



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
TOCANTINS
CAMPUS GURUPI
CURSO SUPERIOR EM LICENCIATURA EM TEATRO**

MARCUS VINICIUS FERREIRA COELHO

**O RPG e o Teatro: análise de elementos teatrais presentes no RPG a partir de
uma experiência**

GURUPI
2023

MARCUS VINICIUS FERREIRA COELHO

O RPG e o Teatro: análise de elementos teatrais presentes no RPG a partir de uma experiência

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Teatro da Unidade *Campus* Gurupi do Instituto Federal do Tocantins, como exigência à obtenção do título de Licenciado em Teatro.

Orientador: Dr. Brenno Jadvas Soares Ferreira

GURUPI
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

C672r Coelho, Marcus Vinicius Ferreira
O RPG e o Teatro: : análise de elementos teatrais presentes no
RPG a partir de uma experiência / Marcus Vinicius Ferreira Coelho. –
Gurupi, TO, 2023.
41 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Teatro) –
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins,
Campus Gurupi, Gurupi, TO, 2023.

Orientador: Dr. Brenno Jadvas Soares Ferreira

1. Elementos Teatrais presentes no RPG. 2. Role Playing Game.
I. Ferreira, Brenno Jadvas Soares. II. Título.

CDD 792

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento é autorizada para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Marcus Vinicius Ferreira Coelho

O RPG e o Teatro: análise de elementos teatrais presentes no RPG a partir de uma experiência

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Teatro da Unidade *Campus* Gurupi do Instituto Federal do Tocantins, como exigência à obtenção do título de Licenciado, em Teatro.

Aprovado em : 05 / 12 / 2023

BANCA EXAMINADORA



Professor Dr. Brenno Jadvas Soares Ferreira
Orientador
IFTO *Campus* Gurupi



Professor Ms. Adailson Costa dos Santos
IFTO *Campus* Gurupi

Professor Esp. Romário Cosme da Silva
IFTO *Campus* Gurupi

Dedico este trabalho a todos os meus familiares e amigos, que em momentos difíceis propuseram a me ajudar da melhor forma possível, sem sua ajuda este trabalho não seria possível. E principalmente a você vó Lurdes (em memória) tem muito tempo que você não está aqui comigo, porém, nunca deixei em pensar em você como um amor grandioso. E com este trabalho completo consegui cumprir a promessa que fiz a senhora. Espero que este trabalho possa também auxiliar outros pesquisadores a buscarem novos olhares sobre estas duas grandiosas áreas que é o RPG e o Teatro.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente a minha família em geral, pois sem sua calorosa ajuda, senti que o meu trabalho não seria feito da melhor maneira, portanto agradeço todo apoio realizado, e espero sempre ser o apoio que eles possam precisar.

Também não tenho palavras para descrever o profundo agradecimento aos meus pais Raimundo Ferreira Lima e Cleusa Reis Coelho, vocês são os principais pontos de apoio que tive durante toda minha vida, as pessoas que me ajudaram a moldar o homem que eu sou hoje, espero que possa continuar dando orgulho a vocês do mesmo jeito que sou orgulhoso em chamá-los de pai e mãe. Amo muito vocês.

Quero agradecer a minha companheira de jornada, Thaycila que em momentos de fraquejo da minha parte e com dúvidas que não conseguiria terminar este trabalho você foi o motivo de poder ajudar a continuar este projeto. Te amo muito minha Pitanguinha <3.

Ao meu professor orientador Brenno, eu sinceramente não consigo ter palavras que possam descrever o quão agradecido em ter você como orientador, por mais que foi complicado todo o processo da escrita, você pôde me ajudar com as melhores ideias do trabalho. Você também é uma fonte de inspiração como professor, espero que eu possa ter a mesma compreensão e dedicação que o senhor teve comigo, e desculpa por momentos que tirei o senhor do sério kkk.

Aos meus amigos tenho o profundo agradecimento, do fundo do coração, cada um de vocês puderam me ajudar nos momentos que estava aéreo com este trabalho e o simples “Marcus, e o TCC?” puderam me ajudar a voltar nos trilhos, amo cada um de vocês,

Aos professores da graduação e os professores do meu tempo de ensino médio, vocês possibilitaram mesmo que às vezes não conseguindo compreender naquele momento, a inspiração para que eu possa também ter este desejo em lecionar, espero que vocês possam continuar o belíssimo trabalho que vocês já fazem para os próximos alunos de vocês.

“A arte dramática é a capacidade de representar a vida do espírito humano, em público e em forma artística.”

(Constantin Stanislavski)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
2	HISTÓRIA DO RPG	7
2.2	A Evolução dos Sistemas de RPG de mesa	10
2.2.1	O LARP e a construção de personagens	15
2.2.2	RPG de mesa e sua narrativa improvisada e cooperativa	21
3	ELEMENTOS TEATRAIS NO RPG: MINHA EXPERIÊNCIA COMO JOGADOR NO TORMENTA	24
3.1	Início de uma jornada: elementos teatrais durante a minha experiência de RPG	26
3.2.1	Interação do grupo e as primeiras sessões da partida	26
3.2.2	Processo de improvisação durante as sessões	27
3.2.3	A narrativa durante todo o processo da partida	29
3.2.4	<i>Reflexões finais sobre aspectos da campanha</i>	33
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
	REFERÊNCIAS	39

RESUMO

Esta pesquisa propõe uma análise aprofundada dos elementos teatrais presentes no RPG (*Role Playing Game*). Ao longo do estudo, busco estabelecer relações entre os elementos evidenciados na criação de personagens no RPG, incluindo aspectos narrativos e o papel do mestre. Além disso, realizo uma análise dos elementos teatrais aplicados no LARP (*Live Action Role Playing*), uma modalidade que oferece diversas formas de interação e apresenta elementos pertinentes à construção de personagens no contexto teatral. Minha abordagem inclui uma análise fundamentada na minha experiência prática, participando de uma mesa de RPG, e combina essa perspectiva com meu conhecimento adquirido como discente do curso de Licenciatura em Teatro. Buscando identificar e verificar possíveis convergências entre a criação de personagens e outros elementos presentes em ambas as práticas. A pesquisa incorpora uma revisão bibliográfica que se baseia em conceitos e ideias de renomados pesquisadores, tais como Constantin Stanislavski, Viola Spolin, Andrea Pavão, Luiz Prado e Luiz Falcão. Essa abordagem visa estabelecer um diálogo entre duas áreas distintas, enriquecendo a compreensão sobre a presença de elementos teatrais no RPG, e utiliza minha vivência no RPG para explorar se esses elementos, tão intrínsecos ao Teatro, também se manifestam de maneira significativa no contexto do RPG.

Palavras-chave: Elementos Teatrais presentes no RPG. *Role Playing Game*.

ABSTRACT

This research proposes a thorough analysis of theatrical elements within RPG (Role Playing Game). Throughout the study, I aim to establish connections between the elements highlighted in character creation in RPG, encompassing narrative aspects and the role of the game master. Additionally, I conduct an analysis of theatrical elements applied in LARP (Live Action Role Playing), a modality that offers diverse forms of interaction and presents elements relevant to character construction in the theatrical context. My approach includes an analysis grounded in my practical experience participating in an RPG campaign, combining this perspective with the knowledge gained as a student in the Theater Education program. I seek to identify and examine potential convergences between character creation and other elements present in both practices. The research incorporates a literature review based on concepts and ideas from renowned researchers, such as Constantin Stanislavski, Viola Spolin, Andrea Pavão, Luiz Prado, and Luiz Falcão. This approach aims to establish a dialogue between two distinct areas, enriching the understanding of the presence of theatrical elements in RPG. It utilizes my RPG experience to explore whether these elements, so intrinsic to theater, also manifest significantly within the RPG context.

Keywords: ROLE-PLAYING GAME. THEATRICAL ELEMENTS PRESENT IN RPG.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho busca apresentar os possíveis elementos teatrais que são observados nos jogos de RPG, como uma série de conceitos que abordam o seu desenvolvimento. Partindo destes possíveis elementos também utilizo com o referencial de pesquisa uma partida de RPG da qual participei, e que observei diversos recursos bastante utilizados no teatro sendo executado na mesa da qual participei. Buscando também analisar conceitos já estabelecidos na área do teatro por meio de teóricos que trabalham e que podem auxiliar na elucidação de acontecimentos que de certa forma são bastante evidenciados no Teatro e no RPG.

Para situar o leitor sobre minha experiência como pesquisador, meu conhecimento na área teatral advém de minha trajetória como acadêmico no curso de Licenciatura em Teatro. Pude absorver muitos conteúdos que são importantes na construção de uma identidade teatral, por meio da construção da personagem, narrativa, improvisação, direção. Estes elementos se fazem presentes em meu problema de pesquisa com a pergunta: "Estes elementos teatrais poderiam estar presentes no RPG?" Baseando neste problema central da minha pesquisa, foquei em analisar os elementos que são bases para a composição de uma partida de RPG, também introduzindo a história do RPG para contextualização e como são executados os sistemas de RPGs. Como meu referencial de pesquisa foi uma mesa de RPG no sistema Tormenta, apresentando também o conceito inicial da execução dos sistemas mais conhecidos sobre o RPG de mesa.

Em um outro momento também apresento uma derivação dentro do RPG de mesa que é o LARP (*Live Action Role Playing*), um modo de jogar diferente do costume "RPG de mesa" que atua, numa interpretação de personagens utilizando o corpo do jogador como interpretação do personagem escolhido. Esta abordagem remete a construção da personagem que é feita de forma mais visível por meio de uma construção cênica presente por meios de adereços e cenários bastantes elaborados para manter a imersão da história.

Partindo para o capítulo seguinte, a pesquisa centra na análise dos elementos teatrais no RPG que foram observados, mediante a análise das condições feitas durante a partida de RPG e traçando parâmetros com a elaboração feita no teatro. Neste capítulo abordo alguns elementos que foram importantes a serem analisados, que são: a construção da personagem por cada um dos jogadores, a improvisação durante a partida, como forma de resolução de problemáticas proposta pelo mestre, assim como o papel do mestre como o diretor, assumindo uma importante função para a experiência. Ele é o responsável pela concepção das ideias de enredo e a utilização da narrativa durante a partida, um elemento bastante presente. No RPG esta narrativa se torna colaborativa, possibilitando que os jogadores também possam contribuir para o engrandecimento da narrativa, e abordando diversos recursos narrativos para que seja adequado a composição do jogos.

2- História do RPG

A história começa durante o próprio desejo de seus criadores, Gary Gilgax (1938-2008) e Dave Arneson (1947-2009) em utilizar uma forma de interpretar seus próprios personagens com características únicas e criadas com base em regras estabelecidas, e considerando a diversão dos jogadores em participar de aventuras de *Role Playing Game* (RPG). (DADOS DE RPG, 2022)

A criação e desenvolvimento das primeiras ideias da criação do seu *Dungeons and Dragons* em 1974 é oriunda também de um outro jogo de tabuleiro conhecido e jogado por Gilgax, um *War game*¹ chamado *Chainmail*, de 1971. Porém, por conta das regras de jogo focados nas batalhas e disputas de território, Gilgax propôs um jogo focado na interpretação de personagens e nas tomadas de decisões com base nas escolhas dos jogadores, com rumos destas escolhas determinados pelo acaso, utilizando dados de várias faces. (REDE RPG, 2018)

Com este pré-roteiro, foi idealizado um conjunto de regras para estabelecer uma ordem para que outras pessoas pudessem conhecer e experienciar um novo modo de diversão, com um foco maior na interpretação dos personagens por parte dos jogadores e de forma mais lúdica, incentivando assim os jogadores a trabalharem outras formas de aprendizado. De acordo com Oliveira (2020, p. 74), o RPG de mesa possibilita uma nova forma de trabalhar as etapas de conhecimento já estabelecidos. O foco na construção e interpretação de personagens durante as partidas de RPG pode incentivar o desenvolvimento do processo criativo do ser humano. Este processo de construção ocorre naturalmente no desenvolvimento humano, especialmente quando exposto a jogos que buscam aprimorar a interação entre os participantes, como já afirma Johan Huizinga (2020):

Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem,

¹ *War Game* são jogos de tabuleiros que consistem em utilizar de estratégias e domínio de território para subjugar os oponentes para conseguir o maior número de territórios e consequentemente a vitória.

ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. (HUIZINGA, 2020, p. 5)

Corroborando com o autor, o processo do ato de brincar mediante a regras e sistemas já estão condicionados juntos a outros tipos de brincadeiras e a ações que levam a algum tipo de elementos de divertimento. Portanto a existência de regras e sistemas pode auxiliar no processo de imaginação do RPG, juntamente com o elemento da diversão.

A interpretação de personagens dentro do RPG, foi desenvolvida pelo protótipo do jogo de tabuleiro *Dungeons and Dragons*, e é a base para o desenvolvimento da seleção de personagens de cada jogador, com o desenvolvimento aprofundado de características idealizadas pelo jogador com base nas regras do jogo de tabuleiro. Assim introduz um significado da existência do personagem para o desenrolar do enredo e para que o jogador possa compreender as nuances tanto da personagem, como enredo, habilidades, poderes e defeitos. Esses elementos buscam aumentar os laços de afeto com o personagem, assim criando subtextos com aspectos de significância para o desenrolar da partida do RPG e para o próprio jogador. Já inserindo uma ponte com o fazer teatral, apresento as falas de Constantin Stanislavski sobre o conceito de subtexto:

(...)A fim de dizer o significado essencial de um texto, temos de penetrar profundamente nele e também senti-lo profundamente. (...) um dos elementos primordiais do subtexto é a memória das emoções sentidas, um fator extremamente volátil, caprichoso, esquivo e instável. (STANISLAVSKI, 2001. p. 177.)

Seguindo este processo de experimentações referentes ao contexto do RPG, foram criadas adaptações e desenvolvidos novos modos de jogos de RPG. Novas tendências e abordagens emergiram, alterando a dinâmica das partidas de RPG. Sistemas e elementos inovadores surgiram, afastando-se das concepções tradicionais do *Dungeons and Dragons*, proporcionando assim novos modos e possibilidades para os jogadores.

Surge uma era de novas tendências e abordagens no universo do RPG, trazendo consigo modos de jogar RPG e elementos inovadores que se distanciam das expectativas convencionais. Essas mudanças proporcionam novos modos de vivenciar as partidas, introduzindo sistemas e elementos que rompem com as convenções previamente estabelecidas pelo *Dungeons and Dragons*. Como exemplo de um destes sistemas adaptados do RPG temos o LARP (*Live Action Role Playing*) com fortes características utilizadas no teatro de improviso. Nele os atores não possuem roteiros elaborados e são compostos durante a apresentação (SP ESCOLA DE TEATRO, 2011). No LARP as ações do jogo são concretizadas por meio de atividades físicas, diferenciando-se do uso tradicional de dados no RPG de mesa.

No LARP, as ações no jogo se desdobram através de atividades físicas, rompendo com a prática convencional de utilizar dados, como comum nos RPGs de mesa. A singular dinâmica dos jogos de LARP naturalmente estende o intervalo entre as jogadas, permitindo que até mesmo uma partida rápida se desenrole ao longo de vários dias. Durante a execução das jogadas, os participantes meticulosamente planejam suas ações antecipadamente, aguardando o desenlace determinado pelos jogadores que controlam personagens não jogáveis (NPCs²) que são controlados pelo mestre da partida. Esse processo colaborativo não apenas molda ativamente o curso da narrativa, mas também impulsiona a progressão da história de maneira envolvente e participativa. Para Luiz Falcão (2013) o progresso durante o jogo, no LARP, ocorre na interação com os outros participantes, sem a necessidade de comparar as decisões pelos dados de RPG de mesa.

O RPG possui esta maleabilidade em poder ser adaptado conforme organização feita para elaboração de sistemas únicos de fácil compreensão para novos jogadores a também a elaboração com sistemas de *gameplay*³ mais elaborados para jogadores mais experientes para que possa encaixar de acordo com a demanda da mesa. Segundo João Pedro Cavalcante (2022):

² NPC nos jogos com sistemas de RPG são chamados os personagens que não são controlados por um humano. Portanto o “controle do personagem se dá pelo mestre da partida, para que o jogador tenha uma comunicação verbal com estes personagens não jogáveis, para que possa continuar o progresso natural da partida.

³ Tradução vinda do inglês para referir literalmente por “jogabilidade” com o intuito de alguma pessoa jogar algum jogo.

Geralmente as regras para resolução de problemas em RPG usam rolagens de dados ou o uso de outros métodos que introduzem aleatoriedade aos resultados 18 como cartas de baralho ou cubos mágicos. As regras são estabelecidas no livro guia do jogo, ou manual de jogo, geralmente o conjunto de regras e procedimentos de um jogo de RPG é chamado de “sistema de RPG” e existem diversos sistemas diferentes que enfatizam estilos de jogabilidade específicos como um sistema focado em oferecer jogos de terror ou de aventura. Mas as regras e sistemas são melhor utilizados como guias, se adaptando às necessidades dos jogadores, do que leis que não devem ser quebradas de forma alguma (CAVALCANTE, 2022, p.18 – 19)

O desenvolvimento dessas ações ocorre através de um processo contínuo de improvisação ao longo da campanha, enquanto o mestre se encarrega de criar uma narrativa estruturada e introduzindo problemas, proporcionando oportunidades para que os personagens se envolvam em emocionantes aventuras.

2.2 – Sistemas de RPG de mesa.

Os sistemas de RPG's consistem em uma diversidade de maneiras para serem jogadas as partidas. Os diferentes sistemas apresentam regras próprias para jogadores experientes, para jogadores casuais e para novos jogadores. Isso auxilia as pessoas a compreenderem as mecânicas e como utilizar os elementos durante a partida. E com isto, algumas decisões precisam ser estabelecidas para que possa ser conduzida a campanha⁴. Uma delas é qual sistema deverá ser utilizado. E após preleção de qual sistema a ser jogado, o mestre da partida solicita aos jogadores a criação de uma ficha de personagem (FIGURA 1). Com esta ficha é desenvolvida toda a construção da personagem, realizada pelos jogadores, inserindo identidade e atributos. Todos estes atributos correspondentes às classes de cada raça de origem. Com esta ficha concluída, a próxima etapa para a execução do jogo pode ser realizada. Maurício Rosa (2008):

a (*sic*) jogador pega a sua ficha do personagem (onde cria os elementos que caracterizam o mesmo) e ao sentar-se ao redor de uma mesa, como em um jogo qualquer, representa o papel do personagem que criou, porém sem nenhum contato visual com os movimentos de

⁴ Popularmente chamado de campanha, é o nome dado para as partidas de RPG que podem ser executadas em uma ou várias sessões, dependendo de vários fatores: dos jogadores, do mestre e da complexidade da partida.

seu personagem ou dos personagens dos outros jogadores. (ROSA, 2008, p. 60)

Figura 1: Ficha do personagem preenchida do personagem Burgell Lingehall

DUNGEONS & DRAGONS

Burgell Lingehall
NOME DO PERSONAGEM

Bardo Nível 1
CLASSE E NÍVEL

Artista (Bufão)
ANTECEDENTE

Luiz Fernando
NOME DO JOGADOR

Gnomo
RAÇA

Neutro
ALINHAMENTO

Pontos de Experiência

FORÇA 8
-1

DESTREZA 14
+2

CONSTITUIÇÃO 12
+1

INTELIGÊNCIA 16
+3

SABEDORIA 10
+0

CHARISMA 15
+2

INSPIRAÇÃO
+2 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

CLASSE DE ARMADURA 13
INICIATIVA +2
DESELOCAMENTO 7,5m

PONTOS DE VIDA ATUAIS
PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

D8
DADO DE VIDA

SAÚDE
+2 Acrobacia (Des)
+3 Arcanismo (Int)
-1 Atletismo (For)
+2 Atuação (Car)
+2 Enganação (Des)
+2 Furtividade (Des)
+3 Histeria (Int)
+3 Intimidação (Car)
+3 Intuição (Des)
+3 Investigação (Int)
+0 Líder com Animais (Des)
+0 Medicina (Sab)
+3 Natureza (Int)
+0 Percepção (Des)
+2 Persuasão (Car)
+2 Prestidigitação (Des)
+3 Religião (Int)
+0 Sobrevivência (Sab)

PERICIAS
12 SABEDORIA PASSIVA PERCEPÇÃO

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS
Kit de Disfarce.
Alaúde, Flauta, Flauta de Pã, Lira e Tamborete.
Idiomas: Comum e Gnômico.
Armaduras Leves, Bestas de Mão, Espadas Curtas, Espadas Longas, Rapietas.

ATAQUES & CONJURAÇÃO
Besta Leve +4 1d6+2 Perfurante
Adaga +4 1d4+2 Perfurante
Zombaria Viciosa CD 12 1d4 Psíquico

EQUIPAMENTO
Flauta
Carta de Amor
Traje Comum
Pacote de Artista
Lira
Armadura de Couro
Adaga
Besta Leve
15

FRASES DE PERSONALIDADE
Eu não vou me contentar com nada menos que a perfeição.

TRAJES DE PERSONALIDADE
A arte deve refletir a alma: ela deve vir de dentro e revelar quem realmente somos.

VENCILOS
Meu instrumento é meu bem mais valioso e ele me lembra de alguém que eu amo.

PROFIÊNCIAS
Eu farei de tudo para ganhar fama e renome.

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS
Pela Demanda Popular: Você sempre encontra um lugar para atuar - geralmente em tavernas ou estalagens.
Visão no Escuro 18m.
Esperteza Gnômica: Vantagem nos testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magias.
Falar com Animais: Você pode comunicar ideias simples para bestas pequenas ou menores.
Inspiração de Bardo (D6): Você, com uma ação bônus, escolhe uma criatura que você possa ver a até 18m de você. Essa criatura tem um dado de Inspiração de Bardo e pode usá-lo ao realizar um teste de atributo, jogada de ataque ou teste de resistência.

Fonte: <https://jogaod20.com/2020/09/12/dnd5e-ficha-oficial-editavel/>

Após o início da campanha, dá-se início à interpretação de personagens e os jogadores conduzem as ações na mesa com o propósito de agir como seus próprios personagens.

Através da colaboração entre jogador e mestre, o enredo se desenrola com base nas ações e objetivos individuais dos jogadores, permitindo que todos se tornem os protagonistas de suas próprias histórias. Essa abordagem colaborativa resulta em uma trama envolvente e desafiadora, contribuindo para o objetivo principal de entretenimento e diversão para todos os participantes à mesa.

Atualmente existem diversos tipos de sistemas, contendo regras específicas para cada uma destas campanhas, como: MMORPG⁵, que é uma forma diferente de jogar RPG. Ele também é um gênero de videogame jogado em consoles ou computadores, por meio de *softwares* elaboradas por empresas

⁵ Significa “*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*” e literalmente significa Jogo multijogador massivo online, dentro do gênero de jogos online, o jogador realiza uma imersão com algum dos personagens selecionáveis e “vive” a vida do personagem para poder evoluir o seu personagem para cada vez mais forte e interagindo com os NPC’s e outros jogadores vivendo a vida de algum personagem neste jogo.

especializadas em desenvolvimentos de jogos eletrônicos. Toda construção do personagem jogável consiste em parâmetros pré-estabelecidos, tais como, pontos de habilidades, história do personagem, visual, vestimenta etc. Ou também disponibilidade do jogador em construir de um modelo básico um personagem com as características ideais por parte do jogador. Toda esta elaboração constrói elementos narrativos que interferem na narrativa dos personagens da história do jogo, trazendo viés, acontecimentos, finais diferentes com base nas escolhas durante toda a jornada do jogador.

Dungeons and Dragons criado por Gary Gygax e Dave Arneson, é o sistema mais conhecido ao se tratar de RPG em geral. Além de ser um dos percussores do jogo interpretação de personagens, também tem grande influência no desenvolvimento de outros sistemas de RPG e a sua utilização de um dado de 20 lados (Figura 2). Este sistema tem sua grande influência em temas medievais oriundos da literatura fantástica de John Ronald Reuel Tolkien, mais conhecido como J. R. R. Tolkien ou Tolkien, autor de uma das mais conhecidas obras de literatura medieval fantástica, *Senhor dos Anéis*. Com temas referentes a magias, dragões, masmorras, castelos, este sistema ajudou a redefinir o conceito e *modus operandi* de jogar RPG.

Figura 2 – Dado D20



Fonte: *Die Hard Dice* (<https://www.dieharddice.com>, acessado em novembro de 2023)

Storytelling – Criado pelo Mark Rein-Hagen (1964) é um sistema de RPG baseado, segundo Ernesto Grando (2017) na interpretação e no ato de contar histórias. Neste sistema são utilizados dados de 10 lados para testes de perícias para andamento da história. As histórias utilizadas são baseadas em lendas e folclores místicos utilizando como personagens, Lobisomens, Vampiros e outras criaturas místicas do livro *World of Darkness*⁶ para o desenvolvimento da trama. No universo do *Storytelling*, estas criaturas são reais e o *background da ambientação* são em tempos modernos da qual estas criaturas fazem parte e são “reais”, fazendo com que, segundo Barros e Batista (2018) os jogadores precisem interagir o mundo real com o mundo “real” deste sistema, para que a experiência de imersão possa se misturar ao mundo imaginário.

Tormenta – Criado em 1999 e publicado pela revista Dragão Brasil pelos criadores: Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e JM Trevisan⁷. A história do sistema se passa no fictício mundo de Arton. Feito por brasileiros para brasileiros, este sistema é uma adaptação de outros sistemas utilizados tal como o D&D, 3D&T e GURPS. Neste sistema são apresentadas poucas adaptações de regras e sistemas de outros sistemas mais conhecidos, e o que difere é que a história é autoral e que tem o reconhecimento do sistema utilizado também em outros países.

O foco da minha análise neste trabalho recai sobre a mesa em que participei, utilizando o sistema Tormenta, uma escolha deliberada do mestre. A decisão de adotar esse sistema de RPG fundamenta-se na sua natureza menos complexa, facilitando a apresentação e aprendizado para novos jogadores. Além disso, destaca-se a maleabilidade desse sistema, permitindo ajustes que se concentram nas ações dos personagens e na narrativa central da história, diferentemente de abordagens que dependem fortemente de resultados com base em valores complexos e Sistema de Classes e Níveis para complementação do resultado, como é comum no D&D por exemplo.

3D&T – Criado em 1994, e publicado pela Jambô Editora pelo brasileiro Marcelo Cassaro, foi desenvolvido de caráter introdutório a jogadores novatos

⁶ Traduzido para a língua portuguesa: Mundo das Trevas

⁷ José Mauro Trevisan

de RPG e para pessoas que possuem interesse em participar de sessões de RPG. Nesta criação, o próprio sistema auxilia na questão de facilitar o entendimento e participação dos jogadores sem a necessidade de um conhecimento aprofundado sobre o sistema, e como afirma Marcelo Cassaro:

3D&T é como um teatro de improviso, como uma brincadeira de policial e bandido, mas com regras. Os jogadores dizem o que desejam fazer, e então rolam dados para descobrir se conseguiram. As decisões dos jogadores controlam as ações dos personagens e mudam a história, cujo final pode ser bom ou ruim. (CASSARO, 2008, p. 8.)

O grande ponto que difere o sistema 3D&T para o Tormenta, é a questão de tomada de decisões, da qual no Tormenta além da decisão, também ocorrerem alguns outros fatores de sistema que podem interferir no processo do resultado feito pelo jogador. Da qual no 3D&T não ocorre, pois a resolução da ação feita pelos dados é feita de forma mais simplista, com apenas o lançar de três dados de seis lados – Significado na Sigla 3D –. Caso o resultado seja positivo para o jogador, a ação feita será executada de forma benéfica, caso, o resultado dos dados seja negativo, a ação executada será maléfica.

Como sistema diferenciado do RPG de mesa, temos o já citado LARP e que Michal Mochocki afirma que são “cenários e situações representados por meio de atuação improvisada de corpo inteiro por participantes fantasiados que interpretam personagens fictícios.” (2021, p. 8. Tradução nossa). Dessa forma amplia-se, em sua totalidade, a vivência corporal nas histórias criadas com os personagens. Esta fisicalidade conduz os jogadores e expectadores a uma.

A expressividade corporal para Stokoe e Harf (1967, p.13) é a linguagem da qual os seres humanos utilizam para que possam se comunicar com outros seres humanos por meio do seu corpo. Esta expressividade conduz no corpo e na mente um estado de conexão do jogador com a personagem para trazer um laço íntimo de afeto e entrega com a Personagem, elevando a este estado de vivenciar a Personagem, como já afirma Stanislavski:

A partir daquele instante e até a hora da mascarada, que se fixara para dali a três dias, algo pôs-se a agir dentro de mim: eu não era eu, no sentido da minha visão habitual de mim mesmo. gOu, para ser mais preciso, não estava sozinho, mas com alguém que procurava em mim mesmo sem poder encontrar. (STANISLAVSKI, 2001, p. 38)

Portanto, essa expressividade corporal é percebida principalmente no momento da conexão da personagem com o jogador, a ponto de o jogador não estar mais sozinho, com alguém que procurava em si mesmo – o próprio personagem da qual está intimamente ligado. Podemos observar que essas conexões ocorrem no momento da criação da personagem, e este vínculo se torna mais forte com o proceder da *gameplay*. Para Eva Carneiro:

RPG pode ajudar como importante ferramenta, pois o jogo estimula nos participantes esse exercício empático, já que o jogador representa um personagem, tendo de se colocar no lugar deste, e, a partir daí, sendo colocado a refletir sobre suas ações e como aquele sujeito reagiria a determinadas situações (CARNEIRO, 2021, p. 220)

A expressividade corporal ao jogar LARP, a compreensão e visualização é mais acentuada do que o RPG de mesa, contudo, ainda pode ser observada, pela própria interpretação de seu personagem, desgarrando de gestos, ações e entonação vocal do jogador e alterado para o seu personagem, trabalhando para que o seu corpo seja expressivo para os outros jogadores e personagens.

2.2.1 O LARP e a construção de personagens

O LARP (ou Larp), sigla de *Live Action Role Playing Game* como já comentado, é uma variação dentro do RPG clássico de mesa (*RPG TableTop*), que atua como uma forma de interpretação de personagens no momento da sua manifestação. Para Falcão “O larp também pode ser descrito como uma experiência imersiva, uma vivência e um jogo relacional.” (2013. p. 17) atuando numa abordagem de ações interpretativas conduzindo um trabalho coletivo e colaborativo.

É possível considerar que dentro do LARP possuam duas vertentes da prática do LARP: uma com a utilização de um sistema de RPG aplicado e outra sem um sistema de RPG utilizado. A escolha do sistema a ser utilizado é uma decisão dos organizadores e jogadores. O LARP sendo aplicado com um sistema de RPG, incorpora as ações conforme as mecânicas aplicadas no sistema de RPG utilizado – Sistema de ações com dados de múltiplos lados, sistema de pontuação de fichas e resolução dos conflitos utilizando os valores mostrado pelos dados -. Esta vertente possibilita uma estrutura organizada e

coesa para a aplicabilidade do LARP por conta da sistemática inata dos sistemas de RPG aplicados aos jogos de mesa.

Outra vertente dentro do LARP é comumente chamado *Freeform Larp*. Este tipo de jogo tem o objetivo na interpretação dos personagens, narrativa criativa dos personagens e liberdade na interpretação dos personagens. Neste tipo de abordagem, o foco está na criação da narrativa realizada pelos personagens, que se dá pelo fato que, as mecânicas utilizadas no RPG, aqui não são utilizadas, evidenciando ainda mais a colaboração dos jogadores para a criação da narrativa e do enredo do jogo. A ausência de um sistema de RPG no *Freeform LARP*, pode acarretar um desafio significativo dentro do conceito RPG em geral, pois, a utilização de sistemas de RPG possibilita que as ações sejam limitadas a condições específicas de raças, classes, pontuações, basicamente às regras estruturadas que norteiam a experiência coesa de partidas de RPG com um sistema aplicado. A falta destes elementos possibilita que a imersão se quebre⁸, ocasionando uma ausência de desafio para os personagens e uma falta de organização entre os desenvolvedores e jogadores.

Podemos observar a presença deste princípio dos elementos características do *FreeForm LARP* em outra área de pesquisa, a improvisação. Na improvisação como espetáculo, temos a vertente do *Long Form*, que propõe a construção de uma história com várias cenas, com base na construção e relação entre os personagens e uma estrutura básica de roteiro e/ou regras estabelecidas previamente antes da execução da cena. Segundo Brenno Ferreira (2023):

No *long form*, temos mais preocupação com a construção dramática de uma história estendida que pouco ou nada se apoia em regras de jogos pré-estabelecidos, além de um trabalho mais aprofundado na construção de personagens e suas relações. Esses elementos podem levar à criação de histórias mais densas e dramáticas. (FERREIRA, 2023, p. 253)

O desenvolvimento da personagem no LARP tem como base as experiências advindas durante a história, seguindo interações de jogadores com

⁸ Quebrar dentro do RPG e de jogos eletrônicos são chamadas para ações dentro do jogo que os jogadores utilizam de forma intencionalmente para explorar alguma mecânica dentro do jogo, por meio de *glitches*, para tirar proveito de alguma coisa dentro do jogo. Quebrar o jogo dentro do RPG você perde totalmente a imersão do jogo, pois a facilidade de utilizar estas falhas, possibilita que seus personagens sejam muito fortes em relação aos demais jogadores e NPC's dentro do jogo.

jogadores. Estas interações, afetam o enredo com maior visibilidade e aceitação, entre os jogadores por conta da linguagem utilizada pelo LARP e trabalhando no processo de condução do jogo.

A sua origem, segundo Rosa e Barros (2019) é advinda das tentativas de experimentação de cenários, figurinos, e corporeidades das ações de seus personagens. Com isto, possibilitando também novas facetas de se jogar o LARP, personificando suas ações roladas por dados, e agora sendo executadas pelo corpo como ferramenta interligando o personagem. O LARP possui alguns modos que alteram a forma e perspectivas de se jogar, com objetivos e regras que dispõe de possibilidades variadas de jogabilidade. Dentre os modos mais populares entre os jogadores, temos:

Tradicional – É o jogo mais comum quando se trata em jogar LARP. Neste modo de jogo todos os participantes possuem uma linha narrativa e objetivos próprios para serem alcançados. Neste modo busca-se a diversão por meio da interação entre os jogadores para conseguirem realizar os objetivos de seus personagens. Pessoas selecionadas atuam como mediadoras atuando como NPC (*non-player character*) atuando em incentivar novos acontecimentos, buscando acontecimentos na vida da personagem, com isso, forçando o jogador a pensar em como resolver este problema. Na Figura 3 temos o *Conquest of Mythodea*. O maior evento mundial de LARP, que acontece na Alemanha e que conta com milhares de jogadores participando por vários dias de imersão voltado para a prática do LARP.

Figura 3 – *Conquest of Mythodea*.

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Conquest_of_Mythodea_2018_6.jpg. Acesso em 18/11/2023 às 20:01

Batalha campal – São jogos que o objetivo final é a vitória de algum dos clãs, guildas, reinos. Consiste em separar os jogadores em times, com uma grande quantidade de jogadores em cada lado. Dentro destas equipes os jogadores podem destas equipes, os jogadores possam emprestar o corpo para que a personagem viva com diferentes características. Entre as mais comuns temos, os arqueiros, gladiadores, magos, ladinos. Para a encenação das ações são utilizados objetos como arcos de brinquedos, espadas de espumas, clavas de isopor, escudos, armaduras de papelão. O objetivo é vencer a equipe adversária, que pode ocorrer eliminando todos os jogadores da outra equipe ou concluindo desafios durante a guerra.

Swordplay - Dentro do LARP, são jogos de batalhas entre jogadores, por meio de armas cenográficas. O objetivo é atingir o oponente em diversos lugares para poder eliminar o competidor. Semelhante ao estilo de batalhas campais, porém, são lutas geralmente realizadas entre dois jogadores apenas para decidir o vitorioso entre si. Nele são utilizadas espadas, maças, equipamentos confeccionados de forma não letal, armaduras, e escudos são utilizados durante

o embate, trazendo consigo, características de lutas medievais e também lutas modernas, tais como a esgrima.

O LARP para Prado⁹ (2019), são experiências oriundas de alguns elementos do RPG de mesa, como forma de desenvolver uma prática de forma diferenciada do RPG *tabletop*. Trazendo outros elementos não originados do RPG de mesa, incluindo o corpo do próprio jogador como forma de manifestação das ações dos personagens. Esta mudança dos estilos padrões de se jogar RPG, pode ter sido ocasionado pela própria alteração dos objetivos dos jogadores em experimentar novas concepções no RPG, segundo Tadeu Rodrigues Luama:

Nos RPG, habitualmente, um grupo de pessoas se reúne em volta de uma mesa para, oralmente, narrar uma história, desenvolvida a partir de uma proposta inicial. Nos larps, em contrapartida, a narrativa se constrói a partir da dramatização de personagens por parte do grupo participante. {...} Contudo, as próprias limitações e características de cada um dos jogos (narrativa verbal e narrativa dramática) fazem com que o desenvolvimento de cada um seja distinto. RPG tendem (mas não se resumem) a tramas mais voltadas à ação, enquanto larps costumam (embora também não se restrinjam) desenvolver tramas mais centradas em diálogos. Isso porque, nos RPG, existe a liberdade de, verbalmente, narrar quaisquer situações, como batalhas ou perseguições. Nos larps, por outro lado, a representação feita pelos próprios participantes inibe ações fisicamente mais intensas. (IUAMA, 2018, p.18)

A abordagem executada pelo LARP é visivelmente pelo corpo para ampliar as ações feitas para que o outro jogador possa compreender a ação feita pelo personagem, atuando de forma orgânica mesclando as regras e sistemas utilizado no LARP juntamente com as ações de improvisação do jogador perante o problema enfrentado pelos jogadores. Como a abordagem feita pelo LARP não possui, de fato, uma progressão narrativa textual tradicional, sendo mais orientada pela interação e pelas escolhas dos participantes, é fascinante observar como a trama se desenrola de maneira dinâmica, incorporando elementos imprevisíveis que emergem das decisões e ações dos jogadores durante a experiência como comenta Luiz Falcão:

⁹ Luiz Prado é considerado no Brasil, um dos grandes pesquisadores de LARP, da qual já desenvolveu inúmeros trabalhos e pesquisas relacionados a LARP e atualmente possui uma companhia que trabalha diretamente com o estudo e da prática de LARP no Brasil, chamada Confraria de ideias.

A interpretação em um larp não tem muito a ver com a interpretação para uma peça de teatro, um filme ou para a TV. Um larp não é para ser assistido - e não há um roteiro para seguir! Ele é para ser vivido! (FALCÃO. 2013, p.23)

Estes benefícios de conhecimento individual da compreensão corporal favorecem também em outras áreas de indivíduo, auxiliando também a interação social entre as pessoas e as organizações da qual está inserida, facilitando assim, o desenvolvimento social e físico, por conta das diversas maneiras de abordagens da prática do LARP como ferramenta de socialização e benefícios físicos.

A construção da personagem fora dos padrões das artes tem assinaturas muito antes de pensadores e teóricos formularem ideias sobre a personagem como produto de expressão da arte, nos primórdios da humanidade. Estes elementos de personificação de um personagem, ou arquétipo, já estavam sendo aplicados na Grécia, séculos antes de Cristo, com *Téspis*¹⁰ buscando representar o deus grego Dionísio. Margot Berthold comenta:

Téspis se apresentou na Dionisiaca de Atenas, usando uma máscara de linho com os traços de um rosto humano, visível a distância por destacar-se do coro de sátiros, com suas tangas felpudas e cauda de cavalo. (BERTHOLD, 2021, p. 105)

Nesta caracterização, *Téspis* pôde trabalhar nas características que o deus grego possuía, assim, possibilitando ele utilizar o rito religioso sagrado chamado Dionisiaca, para atuar como personagem, excluindo também características que representaria o ator – ou também representante da arte, para que todos os espectadores presentes pudessem observar que a pessoa que está presente em suas vistas seria o próprio deus Dionísio, e não *Téspis*. Para que a manifestação pudesse ser externada por completa, o ritual possuía elementos artísticos por natureza, auxiliando a visibilidade da manifestação feita por *Téspis*.

Como afirma também Berthold:

O local da Dionisiaca de Atenas era a encosta da colina do santuário de Dioniso, ao sul da Acrópole. Ali erguia-se o templo e com a velha imagem de madeira do deus, trazida de Eleutera: um pouco mais abaixo ficava o círculo da dança, e então, num terraço plano, a *orchestra*. Em seu centro, sobre um pedestal baixo, erguia-se o altar

¹⁰ *Téspis* é considerado por muitos pesquisadores, o primeiro ator de fato, ao pôr motivação artística e voluntária em manifestar pelo corpo, as ideias, representar para as outras pessoas.

sacrificial (rimelé). A presença do deus tornava-se real para os espectadores; Dioniso estava ali com todos eles, centro e animador de uma cerimônia solene, religiosa, teatral. Como todas as grandes peças culturais do mundo, esta começou com um sacrifício de purificação. (BERTHOLD, 2021, p. 105)

Apesar de o LARP e o RPG não apresentarem elementos teatrais inatos como base na execução do ato de jogar, ambos os jogos têm como sua essência, as ações feitas pelos personagens utilizando o corpo do ator/jogador como determinação das ações dos personagens. Conseguimos observar alguns elementos que foram incorporados: improvisação, construção da personagem e interpretação da personagem. Estes elementos são primeiramente analisados no campo das artes, especificamente no teatro. Pode-se assumir que os elementos teatrais são inseridos nos jogos de RPG, mesmo que particularmente não seja o objetivo principal do LARP e do RPG, e sim como instrumentos expressivos utilizados pelos jogadores para exteriorização das ações corpóreas e narrativas durante a *gameplay*.

2.2.2 – RPG de mesa e sua narrativa improvisada e cooperativa

RPG *tabletop* ou também conhecido RPG de mesa, é a versão mais conhecida quando se trata sobre jogo RPG supracitados. O jogador, vivencia um outro personagem para que possa prosseguir também em uma experiência em conhecer a capacidade criativa e imersiva dos jogadores em contar e serem protagonistas de suas próprias histórias. Desempenhando uma função bastante importante no papel de transmitir ações, debatido por Rosa (2006) pois, estas ações desencadeiam uma nova forma de pensar, e receber novas informações e conteúdo, por meio, da própria experiência de novos contextos vivenciados pelo indivíduo. Fazendo um paralelo da criação da personagem, o ator busca uma experiência, para constituição da personagem, porém, não é uma regra para se obter a base da criação, que pode ser concretizada por novas formas de conhecimento para obter a personagem.

No RPG de mesa o objetivo não se diferencia das mesas jogadas entre os jogadores. Segundo Barros e Batista (2018) “RPG de mesa são essencialmente interativos e dependem de interpretação por parte dos

jogadores”, assim, o andamento do jogo segue o fluxo da qual a cadência é regida pelo Mestre¹¹ e pelos jogadores.

Como já fora comentado, o RPG de mesa em sua forma original, atua em trabalho de sintonia com todos os jogadores presentes. Desenvolve assim uma narrativa colaborativa abordando na história inicial, conteúdos adicionados pelos jogadores baseados nas experiências obtidas durante a jornada. Na literatura, habitualmente é realizado o trabalho da escrita à única mão, apenas se baseando na criatividade do autor, vivências do autor e das concepções narrativas do próprio escritor. Entretanto, em uma partida de RPG, esta criação narrativa sucede em um processo criativo, improvisado e imaginário de cada um de seus participantes. Assim, trazendo consigo, objetivos propostos de cada jogadores, com o papel do mestre em criar no imagético, a narrativa proposta pelos jogadores e possibilita a visualização deste mundo fantasioso. Correlacionando com o objetivo do jogo e do papel do mestre, segundo Andréa Pavão:

O objetivo do jogo encontra-se justamente em desenvolver uma narrativa, em desenvolver ações que abram os caminhos da trama proposta pelo mestre. Uma narrativa vai sendo assim, construída, oral e coletivamente. (PAVÃO, 2000, p.16)

O objetivo do RPG de mesa não é os jogadores disputarem entre si, para apenas um se sagrar o vitorioso. Abordam um significado ainda mais especial, o trabalho em equipe. Com suas devidas diferenças, unindo as características de cada personagem na partida, para que todos cheguem em um propósito único, vencer algum grande desafio final. E como resultado, trazendo benefícios dentro e fora do jogo, possibilitando a compreensão oral e escrita, desenvolvimento da escrita, capacidade de interação social e da própria estesia da jornada realizada.

A introdução dos elementos narrativos discorridos e colaborados pelos jogadores e pela idealização inicial é feita pelo Mestre, com uma função primordial no decorrer da história, ao trabalhar com o imagético dos jogadores, por meio de contos fantasiosos, descrever locais, sentimentos. E segundo Gilson Rocha de Oliveira (2012) vai mais além dando uma significação para referente ao papel do mestre no RPG:

¹¹ O termo chamado Mestre é como é referenciado a pessoa que narra a história, lança dos dados que são feitos pelos NPC's, testes de perícias, e dar andamento no proceder de toda a jogada dos jogadores.

O mestre é um tipo especial de jogador, responsável por propor a história ao grupo de jogadores, conduzir o fio central da história e interpretar as personagens coadjuvantes e antagonistas às personagens dos jogadores. (OLIVEIRA, 2012, p.21)

A narrativa, em sua primeira definição, feita por Aristóteles em seu livro A Poética define o conceito de narrativa como uma construção de um enredo orgânico e coeso, com início, meio e fim, seguindo a proposta da história a ser contada (ARISTÓTELES, 2008). Este conceito ainda permanece estabelecido em diversas áreas de conhecimento e de pesquisa, para determinar uma progressão natural e lógica, do objetivo do enredo no fazer teatral.

Diante disso, o diretor atua na organização do enredo e realiza a direção de todo seu elenco, organiza cenografia, sonoplastia e todos os processos criativos da peça. Contudo, algumas funções dentro da abordagem criativa são necessárias para que o ator busque criar a própria narrativa de seu personagem, pois, este processo de criação da personagem, é necessário que o ator busque os elementos necessários para a criação, inserindo informações – Subtextos - do próprio profissional com o seu personagem. O personagem criado com base nas diretivas e pensamentos somente do diretor pode gerar uma má construção da personagem e uma falta de espontaneidade, impossibilitando uma caracterização orgânica do ator com o seu personagem, como também comenta Stanislavski sobre função do ator:

O ator pode submeter-se aos desejos e às indicações de um escritor ou de um diretor, e executá-los mecanicamente, mas para sentir seu papel é preciso que usa seus próprios desejos, engendrados e elaborados por ele mesmo, e que exerça sua própria vontade, não a de outros. O diretor e o dramaturgo podem sugerir ao ator seus desejos mas, depois, esses desejos devem ser reencarnados na natureza do próprio ator, de modo que ele seja inteiramente possuído por eles. Para que esses desejos se tornem, no palco, desejos vivos criadores, incorporados nas ações do ator, é preciso, que se tenham tornado parte do seu próprio ser. (STANISLAVSKI. 2000, p.71)

Partindo deste ponto, os elementos teatrais que conversam com a referência a abordado no RPG – a narrativa -. Sugerem que com o maior envolvimento dos jogadores com a mesa, participando ativamente dos trabalhos de construção da personagem na *gameplay* possibilitam evidenciar uma notável melhora da imersão dos praticantes dentro da realidade da mesa e também fora.

Para Helena de Fátima Nunes (2004, p.6) “O jogador do RPG acaba sendo impulsionado para novas experiências, novas relações, da mesma forma que navega por novos mundos.”. Possibilitando que estas características também integrem outros espaços da realidade e possibilitando uma melhor compreensão social da qual acerca.

Embora esses elementos teatrais não surjam de maneira espontânea, eles são cuidadosamente incorporados ao RPG, como pude perceber ao analisar a mesa na qual participei, foco da minha pesquisa neste trabalho. A exploração concentrou-se no sistema nacional Tormenta, revelando nuances que ecoam principalmente no teatro. Estes incluem a profunda interpretação de personagens, a construção da narrativa entre jogadores e mestre, a abordagem de enredos épicos que proporcionam experiências dramáticas e climáticas para os personagens, e a improvisação dinâmica dos jogadores e do mestre. Esses elementos não apenas se entrelaçam com a essência teatral, mas também enriquecem o jogo, proporcionando uma interação viva e uma moldagem contínua do mundo conforme as ações representadas pelos personagens se desdobram.

3. Elementos teatrais no RPG: minha experiência como jogador no Tormenta.

Neste tópico, pretendo trazer a luz meu objeto de pesquisa, uma análise dos elementos teatrais presentes no RPG, elementos sendo eles: improvisação, narrativa, papel do mestre como diretor, construção da personagem. Apresento como objeto referencial pesquisa, uma partida de RPG da qual eu participei, no sistema Tormenta, introduzindo o conhecimento adquirido durante toda minha experiência, como pesquisador/estudante. A fim de examinar as características que envolvem não apenas a jornada do ator na construção da cena, mas também aquelas que se destacam no processo criativo da peça teatral, algumas das quais não são ativamente empregadas no contexto do RPG, mas são notavelmente observadas de maneira passiva ao longo da experiência no jogo de RPG.

Durante o período de graduação no curso de licenciatura em teatro no Instituto Federal do Tocantins, *Campus* Gurupi. Da qual trago por meio de uma abordagem com referenciais teóricos que trabalham diretamente com a esta área de conhecimento para também desenvolver uma análise reflexiva do objeto de pesquisa do trabalho acadêmico em questão.

Durante a minha jornada acadêmica, percebi que a minha paixão pela atuação dramática seria o foco da minha pesquisa no curso de Licenciatura em Teatro, e ao longo dos estudos percebi que o gênero dramático que para Pavis (2008) atua em ações teatrais dinâmicas por parte do ator para representar a personagem utilizando diversas técnicas teatrais. Quando tive um contato relevante com o gênero dramático, tendo sua linguagem aplicada em trabalhos acadêmicos para obtenção de notas ou em eventos voltados para o campo da arte, tive a certeza de que seguiria neste caminho de pesquisa durante a minha formação.

Durante o meu período acadêmico, tive a oportunidade de participar de uma partida de RPG, com algumas pessoas que também são estudantes do curso de Licenciatura em Teatro/Artes Cênicas e outras pessoas que não eram vinculadas ao curso. Porém, eram próximas a programas voltados a metodologias das artes por meio de projetos de extensão. Durante a programação dos horários das sessões de RPG, o mestre da mesa perguntou a todos os jogadores se tinham conhecimento de RPG e se já tínhamos conhecido o sistema de RPG *tabletop* Tormenta. Todos da mesa tínhamos informado que não conhecíamos o sistema Tormenta, porém, já tínhamos um conhecimento superficial de RPG. Nosso mestre informou que seria uma mesa com o foco no sistema Tormenta e com isso entregou um livro contendo todas as regras iniciais para entendimento do sistema, tais como: pontos de habilidades, classes, poderes, artefatos e outras informações para entendimento e um bom andamento da mesa.

Após todos os jogadores terem a oportunidade de ler e conhecer o manual do sistema, partimos para o momento de construção da personagem de cada um da mesa. Neste momento, na criação percebi que gostaria de criar um personagem que pudesse ser diferente das minhas características pessoais, e no momento da criação, tentei afastar particularidades minhas, para que durante

as sessões, pudesse experimentar aquele momento único, e, como forma, e aplicar metodologias e conhecimentos adquiridos durante o curso.

3.1 - Início de uma jornada: Elementos teatrais durante a minha experiência de RPG.

Para compreender a minha experiência com o objeto de análise deste trabalho, é essencial elucidar a estrutura das sessões de RPG. Cada sessão contava com a participação de sete jogadores, sendo seis deles atuando com personagens e um como mestre. As sessões ocorriam semanalmente, nos fins de semana, durante o período da tarde, coincidindo com as férias universitárias dos jogadores, a maioria dos quais frequentava a mesma instituição de ensino. Vale ressaltar que essas sessões não foram planejadas como parte de um projeto educacional, mas sim para proporcionar diversão aos participantes e explorar uma experiência inédita com o RPG de mesa. Todos os seis jogadores não tinham experiência prévia com esse tipo de jogo, enquanto o mestre já possuía familiaridade tanto com o jogo em si quanto com o papel de mestre. O sistema utilizado foi uma adaptação do sistema Tormenta, incorporando elementos narrativos e textuais do sistema original, com modificações propostas pelo mestre para torná-lo mais acessível a jogadores iniciantes.

3.2.1 – Interação do grupo e as primeiras sessões da partida.

Durante as primeiras sessões de RPG, o nosso mestre, orientou durante a criação, tentar adicionar o máximo de elementos como características nos personagens criados pelos jogadores, pois desta forma, auxiliaria no processo de entendimento das características e facilitaria o processo de empatia no processo de assimilação do jogador com o personagem. Porém este processo demanda tempo, pois, o processo de empatia com o personagem demanda concentração junto ao sistema que está implementado RPG.

Nas primeiras sessões, o grupo trabalhou de forma mecânica, utilizando totalmente, como base as informações contidas em cada característica dos personagens, sem trabalhar outros artificios para poder desenvolver melhor o personagem e aprofundar nas interações entre jogadores e entre personagens. Todavia, a prática do RPG não acontece em uma duração curta, ela demanda

um tempo considerável para que segundo Início de uma jornada. Para Addison Araújo (2012):

A mecânica desta prática pede que haja frequência (*sic*) nos encontros, senão as histórias podem perder o fio da meada, sendo o mais comum a frequência (*sic*) de encontros de três a quatro vezes ao mês, que normalmente ocorrem nos finais de semana. (ARAÚJO, 2012, p. 6-7)

Nas sessões subseqüentes, este processo de assimilação estaria sendo executado em uma maior normalidade, possibilitando os jogadores, trabalhar de forma mais livre seguindo as características de cada personagem, explorando improvisações e também utilização do corpo como forma para representação das ações feitas pelos personagens, guiando a história de maneira mais fluída, colaborando e dando mais contextos para que o mestre possa trabalhar com cada ambientação executada pelos jogadores mediante as ações feitas.

3.2.2 – Processo de improvisação durante as sessões

Ao longo ou no decorrer das sessões, percebi que durante o processo de improvisação das ações executadas, elas começaram a serem feitas de maneira mais fluida e de forma mais expressiva do que no começo da sessão, ao ponto de as ações serem executadas também corporalmente. A adição da linguagem corporal contribuiu no processo de imaginação na narrativa feita pelo mestre. Isso colaborou no processo da escuta e da aceitação das ideias propostas, além de trabalhar a interação dos jogadores com o mestre, possibilitando-o trabalhar com os conteúdos propostos pelos jogadores. Este trabalho de escuta, é um elemento base da improvisação teatral, referenciado por diversos estudiosos sobre a linguagem. Segundo Viola Spolin (1992):

O ator de teatro improvisacional deve ouvir seu colega ator e escutar tudo o que ele diz, para improvisar uma cena. Deve olhar e ver tudo o que está acontecendo. Esta é a única forma pela qual os jogadores podem jogar o mesmo jogo em conjunto. (SPOLIN, 1992, p.153)

A escuta não se restringe somente à área teatral, o ato de escuta, durante a interação jogador-mestre, possibilita com que o mestre possa refletir de forma lógica e aprofundar no decorrer do jogo, e como resultado, a não progressão do jogo e impossibilitando uma dinâmica espontânea dos jogadores.

O ato de escutar atua em uma parte sensível no processo de integração, pois possibilita também com o silêncio, analisar as informações propostas e refinar a ação anteriormente executada, atribuindo organização no objetivo inicial, que é a improvisação de maneira espontânea dos jogadores.

Em um momento intermediário da campanha, percebi que o processo de improvisação dos jogadores possibilitou uma compreensão do processo, durante a criação da personagem de uma das jogadoras. Ela inseriu nas informações, dialeto incomum, não compreendido pelos demais personagens e que a maioria dos personagens não pudesse conversar diretamente com a personagem, possibilitando uma falta de comunicação das ações. Este ponto negativo possibilitou que uma outra jogadora utilizasse sua criatividade e improvisação para que ela pudesse compreender a linguagem, facilitando a tomada de decisão do grupo. A partir deste momento os jogadores que não conseguissem tratar diretamente com a personagem com o dialeto incomum, utilizaria a outra jogadora que tinha a capacidade de compreensão do dialeto, assim, possibilitando a imersão com os elementos adicionados pelos jogadores e praticando a improvisação durante a própria sessão. Nos seus estudos sobre “Blablação” no contexto da improvisação teatral, Spolin observa:

Blablação significa, simplesmente, a substituição de palavras articuladas por configurações de sons. Não deve ser confundida com "duplo sentido", onde palavras reais são invertidas, ou mal pronunciadas, para confundir o significado. A blablação é uma expressão vocal que acompanha uma ação, não a tradução de uma frase portuguesa. O significado de um som na blablação não deve ser compreendido, até que o ator o transmita por meio da ação, expressões ou tom de voz. (SPOLIN, 2006, 108).

Essa prática não apenas permite que os participantes no teatro de improvisação explorem formas alternativas de comunicação, mas também se estende ao ambiente do RPG. Durante a sessão, a jogadora tem a oportunidade de expressar suas ideias por meio de outras formas de comunicação, desvinculando-se do verbal convencional. Isso adiciona uma camada intrigante ao enredo da partida, incorporando diversos elementos para facilitar a comunicação ao longo da sessão. E com resposta a esta ação a outra jogadora atuou na resposta a este tipo de ação durante o RPG, verbalizando diretamente com a jogadora com um desenvolvimento de uma comunicação não verbal,

possibilitando que o problema da comunicação seja ultrapassado sem perder a imersão da história e conduzindo o andamento das ações da mesa.

O elemento narrativo crucial na condução da campanha, a improvisação, proporciona uma compreensão mais profunda da interação entre jogadores. Com um tempo prolongado de engajamento entre jogadores e mestre, surge uma maior afinidade entre os participantes, abrindo espaço para novas abordagens nas ações durante o *gameplay*. Isso pode resultar em uma experiência fluida e imersiva, onde os jogadores podem aproveitar esses elementos para enriquecer sua participação.

3.2.3 – A narrativa durante todo o processo da partida.

A narrativa é um processo denso e amplo que acarreta extensos elementos que compõe a cena teatral. O RPG produz sua própria narrativa – às vezes individual de sessão para sessão ou também como sistema -, estes elementos narrativos, também contribuem no relacionamento durante a sessão de RPG. Na mesa da qual é meu objeto de interesse, podemos notar que o processo narrativo decorreu de forma progressiva e improvisada, mediante a cooperação de todos a mesa para desenvolvimento de um trabalho que consistia na externalização de informações adquiridas de conhecimentos sociais e escolares aplicando em improvisações fundadas no sistema do RPG proposto para resolução de problemas desenvolvidos pelo mestre da partida.

A narrativa durante a mesa de RPG da qual participei teve alguns elementos a serem destacadas. O primeiro é a realidade alternativa do mundo real que é abordado pelo mestre, com um próprio sistema das pessoas – neste caso são os NPC's- da qual pertencem, e que deste modo, utilizando os gestos, movimentos do corpo e linguagem, agregando outros tipos de comunicação e possibilitando uma importante compreensão da renderização de um mundo não real. Como relata Aléxia Bretas (2008):

Pois é somente a partir da linguagem, das imagens e das experiências artísticas que a utopia de um outro mundo se mostra, ainda que precariamente, possível aos homens e mulheres. (BRETAS. 2008, p. 6)

Segundo o Dicionário de Teatro de Patrice Pavis (1996), a narrativa “consiste no discurso de uma personagem que narram acontecimento que ocorreu fora de cena” (PAVIS. 1996, p.259). Entretanto, os elementos podem também considerar outros tipos de recursos narrativos para composição da cena como já foi desmaterializado por Brecht.

A partir de estudos do autor Anatol Rosefeld (1985), nos aponta que o movimento da personagem não pode ser traduzido por palavras ou diálogos, requer recursos visuais para externar o verdadeiro significado do mundo social, da natureza, do universo infra ou meta-humano. Este debate ocorre no início do pós-modernismo como crítica ao modo da narrativa realizada nos tempos antigos. Este debate também busca uma mudança de paradigmas sobre como é utilizado a narrativa no âmbito teatral. Com a busca por novas narrativas no RPG, torna-se crucial atualizar as ferramentas de comunicação entre jogadores/mestre. Isso permitiria uma experiência alternativa em relação ao padrão usado nas partidas de RPG, incluindo aquelas que envolvem o LARP, como afirma Andrade e Carneiro:

As maiores vantagens do Live Action em relação ao RPG são, maior ludicidade, maior movimentação, visualmente mais atraente, maior possibilidade de desenvolvimento da expressão corporal e aspectos cooperativos muito claros. (ANDRADE; CARNEIRO, 2007, p.3)

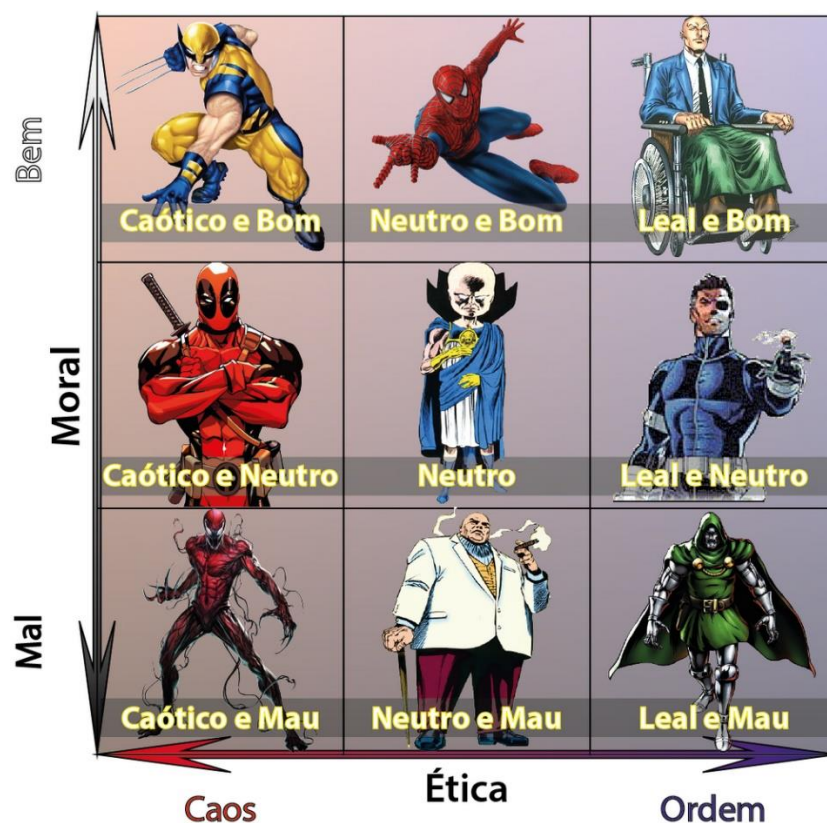
Um aspecto bastante importante na construção da personagem no teatro são os sentimentos, personalidades e motivações dos personagens. Para alcançar esses elementos podem ser realizados laboratórios para a construção das personagens. Segundo Hagen e Frankel:

Todo ator deve explorar questões semelhantes sobre seu papel. Deve buscar as questões na peça e resolvê-las por si mesmo com identificação. Não importa se ele faz uso de experiências reais ou imaginárias - ou de ambas -, desde que realmente acredite nelas e as tenha 'à mão' para quando precisar. (HAGEN; FRANKEL 2007, p. 211)

Esta abordagem de construção de personagem tem como objetivo a expressão no palco, sendo uma extensão visível para a plateia. Isso é alcançado quando o ator permite uma interpretação completa do seu papel, revelando os conflitos internos do personagem, que são considerados o subtexto essencial a ser externado para que o público perceba as nuances da personagem.

No contexto do RPG, também existem elementos que englobam esses sentimentos não aparentes durante a construção e interpretação da personagem. Um exemplo é o alinhamento (Figura 4), que no universo do RPG está relacionado à moralidade do personagem e sua interação com o enredo da partida. Esse conceito orienta as ações do personagem; portanto, se o personagem possui um alinhamento caótico, pode demonstrar uma tendência à busca constante por novos desafios e experiências. Por outro lado, se segue uma ética pessoal, age com base em seus próprios princípios e valores, mesmo que estes não sigam padrões tradicionais.

Figura 4 – Alinhamento no RPG utilizando características de personagens em histórias em quadrinhos



Fonte: <https://tsrd.fandom.com/pt-iki/Características?file=Alinhamentos.png>

Dessa forma, tanto no teatro quanto no RPG, a expressão autêntica dos elementos internos da personagem é fundamental para criar uma experiência rica e envolvente para o público ou grupo de jogadores. Nesta mesa em que

participei, pude compreender a importância do elemento de alinhamento. O mestre da partida incentivou cada jogador a escolher um alinhamento, associado a um conflito pessoal. Minha construção de personagem resultou em um paladino da luz com alinhamento leal e bom. Entretanto, diante de forças malignas, meu personagem demonstrava uma aversão severa a esses seres. Este alinhamento permeou toda a experiência, destacando a necessidade de considerar o alinhamento ao tomar decisões, sem desviar do que foi estabelecido na criação da ficha do personagem.

A introdução de narrativas fictícias no universo do jogo proporciona aos participantes uma perspectiva distinta da realidade vivida. Em uma sessão de RPG, a imersão resultante possibilita a encarnação de personagens concebidos naquele momento específico. O distanciamento, um conceito preconizado por Brecht, emerge como uma ferramenta que capacita os atores a se afastarem emocionalmente de seus personagens, promovendo assim uma compreensão crítica das ações desempenhadas. Como indicado por Gerd Bornheim (1992) ao definir o distanciamento na tradição brechtiana:

Distanciar um acontecimento ou um caráter significa antes de tudo retirar do acontecimento ou caráter aquilo que parece óbvio, o conhecido, o natural, e lançar sobre eles o espanto e a curiosidade. (BORNHEIM, 1992, p. 243)

O distanciamento no contexto do RPG é frequentemente empregado como uma forma de escapismo da realidade, oferecendo aos jogadores um meio para explorar sua imaginação e construir narrativas fantásticas. Por meio desse distanciamento, os jogadores podem aproveitar as ferramentas disponíveis para criar um espaço compartilhado, onde todos os participantes compreendem que as ações que se desenrolam durante o jogo são realizadas pelo personagem, utilizando o corpo do jogador como meio para a expressão das emoções e ações do personagem.

3.2.4 Reflexões finais sobre aspectos da campanha.

O Mestre no RPG possui uma função estritamente importante durante uma sessão, ele possui o papel em criar as histórias, promover ações e ofertar uma experiência imersiva e divertida para todos os jogadores. Neste processo

de *mestrar*¹², ele atua de modo que, concilie no andamento das interações dos jogadores, por meio das interações realizadas e juntamente utilizando todas as ferramentas ao seu dispor para construção de uma narrativa organizada/improvisada, por exemplo, a utilização das histórias da ficha de personagens dos jogadores, manuseando os NPC's para que possa gerar conflito com o grupo para conduzir em uma resolução do problema, e utilizando o sistema de RPG utilizado para promover a imersão e auxiliando na subjetividade dos personagens com o meio da qual estão estabelecidos. Possibilitando assim, segundo Machado et al (2004) que os jogos reforcem os conhecimentos já adquiridos, assim como aqueles que serão obtidos, alcançando uma harmonia emocional. Pavão define a importância e funções o papel de mestre:

O mestre é um sujeito semi-eleito, para ser aceito é preciso que disponha de certos atributos que, de acordo com sua atuação no jogo, encontram-se fortemente associados à própria função narrativa tais como: criatividade, rapidez, capacidade de descrição, conhecimento de estruturas de narrativa, bagagem cultural, leitura, cultura geral, certos valores éticos como capacidade de cooperação, de aceitar as contribuições dos jogadores, bem como alguma dose de senso de humor. (PAVÃO, 2000, p.16)

As funções do Mestre e do diretor possuem características únicas dentro de sua respectiva área de atuação, e para Machado et al:

A função do mestre é apresentar ao grupo de jogadores uma história, uma aventura, que contenha enigmas, charadas, situações que exigirão escolhas ou decisões por parte dos jogadores. (MACHADO et al, 2004, p.2)

Para Pavis (1996) o diretor possui uma função de coordenação de todo material – humano e cenográfico – para apoiar os atores e funcionários durante todo processo de montagem do espetáculo, atuando no papel de montagem do cenário, luz e som, para auxiliar na construção da narrativa visual da peça. E não menos importante, coordenando os atores, utilizando por meio de treinamentos teatrais, sugerindo aos seus atores formas de construção da personagem, transmitir um ponto de vista com um olhar de observador da peça e buscar do

¹² O verbo *mestrar* dentro do RPG não possui o mesmo significado do significado de dicionários que se refere para mestres, âmbito escolar, entretanto, dentro do RPG, o verbo tem um significado a conduzir a partida, portanto, dentro do RPG o mestre *mestra*.

seu ator uma característica de participação ativa durante a construção da própria personagem. Buscando ao final de todo este trabalho junto ao ator, que ele possa captar mensagem da obra e utilizar o corpo do ator como amplitude da narrativa textual. Pavis (1996), afirma que:

O diretor sempre descobre em seu ator um indivíduo complexo, apto a inúmeras tarefas, de poderes insuspeitados: ele tem a perspectiva individual da personagem, mas também na compreensão do conjunto da peça, a contribuição individual de traços pertinentes, mas também a submissão aos objetivos de conjunto da encenação. (PAVIS, 1996, p. 98-99)

Podemos perceber que o mestre no RPG e o diretor teatral, possuem algumas características bastantes homólogas, que são a característica de condução progressiva do enredo central. Estas características possibilitam que o mestre possa conduzir uma história que fique estagnada em um certo ponto da *gameplay*, e introduzindo aos jogadores uma nova dinâmica para os jogadores. E para o diretor, este trabalho de condução da peça teatral envolve em guiar os eventos e organizar o ambiente para seja produzida as ações desejadas.

Um aspecto notável na função do mestre é a ausência de um papel ativo de jogador durante a campanha, o que implica que ele não necessariamente precise interpretar diretamente um personagem no jogo. Entretanto, ao longo de todo o processo narrativo para os jogadores à mesa, a interpretação é inerente, principalmente quando se utiliza personagens NPCs para a comunicação e desenvolvimento do enredo junto aos personagens dos jogadores. Esse trabalho não apenas amplia a narrativa, mas também envolve a expressão física, variação na entonação vocal e gestual, projetando personagens como uma senhora, um mago, um necromante, um paladino, uma criança, um dono de taverna, entre outros. Essa abordagem enriquece a experiência dos jogadores, permitindo ao mestre estabelecer uma conexão mais profunda com os participantes da mesa.

No teatro e no RPG, a improvisação é um componente constantemente empregado em suas aplicações respectivas, e o trabalho simbólico desempenha

um papel significativo ao longo das extensas jornadas do RPG e na construção de uma encenação teatral. A Improvisação para Spolin (1992)

Se, por um lado, é verdade que o teatro improvisacional, na sua maior parte, utiliza pouco ou quase nenhum objeto real ou elementos de cenário, por outro lado o jogador que estiver sendo treinado especificamente para esta forma deve manipular objetos reais como é sugerido por alguns exercícios no texto. Aprender a usar cenários, roupas, luzes etc., sem maior tempo para planejamento, exceto aquele necessário para estruturar suas cenas é simplesmente um modo de transferir a ação para uma outra área do teatro - um outro caminho para o intuitivo. (1992, p.27)

No universo do RPG, a constante ressignificação de objetos ocorre devido à narrativa imaginária dos jogadores. Nesse contexto, uma simples borracha pode se transformar em um boneco, uma caneta pode assumir o papel de uma espada, e uma lanterna de telefone pode representar uma tocha, entre outras possibilidades lúdicas. Esses novos signos interagem de maneira lúdica, convergindo com o significado real do objeto recém-atribuído na dinâmica da mesa, permitindo que os demais jogadores compreendam a mensagem transmitida por meio do simbolismo.

Durante a sessão de RPG, pude observar que o processo de ressignificação de ações e objetos foi desenvolvido de maneira inovadora para atender a necessidades específicas no momento. Esse fenômeno ocorreu em vários momentos ao longo da jornada, em que a utilização de materiais simples, como canetas e borrachas e ações corporais, revelou-se uma maneira eficaz de atribuir novos significados aos objetos e ações, tornando-os visíveis e compreensíveis para os demais jogadores.

4 – Considerações Finais

Ao longo de todo o processo da mesa da qual participei, destaco a observação de como o mestre, durante a construção da narrativa, incorporou diversos elementos teatrais que se destacam no contexto do jogo. O desenvolvimento do universo no qual os personagens estavam prestes a mergulhar foi meticulosamente elaborado, utilizando figuras e imagens que não apenas apresentaram o cenário do enredo, mas também proporcionaram uma prévia detalhada do mundo a ser explorado. Cada ponto de interesse das imagens foi minuciosamente descrito, incluindo as personalidades dos NPC's locais. Essa abordagem, rica em elementos narrativos variados, facilitou a

compreensão da narrativa pelo mestre, imergindo os jogadores na jornada por meio da quantidade apropriada de informações fornecidas. Isso permitiu que as ações dos jogadores fossem executadas com base em improvisações respaldadas pelo enredo envolvente.

A prática da improvisação no RPG permeia todo o jogo, permitindo que os jogadores desenvolvam abordagens inovadoras para resolver os desafios apresentados pelo mestre. Nesse contexto, percebi que a improvisação serviu como alicerce para as ações do nosso grupo, uma vez que, devido ao nosso nível de familiaridade geral com sistemas de RPG de mesa, não possuíamos um conhecimento aprofundado. A escolha de um sistema simplificado baseado no Tormenta facilitou a utilização da improvisação como ponto de partida para nossas ações. Ao longo do processo, fomos gradualmente introduzidos ao sistema, garantindo que nossas ações se alinhassem com as diretrizes propostas, sem perder de vista o objetivo central do RPG: a liberdade na criação de uma história para nossos personagens, sempre respeitando os limites estabelecidos pelo sistema Tormenta.

O mestre no RPG de mesa assume a responsabilidade crucial de guiar os jogadores em uma experiência imersiva e divertida, alinhando suas ideias com as propostas dos jogadores para criar uma narrativa cooperativa envolvente. Neste papel, o mestre também desempenha a função de mentor para os novos jogadores, adaptando o sistema para simplificá-lo. Isso destaca as informações essenciais para o desenvolvimento do personagem e os atributos necessários para resolver os desafios da partida.

A escolha de um enredo simples não apenas facilita o entendimento progressivo do sistema pelos jogadores, mas também contribui para o desenvolvimento da trama. Ao conduzir uma narrativa compartilhada, os jogadores têm a oportunidade de explorar o mundo gradualmente, mantendo o foco na história. Esses elementos foram cuidadosamente observados ao longo da jornada, enriquecendo a experiência como um todo.

A construção da personagem durante uma partida de RPG envolve diversos elementos que orientam o processo dentro do jogo. Os jogadores incorporam características que desejam que seus personagens tenham, desempenhando um papel na reprodução de uma identidade que pode ser semelhante à do jogador ou totalmente diferente. Como o RPG é uma forma de

interpretação de personagens, todas as características apresentadas durante a construção são interpretadas durante a sessão.

Nesse contexto, o trabalho de construir uma história para o personagem é crucial. Ele não apenas permite que o jogador estabeleça um vínculo emocional, mas também possibilita que o personagem se aprofunde, desenvolvendo camadas que podem ser exploradas durante o jogo, especialmente diante dos desafios apresentados pelo mestre. Além disso, as interações entre os personagens, entrelaçando suas histórias, proporcionam ao grupo a oportunidade de unir forças para alcançar objetivos comuns ou progredir individualmente no crescimento desejado para cada personagem. Esse processo enriquece a narrativa do jogo.

Durante minha experiência nas sessões de RPG, percebi que o processo de construção da personagem foi um dos aspectos mais complexos que analisei neste trabalho ao propor a elaboração de um personagem para um jogo de RPG, que não fazia parte da naturalidade que vivenciei durante meu período acadêmico. No entanto, ao revisar as memórias e conversar com os jogadores e o mestre presentes, pude perceber que o processo de construção da personagem no RPG não está longe de fazer este tipo de relação com a construção da personagem no Teatro. Esses elementos narrativos e de construção são desenvolvidos para um propósito específico na área em que são utilizados, possibilitando uma nova compreensão do uso de recursos narrativos bastante presentes no teatro dentro do RPG. Mesmo que esses elementos não sejam explícitos para a visualização dos demais jogadores, eles servem como uma forma de observar os elementos primordiais para a execução das ações durante a interpretação da personagem no RPG e que são bastantes presentes durante a construção da personagem.

Na análise final deste trabalho, consegui esclarecer uma dúvida que já existia antes mesmo de iniciar este estudo: se o teatro e o RPG, duas áreas aparentemente distintas, compartilhavam elementos que se interconectassem e fossem abordados de maneiras semelhantes. Concluí que, de fato, ambas as áreas apresentam notáveis similaridades. Tanto no RPG quanto no Teatro, elementos como narrativa, construção de personagens e a figura do Mestre/Diretor desempenham papéis cruciais, proporcionando suporte tanto aos jogadores quanto aos atores. No universo fantasioso do RPG, esses elementos

enriquecem a experiência dos jogadores, que investem tempo na construção colaborativa de narrativas, permitindo a vivência de novos universos que emergem da imaginação dos participantes. O compartilhamento de ideias nesse processo provoca sentimentos intensos, enriquecendo tanto a experiência do jogador quanto a do seu personagem.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Addison. **Roleplaying Game: uma aventura, um aprendizado**. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE. 2012.
- ARISTÓTELES. **POÉTICA**. 3. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- BARROS, Mayara; BATISTA, Igor B. **O Tabletop RPG como processo narrativo colaborativo: expressões de criatividade no jogar**. Proceedings Of Sbgames, Foz do Iguaçu, v. 17, n. 17, p. 863-869, 1 nov. 2018.
- BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- BORNHEIN, Gerd. **Brecht a estética do teatro**. 3. ed. São Paulo: Graal, 1992.
- BRETAS, Aléxia. **“Todo poder à imaginação!”: marcuse e a revolução surrealista**. Exagium, Ouro Preto, v. 3, n. 3, p. 1-11, nov. 2008.
- CARNEIRO, Eva. **O uso do RPG no ensino de História: um relato de experiência sobre o maranhão republicano explicado por meio de um jogo**. História Hoje, São Paulo, v. 10, n. 19, p. 214-234, jun. 2021.
- CASSARO, Marcelo. **Manual 3D&T Alpha**. Porto Alegre: Jambô, 2011.
- CAVALCANTE, João Pedro. **LUDOVISÃO: um sistema de RPG inspirado por séries de televisão, focado em ficção e estrutura narrativa**. 2022. 132 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social) — Universidade de Brasília, Brasília, 2022.
- FALCÃO, Luiz. **LIVE!: live action roleplaying um guia prático para larp**. 2. ed. São Paulo: Boi Voador, 2013.
- FERREIRA, Brenno Jadvas Soares. **O SISTEMA IMPRO E SUA APLICAÇÃO EM PROJETOS DE EXTENSÃO COM ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO E SUPERIOR DO INSTITUTO FEDERAL DO TOCANTINS**. 2023. 295 f. Tese (Doutorado) - Curso de Artes, Universidade Federal de Minas Gerais Escola de Belas Artes, Belo Horizonte, 2023.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2000.
- IUAMA, Tadeu Rodrigues. **O Verso da Máscara: processos comunicacionais nos larp e rpgs de mesa**. São Paulo. Provocare, 2018.

MACHADO, Mário Lúcio Mesquita *et al.* RPG: uma abordagem empregando sistemas multiagentes. **Novas Tecnologias na Educação**, Pelotas, v. 2, n. 1, p. 1-9, abr. 2004.

MOCHOCKI, Michal. **Role-play as a heritage practice: Historical LARP, tabletop RPG and reenactment**. Routledge, 2021.

NUNES, Helena de Fátima. **O jogo RPG e a socialização do conhecimento**. Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, [S.L.], p. 75-85, 1 jan. 2004. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

OLIVEIRA, Gilson Rocha de. **A Forja da alma: narrativas de docentes-mestres no jogo RPG**. 2012. 116 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Universidade Federal do Pará, Gilson Rocha de Oliveira, 2012.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)**. 2a edição. São Paulo: Devir, 2000.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PRADO, Luiz. **Conheça o larp, linguagem na qual o público é o criador da experiência artística**. 2019. Disponível em: <https://jornal.usp.br/?p=290325>. Acesso em: 27 nov. 2023.

Qual A História Do Primeiro RPG De Mesa E Como Surgiu?. Dados de rpg. 2022. Disponível em: <https://dadosderpg.com/qual-a-historia-do-primeiro-rpg-de-mesa-e-como-surgiu/> Acesso em: 27 de novembro de 2023.

ROSA, Maurício. **A Construção de Identidades online por meio do Role Playing Game: a construção de identidades online por meio do role playing game**. 2008. 263 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Matemática, Universidade Estadual Paulista Instituto de Geociências e Ciências Exatas, Rio Claro, 2008.

ROSA, Thiago Vieira Borges da; BARROS, Ariane Guerra. O LARP COMO FERRAMENTA DE TRABALHO DO ATOR/PERFORMER. **Arte da Cena (Art On Stage)**, [S.L.], v. 5, n. 1, p. 258-279, 27 jul. 2019. Universidade Federal de Goiás.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo, Perspectiva, 1992.

STANISLAVSKI, Constantin. **A construção da personagem**. 10. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

STOKOE, Patricia; HARF, Ruth. **Expressão corporal na pré-escola** (tradução de Beatriz A. Cannabrava). São Paulo: Summus, 1987.

Um pouco sobre a História do RPG – Parte 1: Origens. Rede Rpg. 2018. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2018/08/07/um-pouco-sobre-historia-do-rpg-parte-1-origens/> Acesso em: 27 de novembro de 2023.

WORKSHOP Live Action Roleplaying. SP Escola de Teatro. 2011. Disponível em: <https://www.spescoladeteatro.org.br/noticia/workshop-live-action-4roleplaying>. Acesso em: 27 nov. 2023.