

FUNDAÇÃO ESCOLA DE SOCIOLOGIA E POLÍTICA DE SÃO PAULO
Faculdade de Biblioteconomia e Ciência da Informação

Dell Helena de Abreu Tavares

Acerto crítico: o RPG como prática de mediação de leitura num ambiente de
biblioteca viva

São Paulo

2024

Dell Helena de Abreu Tavares

Acerto crítico: o RPG como prática de mediação de leitura num ambiente de
biblioteca viva

Monografia apresentada à Escola de Sociologia e Política de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia e Ciência da Informação, sob a orientação do professor Dr. José Mário de Oliveira Mendes.

São Paulo

2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional, digital ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo-na-Publicação – Biblioteca FESPSP

793.93

T231a Tavares, Dell Helena de Abreu.

Acerto crítico : o RPG como prática de mediação de leitura num ambiente de biblioteca viva / Dell Helena de Abreu Tavares. – 2024.
79 p. : il. ; 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. José Mário de Oliveira Mendes.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) – Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo.

Referências: p. 62-69.

1. RPG (jogos de fantasia). 2. Mediação de leitura. 3. Biblioteca viva. I. Mendes, José Mário de Oliveira, orientador. II. Título.

CDD 23: Jogos de aventura 793.93
Bibliotecário: Ederson Ferreira Crispim CRB-8/9724

Dell Helena de Abreu Tavares

Acerto crítico: o RPG como prática de mediação de leitura num ambiente de biblioteca viva

Monografia apresentada à Escola de Sociologia e Política de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia e Ciência da Informação, sob a orientação do professor Dr. José Mário de Oliveira Mendes.

Data da aprovação: 09/12/2024

Banca examinadora ou pareceristas:

Prof. Me. Wanderson Scapechi
Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

Prof. Winderson Jesus Gomes
Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

Prof. Dr. José Mario de Oliveira Mendes
Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Ellen de Abreu Tavares, sou grato pelo suporte em todos esses anos de vida, me incentivando a concluir os estudos e no auxílio da revisão deste e de tantos outros trabalhos.

À Ofélia Luna por me ajudar a acreditar que tudo tem seu fim e que essa era só mais uma etapa a ser finalizada, te agradeço por ter ficado ao meu lado durante esses anos de curso e pela parceria em tantos trabalhos.

Caroline Barqueta e Mariana de Oliveira Sá, amigas que fiz, perdi e tive o prazer de retomar o contato, agradeço por todas as palavras de suporte e sugestões para finalizar esta pesquisa, vocês sabem o quão fácil posso me perder sem uma luz para me guiar.

Ao meu orientador José Mario de Oliveira Mendes, sem o seu apoio no início e no decorrer do curso eu não teria chegado até aqui. Muito obrigado por ter acreditado no meu potencial e por ter dado todo o suporte no desenvolvimento desta pesquisa.

Estendo o agradecimento aos professores Winderson Jesus Gomes e Wanderson Scapechi, que aceitaram serem meus pareceristas e leram este trabalho com tanta atenção e dedicação.

Por fim, agradeço todas, todes e todos que compartilharam e participaram do questionário presente nesta pesquisa, sem vocês este trabalho não estaria completo.

Antes de tudo, antes mesmo dos humanos, havia histórias. Uma criatura em uma fogueira, conjurando um mundo com nada além de sua voz e da imaginação do ouvinte. E agora eu, e milhares como eu, em pequenas cabines e salas, com microfones e telas, em todo o mundo, fazendo o mesmo para uma família de ouvintes, conectados, como todas as famílias, principalmente pelas histórias que contamos uns aos outros. E depois: depois do fogo e da morte ou do que quer que venha a seguir, depois da limpeza ou da deterioração gradual, depois do depois, quando restarem apenas algumas criaturas, haverá uma em uma fogueira, contando uma história, para a família que restou.¹ (Fink; Cranor, 2015, tradução nossa)

¹ Before everything, before even humans, there were stories. A creature at a fire, conjuring a world with nothing but its voice and the listener's imagination. And now me, and thousands like me, in little booths and rooms, at mics and screens, all over the world, doing the same for a family of listeners, connected, as all families are, primarily by the stories we tell each other. And after: after fire and death or whatever else next, after the wiping clean or the gradual decay, after the after, when there are only a few creatures left, there will be one at a fire, telling a story, to what family it has left.

RESUMO

Pensando no mestre de *Role-Playing Game* (RPG) como um mediador de leitura, que junto aos jogadores, desenvolvem histórias juntos em um ambiente que seja acolhedor, objetiva-se identificar como o RPG pode ser inserido como uma prática de mediação de leitura em um ambiente de biblioteca viva ao apresentar o contexto do RPG, seus sistemas e cenários e o conceito de biblioteca viva e mediação de leitura. Através da exploração bibliográfica e da aplicação de um questionário com mestres e jogadores, observa-se que o RPG já ocupa algumas bibliotecas, porém ainda existe uma parcela da sociedade que enxerga a biblioteca como um ambiente de silêncio e inadequado para práticas que vão além do texto escrito, o que permite concluir que as pessoas bibliotecárias precisam se juntar a comunidade para que a biblioteca seja ocupada por pessoas e não somente pelo acervo. O RPG pode ser uma prática de leitura que auxilia a tornar esse ambiente mais vivo.

Palavras-chave: RPG; mediação de leitura; biblioteca viva.

ABSTRACT

Thinking of the Role-Playing Game (RPG) master as a reading mediator who, together with the players, develops stories together in a welcoming environment, we aim at identifying how the RPG can be inserted as a reading mediation practice in a living library environment by presenting the context of RPG, its systems and scenarios, and the concepts of living library and reading mediation. Through bibliographic exploration and the application of a questionnaire with RPG masters and players, it is observed that the RPG already takes place in some libraries, but there is still a portion of the society who sees the library as a silent and inadequate environment for practices that go beyond written text, which allows us to conclude that librarians need to join the community so that the library is occupied by people and not only by the collections. RPG can be a reading practice that helps making libraries a livelier environment.

Keywords: RPG; reading mediation; living library

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|---------|---|
| AD&D | Advanced Dungeons & Dragons |
| ANCIB | Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação |
| ANPED | Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação |
| BRAPCI | Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação |
| BGZO | Board Games Zona Oeste |
| BSP | Biblioteca de São Paulo |
| BVL | Biblioteca Parque Villa-Lobos |
| CCSP | Centro Cultural São Paulo |
| D | Dado |
| D&D | Dungeons & Dragons |
| ENANCIB | Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação |
| FESPSP | Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo |
| GURPS | Generic Universal Role Playing System |
| IFLA | International Federation of Library Associations And Institutions |
| LARP | Live action role-playing |
| NPC | No Player Character |
| ODS | Objetivos de Desenvolvimento Sustentável |
| PDM | Personagem do Mestre |
| PJS | Personagens jogadores |
| PNJS | Personagens não jogadores |
| RPG | Role-Playing Game |
| SESC | Serviço Social do Comércio |
| SISEB | Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo |
| USP | Universidade de São Paulo |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 10 |
| 2 OBJETIVOS | 13 |
| 2.1 Objetivo geral | 13 |
| 2.2 Objetivos específicos | 13 |
| 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS | 14 |
| 4 JOGANDO & INTERPRETANDO: O RPG DE MESA | 18 |
| 4.1 Mestres & jogadores: o que jogam e como o fazem | 18 |
| 4.2 Sistemas & Cenários | 21 |
| 4.2.1 Dungeons & Dragons | 23 |
| 4.2.2 GURPS | 25 |
| 4.2.3 Storyteller | 28 |
| 5 BIBLIOTECA: UM ESPAÇO VIVO | 31 |
| 6 MEDIAÇÃO: LEITURAS DA INFORMAÇÃO | 37 |
| 6.1 O mestre (não) mandou: mediação e RPG | 40 |
| 7 DIVERSIFICANDO: O RPG NA BIBLIOTECA | 44 |
| 7.1 Eventos através do tempo e estado | 46 |
| 8 IDEIAS E VISÕES: RESULTADOS E DISCUSSÃO DO QUESTIONÁRIO | 52 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 60 |
| REFERÊNCIAS | 62 |
| APÊNDICE A - Questionário | 70 |
| ANEXO A – Ficha de personagem (GURPS) | 73 |
| ANEXO B – Ficha de personagem (D&D) | 75 |
| ANEXO C – Ficha de personagem (Vampiro) | 78 |

1 INTRODUÇÃO

Seja por prazer ou por obrigação, a leitura pode começar cedo na vida do ser humano. Roland Barthes (1996, p. 21) define um texto de prazer como “aquele que contenta, enche, dá euforia; aquele que vem da cultura, não rompe com ela, está ligado a uma prática confortável da leitura”. Com o crescimento das redes sociais que oferecem conteúdos rápidos de consumo instantâneo, nasce a necessidade de pensar em outras formas de leitura que possam ir além do clássico livro. Versiani, Yunes e Carvalho (c2012, p. 17) trazem a seguinte reflexão:

Ninguém aprende a ler nos livros: todos aprendemos a ler lendo o mundo à nossa volta. Lemos na natureza o tempo que vai fazer, ou em que estação do ano estamos; lemos nos rostos e gestos dos que nos cercam se estão felizes, tensos, tristes, irritados; lemos sinais, placas, imagens; lemos cores, sons; usamos nossos cinco sentidos no ato de ler o mundo e somente por isso, um dia, aprendemos a ler a palavra escrita.

O ser humano é curioso e criativo, capaz de imaginar e recriar a partir de qualquer migalha apresentada, como, por exemplo, um universo cheio de possibilidades. O RPG, *role-playing game* ou, em uma das muitas tentativas de tradução, jogo de interpretação de papéis (Swahili, 2003), é popular entre os jovens e adultos e apresenta diferentes tipos de sistemas que vão do clássico uso de dados até o simples uso das palavras para o avanço da aventura. Na internet é possível assistir grupos de jogadores que criam suas aventuras e permitem que o público acompanhe seu desenvolvimento como se estivessem assistindo a uma série ou a uma novela, se envolvendo com os personagens criados e o enredo apresentado.

Se o público se interessa por esse conteúdo observando à distância, é possível pensar em maneiras de trazê-lo para o presencial. As bibliotecas públicas, quando conseguem exercer o papel de disseminar a cultura e a informação para a comunidade local e para aqueles que desejam frequentá-la, passam a ser um ponto de encontro de livre acesso. Silva, Jorente e Caldas (2017, p. 279, grifo nosso) dizem que “[...] é preciso pensar o espaço da biblioteca viva como um lugar atraente onde, além de ler, as pessoas possam trocar ideias, discutir, ouvir histórias, [jogar RPG], dentre outros”.

Complementando, Versiani, Yunes e Carvalho (c2012, p. 133) sugerem que:

[...] as bibliotecas, antes intocáveis e relegadas a um uso silencioso, contido, quase triste, necessitam hoje, para sobreviver, de leitores atuantes dentro delas. São, portanto, um espaço que contribui para o

encontro de leitores e suas leituras, nas variadas linguagens, suportes e formas de expressão, promovendo e incentivando experiências partilhadas.

Ações como contação de história, clube do livro, roda de leitura, saraus e tantas outras fazem parte da mediação da leitura, proporcionando encontros que poderiam ser realizados nas bibliotecas.

Esta pesquisa se enquadra no Grupo de Trabalho 3 – Mediação, Circulação e Apropriação da Informação da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação (ANCIB) e traz o seguinte questionamento: como o RPG pode ser inserido como uma prática de mediação de leitura em um ambiente de biblioteca viva?

Almeida Júnior (2003, p. 72) discute que:

Desde sua inclusão entre as funções exercidas pela biblioteca pública, a cultural sempre foi entendida como sinônimo de erudição. A biblioteca deveria propiciar à população meios para que as pessoas pudessem ampliar sua “inteligência” através de materiais, em especial o livro, considerados de “lastro”.

Quando a leitura se torna obrigação, quando a necessidade e os desejos do público são ignorados a fim de manter uma visão engessada e não pensar além do já estabelecido, o resultado final pode fugir da tentativa de formação de leitores e cair na tentativa de controle do que será lido e como isso será feito. Lankes (2016, p. 59) disserta que “muito da literatura sobre Biblioteconomia está focada no conceito de informação e de capacitação, ignorando ou silenciando que as bibliotecas ainda podem ser espaços de recreação e do desenvolvimento da leitura”.

Uma mesa de RPG se desenvolve da imaginação dos jogadores e do mestre, mas a inspiração vem, também, de outras obras consumidas, como disserta Braga (2000, p. 4):

O jogador de RPG determina sua ordem de leitura que é ditada por seus interesses. Ele escreve seu próprio texto em uma constante autoria coletiva. O jogador condensa os diversos suportes de leitura para produzir sua obra inédita que só é possível através da harmonia das diversas vozes que perpassam o grupo.

Nossa pesquisa pensa no mestre de RPG como um mediador de leitura, como um contador de histórias que convida os ouvintes, nesse caso os jogadores, a participarem e desenvolverem a história juntos em um ambiente que seja acolhedor. Permitir que esses grupos possam realizar suas sessões na biblioteca, e com isso abrir espaço para que outros frequentadores observem e conheçam como funciona

uma mesa de RPG, pode incentivar cada vez mais pessoas a frequentarem e explorarem a biblioteca. Versiani, Yunes e Carvalho (c2012, p. 134) sugerem que:

Talvez possamos dizer que as bibliotecas estão mudando o seu foco, passando a ser também um espaço de convivência com a leitura no sentido amplo que isso requer, ou seja, no sentido e de tudo o que há no mundo é texto para ser lido e interpretado e que texto não é apenas aquilo que se apresenta sob a forma escrita.

A biblioteca precisa ser um ambiente vivo que será frequentado por aqueles que buscam um espaço para aprender ou expandir conhecimento, conhecer novas pessoas que dividem (ou não) os mesmos gostos, um ambiente de descanso da correria do dia a dia.

Para discorrer e desenvolver nosso objetivo geral e objetivos específicos, abaixo descritos no Capítulo 2, detalharemos os procedimentos metodológicos no capítulo 3. A seguir, no capítulo 4, Jogando & Interpretando: o RPG de mesa, trataremos o que é e como funciona o RPG de mesa, quem são os jogadores, quais os sistemas mais utilizados para montar uma mesa, exemplos de cenários e suas mecânicas.

Na sequência, no Capítulo 05, intitulado Biblioteca: um espaço vivo, falaremos sobre como o conceito de biblioteca viva e terceiro lugar se encontram e podem ser aplicados nas bibliotecas públicas e de acesso livre ao público. No Capítulo 6, Mediação: leituras da informação, falaremos sobre a mediação de leitura, a oralidade e como essa mediação pode ir além da palavra escrita. Apresentaremos, também, como a arte de contar e recontar uma história faz parte da mediação e está diretamente ligada ao RPG. No Capítulo 7, Diversificando: o RPG na biblioteca, apresentaremos a importância de fazer da biblioteca um espaço acolhedor e aberto com exemplos de bibliotecas que promovem ou promoveram eventos de RPG. No capítulo 8, Ideias e visões: resultados e discussão do questionário, traremos os resultados do questionário aplicado com jogadores e mestres.

E, por fim, traremos nossas observações e considerações finais.

2 OBJETIVOS

Os objetivos gerais e específicos desta pesquisa são:

2.1 Objetivo geral

Identificar como o RPG pode ser inserido como uma prática de mediação de leitura em um ambiente de biblioteca viva.

2.2 Objetivos específicos

- a) Contextualizar o RPG e apresentar seus sistemas e cenários;
- b) Apresentar o conceito de biblioteca viva e mediação de leitura;
- c) Identificar as relações entre o RPG e a mediação de leitura.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Buscando identificar como o RPG pode ser inserido como uma prática de mediação de leitura em um ambiente de biblioteca viva optamos por uma pesquisa de natureza exploratória que visa “[...] proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou construir hipóteses” (Gil, 2002, p. 41) com delineamento bibliográfico que “é desenvolvido com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (Gil, 2002, p. 44).

Nossas principais fontes bibliográficas foram a Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI), o Google Acadêmico, os anais da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPEd) e do Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (ENANCIB), os sites RedeRPG e UniversoRPG com foco em *role-playing game* (RPG) e cultura nerd, os repositórios da Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo (FESPSP) e da Universidade de São Paulo (USP), as bibliotecas físicas do Serviço Social do Comércio de São Paulo (SESC-SP), da FESPSP, e o livro “Manual de reflexões sobre boas práticas de leitura”, das autoras Daniela Beccaccia Versiani, Eliana Yunes e Gilda Carvalhos que se encontra no meu acervo pessoal. Os termos de busca utilizados nas bases de dados acima mencionadas foram “biblioteca viva”, “mediação de leitura”, “RPG” e “biblioteca pública” (em língua portuguesa) e “*living library*”, “*reading mediation*”, “RPG” and “*public library*” (em língua inglesa). Outra forma de encontrar artigos, dissertações, teses e livros foi visitando as referências de trabalhos encontrados com temática semelhante para entender quais autores essas pessoas utilizaram como base em suas pesquisas.

Foram considerados e mantidos os textos que tinham os termos buscados no título ou no resumo, depois foi realizada uma segunda triagem por meio de leitura técnica da introdução e conclusão para entender se esses materiais conversam com nossa pergunta da pesquisa “como o RPG pode se enquadrar como uma prática de mediação de leitura em um ambiente de biblioteca viva?”.

Como houve a necessidade de utilizar textos na língua inglesa, encontrados ao observar as referências de outros pesquisadores, eles foram traduzidos primeiramente na ferramenta DeepL (abreviatura de *deep learning*/aprendizado

profundo) e depois revisados para ter certeza de que o contexto original tinha sido mantido.

As principais fontes de consulta durante o desenvolvimento estão indicados no Quadro 1:

Quadro 1 - Revisão bibliográfica

| Tema | Referências principais |
|--|---|
| Capítulo 4 - Jogando & interpretando: o RPG de mesa | |
| Jogos | Huizinga, Johan (2010); Retondar, Jeferson José Moebus (2007) |
| RPG | Swahili, Gabriel (2003); Telles, Marcelo (2010); Braga, Jane Maria (2000) |
| Sistemas de RPG | Jackson, Steve (2004); Crawford, Jeremy (coord.) (2019); Hite, Kenneth; Ericsson, Martin; Dawkins, Matthew; Muammar, Karim; Pettersson, Juhana (2021) |
| Capítulo 5 - Biblioteca: um espaço vivo | |
| Terceiro lugar | Oldenburg, Ray (1999) |
| Biblioteca pública e biblioteca viva | Almeida Júnior, Oswaldo Francisco de (2003, 2021); Haeasawa, Ely [2004]; Lankes, Richard David (2016); Rodríguez Santa María, Gloria María; Vasco, Irene [2013]; Silva, Rafaela Carolina da; Jorente, Maria José Vicentini; Caldas, Rosângela Formentini (2017) |
| Capítulo 6 - Mediação de leitura e suas vertentes | |
| Diversidade da leitura | Versiani, Daniela Beccaccia; Yunes, Eliana; Carvalho, Gilda (c2012); Almeida Júnior, Oswaldo Francisco de (2007); Candido, Antonio (2004) |
| Mediação de leitura e oralidade | Marcuschi, Beth (2014); Bortolin, Sueli (2010) Barros, Maria Helena Toledo Costa de (2006) |
| Contaçõ de história | Medeiro, Fábio Henrique Nunes (2015) Almeida Júnior, Oswaldo Francisco de (2021) Higuchi, Kazuko Kojima (2000) |

| | |
|---|--|
| | Matos, Gislayne Avelar; Apoema, Keu (2017) |
| Mestre do RPG | Braga, Jane Maria (2000) Swahili, Gabriel (2003); |
| Capítulo 7 - Diversificando: o RPG na biblioteca | |
| Uso da biblioteca | Versiani, Daniela Beccaccia; Yunes, Eliana; Carvalho, Gilda (c2012); Rodríguez Santa María, Gloria María; Vasco, Irene [2013] |

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Além da revisão bibliográfica, a fim de identificar a relação entre o RPG e a biblioteca, realizamos um levantamento de bibliotecas do estado de São Paulo que sediam ou sediaram eventos/encontros de RPG através dos sites do SP Cultura, do Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo (SisEB) e da Secretaria Municipal de Cultura do município de São Paulo. Alguns eventos foram encontrados a partir do site “RPG Wiki” e depois pesquisados para maiores detalhes. Como o RPG é uma atividade antiga, muitos sites e páginas já não estão mais ativas, porém foi possível resgatar a captura destas com a ferramenta *Wayback Machine* do *Internet Archive* que traz a segurança que a informação encontrada é verídica, pois é a versão arquivada de um site como se encontrava na data que foi capturado. Por fim, foram feitas pesquisas na rede social Instagram e na ferramenta de pesquisa Google com os termos “RPG” e “biblioteca”.

Em seguida, foi feita a coleta de dados através de questionário via *Google Forms*, que permite criar formulários personalizados. Os participantes foram encontrados a partir da lista de contatos do pesquisador, sendo divulgado por esses conhecidos para pessoas que se encaixassem no critério: serem jogadores ou mestres de RPG. A intenção era saber se esse grupo de pessoas frequentam bibliotecas e se já jogaram RPG nesses espaços ou em algum evento promovido por bibliotecas. Um questionário, segundo Marconi e Lakatos (2003, p. 201), é “um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas [...] sem a presença do entrevistador”. No total, foram elaboradas 10 perguntas que variaram entre abertas e fechadas (APÊNDICE A).

O questionário foi pré-testado por colegas que se encaixam no perfil desejado seguindo o que foi dito por Gil (2002, p. 120):

[...] procura-se verificar se todas as perguntas foram respondidas adequadamente, se as respostas dadas não denotam dificuldade no entendimento das questões, se as respostas correspondentes às perguntas abertas são passíveis de categorização e de análise, enfim, tudo o que puder implicar a inadequação do questionário enquanto instrumento de coleta de dados.

O título da pesquisa “acerto crítico” vem de um termo usado no RPG. Como dados têm faces pares, é possível dividir a sua numeração ao meio para definir qual número será considerado um acerto ou uma falha. O acerto crítico será definido quando o teste nos dados for seu valor máximo e uma falha crítica será quando for o valor mínimo. No próximo capítulo explicaremos como funciona o RPG, quem são os jogadores e quais sistemas e cenários são mais utilizados ao montar uma mesa.

4 JOGANDO & INTERPRETANDO: O RPG DE MESA

Quando vamos criar algo, seja na escrita, ao desenhar, pintar, compor, o ideal é que, junto com a prática, venha o momento de inspiração. E assim surge o *role-playing game* (RPG), no começo dos anos 70, inspirado em jogos de guerra e pela literatura de fantasia de Tolkien (Swahili, 2003). Com dados, figuras, mapas e, principalmente, narrações e dramatizações, o RPG conquistou o mundo com o passar do tempo.

John Ronald Reuel Tolkien foi professor universitário, filólogo e veterano da Primeira Guerra Mundial (Lincolins, 2019). Ele publicou seu primeiro romance intitulado *O Hobbit*, em 1937, onde acompanhamos a aventura do *hobbit*² Bilbo Bolseiro, do mago Gandalf, o Cinzento e de 13 anões pela fictícia Terra Média para tentar roubar o tesouro do dragão Smaug. Com o sucesso da história, Tolkien se dedicou por anos à escrita de *O Senhor dos Anéis*, publicado em 3 volumes, onde é contada a história do *hobbit* Frodo, que após receber de seu tio Bilbo o poderoso Anel do feiticeiro Sauron, sai ao lado de 8 companheiros em uma jornada para destruir a jóia, impedindo que ela retorne às mãos de seu criador, assim, salvando a Terra Média do mal que se alastrava. Esse foi um dos seus maiores sucessos, marcando a história e o tornando “pai da moderna literatura fantástica” (Lincolins, 2019). Tolkien criou diversos idiomas e alfabetos na sua juventude e vida adulta para suas diversas obras, algo que ao lado de mapas detalhados, enriqueceu suas histórias e auxiliou leitores a se aprofundarem nos universos criados.

Neste capítulo apresentamos o que é o RPG de mesa³, quem comanda o jogo e quem são os demais jogadores. Também traremos alguns dos sistemas utilizados para montar um jogo e quais ferramentas são utilizadas em cada um deles.

4.1 Mestres & jogadores: o que jogam e como o fazem

Antes de falarmos sobre o que é o RPG, vamos entender como funciona um jogo. Huizinga (2010) descreve o jogo como uma atividade voluntária, que não deve ser forçada e que não está ligada a uma necessidade fisiológica, sendo praticada

² Criatura fictícia criada por Tolkien, é descrita como “um pequeno ser com uma aparência insólita que se aventura na Terra Média” (Lincolins, 2019).

³ Existem RPGs eletrônicos, que incorporam elementos do RPG de mesa, mas funcionam na dinâmica de um videogame.

nas "horas de ócio". Ele é "antes de tudo uma atividade, isto é, uma ação humana pautada por uma intenção que se justifica por si mesma, sob o pano de fundo do universo imaginário, balizado por regras" (Retondar, 2007, p. 9). O jogo mexe com o lúdico, com a criatividade. Existem regras para orientar, mas elas não devem impedir que os jogadores possam se divertir quando todos estão de acordo em driblá-las. Essa cumplicidade estreita laços e promove reflexões sobre as mudanças realizadas e se trouxeram uma melhora ou não para o jogo.

Não existe jogo sem regras. O jogo se inscreve como uma ação voluntária e sujeito a regras, pois estas criam a ordem e são a expressão da própria ordenação do jogo. Seja em um jogo individual ou coletivo, são as regras que balizam o movimento imaginário na direção de uma regularidade mínima do ato de jogar. (Retondar, 2007, p. 20)

Assim, temos os livros que guiam tanto os jogadores como os mestres em uma mesa de RPG. São diversos sistemas com histórias pré-definidas, que permitem que os envolvidos escolham como melhor adequar a narrativa imaginada.

O RPG é um jogo de interpretação como o seu próprio nome indica. O *role-playing* é o momento em que o jogador e o mestre entram em seus personagens, assumem para si os papéis que serão retratados na história que será contada. Swahili (2003) explica como essa dinâmica básica e importante funciona:

Dentro da mecânica do RPG existe uma figura de imprescindível valor: o mestre [...] será o árbitro da sessão de jogo, e o responsável por conectar as ações dos personagens jogadores entre si e com o mundo de jogo. Os outros jogadores irão interpretar personagens – que em geral são o foco principal da trama – e através da personificação destes, irão agir e reagir ao mundo e às situações propostas através do mestre.

Personagens jogadores (PJs) são criados⁴ pelo jogador sempre em diálogo com o mestre para entender se aquela personagem se encaixa na narrativa. A inspiração pode vir de qualquer lugar: filmes, séries, livros, histórias em quadrinhos, algum conhecido com uma história interessante ou o jogador pode criar esse personagem como uma extensão de si. Por mais que a história seja em sua maior parte fantasiosa, mostrando realidades que muitas vezes não são possíveis no mundo real, é inevitável que elementos da realidade vazem para o jogo, já que ele "[...] também é uma forma de imitação da realidade. Pois quem joga, joga sempre dentro de um lugar social determinado, em um contexto cultural e social demarcado"

⁴ Alguns RPGs oferecem personagens prontos para jogar, mas o comum é que cada participante monte o seu.

(Retondar, 2007, p. 21-22). Os jogadores e o mestre trarão aspectos de si para o jogo e é isso que deixa cada mesa única, impossível de ser replicada em outra jogatina.

Outra categoria de personagens são os não jogadores (PNJs)⁵, que são, em sua maioria, controlados pelo mestre para fornecer informações, ajudar em batalhas, guiar os jogadores; são personagens que auxiliam no desenvolvimento da narrativa, a voz de cada local visitado pelo grupo em sua aventura ou os vilões e criaturas que os jogadores enfrentam durante a história.

Esses personagens precisarão de um passado, um contexto de como chegaram ali naquele momento do jogo. Não é necessário que isso seja pensado ou descrito nos mínimos detalhes, mas Telles (2010) argumenta que:

Quanto mais você definir a história progressiva dele, mais fácil será montar a ficha ou definir detalhes para sua interpretação do personagem. Você também pode fazer o oposto: depois de montar a ficha, pensar em detalhes da biografia dele para explicar determinadas escolhas de mecânica de jogo.

A ficha do personagem muda em cada sistema e discutiremos alguns exemplos na próxima seção, porém podemos adiantar que será nela que serão anotados os atributos, habilidades, vantagens etc. que cada personagem terá, o que determina como cada um irá interagir com a narrativa.

Assim, “se desenvolverá uma história conjunta, imprevisível, sendo modelada através das interações dos personagens/jogadores e do mundo/mestre e que pode ser concluída ou não, a depender do estilo do jogo [...]” (Swahili, 2003). Essa conclusão irá depender do tipo de mesa que o grupo decidir montar: uma aventura com começo, meio e fim ou uma campanha que são conjuntos de aventuras sem um limite para quando acabar. Swahili (2003) faz a seguinte correlação com histórias cinematográficas: “as aventuras são filmes, que são passíveis de continuação ou não; e as campanhas são séries, que mesmo tendo um fim, podem se protelar por anos a fio”.

Braga (2000) pode entender a dinâmica desses grupos em sua pesquisa. O mestre se organiza a partir da escrita e da leitura para montar cada aventura, trazer PNJs que trarão vida e sentido para o jogo, “[...] o Mestre escreve para fazer divertir, tanto ele próprio como os demais jogadores. Sua escrita é livre seguindo os caminhos da fantasia do grupo. Sem um compromisso com a gramática. Seu

⁵ Também conhecidos como NPC (*No Player Character*) ou PDM (Personagem do Mestre).

compromisso é com o jogo de RPG” (Braga, 2000, p. 5). Apesar de ser quem conduz o jogo, o mestre não deixa de ser um jogador que tem um maior domínio das regras, alguém que também precisa estar em sintonia com o restante do grupo para que o jogo aconteça da melhor maneira.

Com os jogadores e o mestre a postos com seus personagens e ideias, será necessário um ambiente, um mundo para que a história se passe.

4.2 Sistemas & Cenários

O sistema é o conjunto de regras que o jogo irá seguir, ele “serve como norteador para o desenrolar do jogo em seu aspecto mais mecânico. Geralmente um sistema é associado a uma ambientação ou estilo de jogo (Fantasia Medieval ou Futurista, por exemplo)” (Swahili, 2003). A escolha do sistema pode ser a última coisa a ser feita, já que ele pode limitar a criação de personagens e em qual cenário a história se passará.

O cenário é o mundo fictício, o universo onde a aventura acontece. Os locais, os eventos históricos, as magias (se elas existirem), etc., serão os elementos que o mestre precisará pensar e detalhar na narração. Existem diversos gêneros de cenários, alguns exemplos são:

- Fantasia
 - Alta Fantasia (muitos elementos mágicos e, provavelmente, um mundo paralelo e imaginário)
 - Média Fantasia (elementos mágicos, mas com a visão de um local possível de ser encontrado)
 - Baixa Fantasia (um pouco de magia, mas seguindo o mundo real)
 - Ficção Científica (um mundo imaginário relacionado ao futuro e tecnologias)
 - Fantasia Sombria (mundo imaginário com elementos sombrios, com toque gótico e de horror)
- Horror
- Terror
- Steampunk
- Cyberpunk (Cenário [...], c2022)

Com o cenário em desenvolvimento ou pronto é possível pensar quais mecânicas do sistema farão sentido no decorrer da narrativa. O sistema precisa permitir que tudo funcione da maneira mais imparcial possível e o uso da rolagem de dados é o mais comum para determinar isso, mas existem alguns poucos que utilizam cartas de baralho. Seja para decidir se as ações deram certo (acerto) ou não

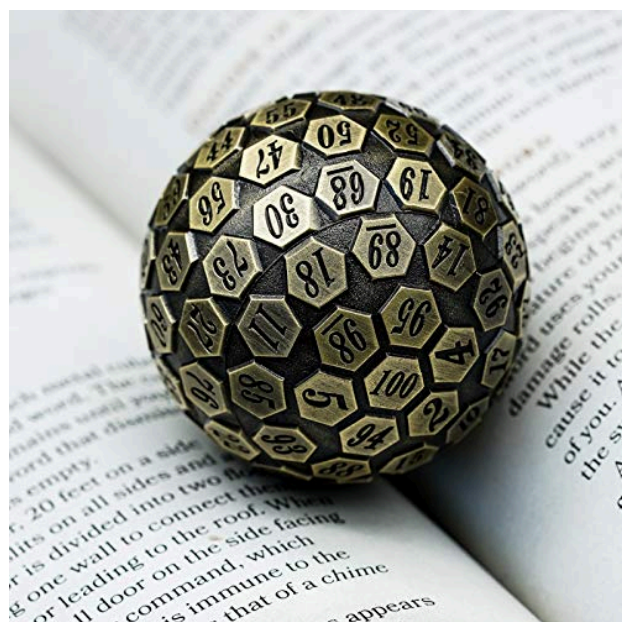
(falha), a ordem que os jogadores irão agir, o dano em caso de acerto em uma batalha; os dados utilizados no RPG (ver figura 1 e 2) não se limitam aos de 6 faces, são utilizados os de 4, 8, 10, 12, 20 e até mesmo 100 faces⁶ e é comum que os jogadores se refiram a eles, por exemplo, como d10 sendo “d” de dado e “10” a quantidade de faces.

Figura 1 - Dados de RPG



Fonte: Plaid Hat Games, c2020.

Figura 2 - D100



Fonte: World of Dice, [2020?].

É possível usar os sistemas prontos ou criar um próprio que se adeque melhor a realidade da mesa. Algumas dinâmicas básicas são: como as batalhas

⁶ Esse dado é normalmente substituído por 2d10 pela dificuldade de uso e leitura, “seu uso varia de sistema para sistema e traz uma probabilidade de 1% para cada face. Porém esse resultado não é verdadeiro se utilizar 2d10 para jogá-lo” (D100, c2022).

funcionam, como as habilidades escolhidas para cada personagem o afetam no decorrer da história, o que cada artefato pode trazer de positivo e negativo, entre outros.

Os sistemas podem ser divididos em dois: os que usam classe de personagem e os que você fica livre para decidir quais características e habilidades seu personagem terá.

Cada sistema terá seu nível de complexidade, mas nem todos são indicados para um jogador iniciante. A pessoa que estiver mestrando uma mesa pode adaptá-la para alguém que seja novo no RPG, mas escolher algo mais simples pode ser uma estratégia melhor para não assustar ou desanimar um novo jogador. A seguir veremos três exemplos de sistemas e um resumo de algumas de suas regras.

4.2.1 Dungeons & Dragons

Considerado o primeiro sistema de RPG, *Dungeons & Dragons* (D&D)⁷ foi lançado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson. Com poucas páginas e direções diretas, sua origem eram os jogos de guerra⁸ e teve grande influência de obras de fantasia, como as de Tolkien. Após o sucesso com o lançamento, o manual foi dividido em duas versões, uma que seguia sendo mais simples e outra mais complexa chamada de *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), essa segunda trazendo três livros:

O Monster Manual (Manual dos Monstros), uma compilação de monstros para usar como inimigos, Player's Handbook (manual do jogador) com regras e opções para criação de personagem, e o Dungeon Master's Guide (Guia do Mestre), com regras e guias para o mestre do jogo. (Dungeons [...], 2024)

D&D está na quinta edição e conta com materiais suplementares como livros com cenários e mais monstros para diversificar as aventuras.

Com um conjunto de dados (d4, d6, d8, d10, d12 e d20), personagens criados pelos jogadores e pelo mestre (PJs e PNJs) e a imaginação aflorada para o ato

⁷ Na época foi apelidado de *Original Dungeons & Dragons* (OD&D).

⁸ D&D surgiu a partir do jogo *Chainmail* criado por Gary Gygax e Jeff Perren em 1971. Dave Arneson “começou a organizar um jogo no qual os jogadores controlavam personagens individuais ao invés de exércitos como em WarGames tradicionais, usando das regras de Chainmail para resolução de combate. Ele adicionou inovações como classes de personagem, pontos de experiência, avanço de nível, classe de armadura e outros.” (Dungeons [...], 2024)

colaborativo de explorar o universo e a aventura, D&D conta com regras para preencher a ficha de personagem (ANEXO B) e de como o andamento da história acontecerá em relação a batalhas e momentos de interação que mudem os rumos da jornada.

Depois de ter uma ideia de quem o jogador quer interpretar na aventura, esse personagem será estruturado e cada informação precisa ser anotada na ficha. Primeiro, o jogador precisa escolher uma raça entre as muitas disponíveis, por exemplo humanos, anões, *halflings* e elfos, para definir a aparência e talentos naturais, os valores de habilidades também são influenciados por essa escolha. São seis habilidades que guiam as ações de cada personagem e monstro: Força (poder físico), Destreza (agilidade) , Constituição (resistência), Carisma (interação), Sabedoria (percepção e intuição) e Inteligência (memória e raciocínio).

A próxima escolha será a classe, que definirá como o personagem agirá em momentos de negociação e, ao explorar o ambiente, como agirá em batalhas e outros momentos de ação, suas habilidades e proficiências serão definidas pela classe. Alguns exemplos de classe são clérigo, guerreiro, ladino, mago e bardo. Os personagens começam no primeiro nível⁹ das classes e avançam quando ganham pontos de experiência (XP). O bônus de proficiência será aplicado em diversas sessões da ficha de personagem e:

A classe determina as proficiências com armas, as proficiências em testes de resistência, e algumas das proficiências em perícias e ferramentas [...]. Os antecedentes de um personagem concedem proficiências adicionais em perícias e ferramentas, e algumas raças concedem mais proficiências. (Crawford, 2019, p. 12)

Os pontos de vida serão definidos a partir do dado de vida, que será determinado pela classe escolhida. Um guerreiro, por exemplo, terá um d10 a cada nível + o valor de Constituição. Esses pontos vão sendo reduzidos quando o personagem se machuca, seja em uma queda aleatória durante a jornada ou durante uma batalha. Se em uma batalha o personagem tiver seus pontos reduzidos a 0, mas o dano não negativar esse valor, o personagem precisará fazer um teste de morte que consiste em rolar um d20. E caso o valor seja 10 ou mais é um sucesso, no contrário é uma falha. São 3 testes a cada rodada. No terceiro sucesso o

⁹ O mestre pode permitir que jogadores experientes no jogo criem personagens que começam com níveis superiores.

personagem fica estável, mas na terceira falha ele morre. Caso você tire 1 no d20 você sofre duas falhas e caso tire 20 você recupera um ponto de vida e fica estável.

São muitos os momentos em que o d20 será utilizado:

Atacar, onde será somado o valor rolado no d20 + o modificador da habilidade + a proficiência com a arma ou magia utilizada + algum modificador que seja específico do momento da batalha. Se o número total for maior que a força do alvo, o ataque acerta. Outro momento serão os testes no geral, como exemplo o teste de resistência, quando será somado o valor rodado no d20 + modificador da habilidade + modificador de proficiência. Ainda sobre o uso do d20:

Algumas vezes, um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência é modificado por uma situação especial chamada vantagem ou desvantagem. Uma vantagem reflete uma circunstância positiva que envolve uma jogada de d20, enquanto que uma desvantagem reflete o oposto. Quando você tem uma vantagem ou desvantagem, jogue um segundo d20 quando fizer a jogada. Use o maior resultado das duas jogadas se você tem vantagem, e use o menor deles se tem desvantagem. Por exemplo, se você tem desvantagem e tira 17 e 5, você usa o 5. Se em vez disso for vantagem e você tira os mesmos números, você usa o 17. (Crawford, 2019, p. 7)

Essas são somente algumas das mecânicas do desenvolvimento da ficha de personagem e do desenrolar “técnico” do jogo. Apesar dos manuais trazerem regras, tabelas e diversos detalhes de cada raça, classe, equipamento, monstro, locais no universo da aventura, entre outras informações, os livros estão ali para serem aliados do mestre e dos jogadores e devem ser consultados sempre que houver alguma dúvida. Ninguém espera que uma pessoa saiba todas as linhas dos 3 manuais e de todos os suplementos lançados. É com o tempo e com a prática – ou a observação, caso alguém não se sinta confortável ou preparado para jogar sem nunca ter tido um primeiro contato – que as aventuras evoluem.

4.2.2 GURPS

Generic Universal Role Playing System (GURPS) ou, traduzindo, Sistema Genérico Universal de Interpretação de Papéis tem um nome autoexplicativo: trata-se de um sistema que tem como uma de suas características principais ser uma base genérica para criação de qualquer mesa, Andreoli (2013) pontua que ele “pretende representar o realismo da vida em suas regras. [...] Com um sistema

genérico e realista é possível adaptar qualquer ideia ao jogo”, deixando livre para o mestre criar um cenário a partir de qualquer obra e ideia ou utilizar um dos muitos livros oficiais do sistema, pois as regras tendem a sempre serem as mesmas. O sistema foi publicado em 1986 por seu criador Steve Jackson e foi traduzido para o português em 1991 pela Devir Livraria.

Desde a sua criação foram publicados cerca de duzentos livros, informação que é indicada no GURPS Lite, “um resumo do que é ‘essencial’ em GURPS: todas as regras fundamentais, sem as opções e adornos que com frequência confundem os jogadores novatos” (Jackson, 2004, p. 1) e disponibilizado de maneira gratuita e traduzida no site oficial do sistema. Esse é o resumo da quarta edição, seu módulo básico chegou para os jogadores em 2004 dividido em dois livros: Personagens e Campanhas, o primeiro sendo suficiente para jogadores iniciantes e o segundo sendo indicado para mestres e jogadores que desejam se aprofundar no sistema.

Esse sistema utiliza dados para definir as ações:

O GURPS usa apenas dados de seis faces. Para avaliar o dano causado em combate (e várias outras coisas), é utilizado o sistema “dado + bônus”. Se a arma causa “4d+2” pontos de dano, isso significa: “jogue 4 dados e adicione 2 ao resultado.” Da mesma forma, “3d-3” é uma forma abreviada de dizer “jogue 3 dados e subtraia 3 do resultado.” (Jackson, 2004, p. 2)

Existem três mecanismos básicos para um jogo, que podem se expandir caso o mestre perceba que vale a pena acrescentar detalhes opcionais: teste de habilidade, teste de reação e avaliação de dano.

Quando o personagem precisar realizar uma ação que depende das perícias ou habilidades, ele rolará 3 dados para prosseguir. Esse é o teste de habilidade e o mestre irá entender quando pedir ou não a sua realização, normalmente em situações mais decisivas que envolvem combate, perseguições, conseguir aliados e informações etc.

Alguns testes de habilidade são feitos com o uso de modificadores: os bônus sempre melhoram a jogada e os redutores irão diminuir o valor total dos dados.

O teste de reação será realizado pelo mestre para saber como o seu personagem irá reagir aos personagens do jogadores, é algo que pode ser feito esporadicamente, já que o mestre pode tomar essa decisão sem deixar os dados decidirem. Ele irá jogar 3 dados, aplicar os modificadores e, então, checar a tabela de reações que classifica as reações de Desastrosa (0 ou menos) até Excelente (19 ou mais).

Já a avaliação de dano será realizada durante um combate para definir o valor que será subtraído da vida do adversário. Tanto o mestre como os jogadores rolam um dado e acrescentam seu bônus, porém “muitas coisas podem afetar a quantidade final de dano causado por seu ataque. As armaduras reduzem o dano sofrido por seus portadores. Certos ataques causam dano extra se atravessarem a armadura” (Jackson, 2004, p. 4).

Na criação do personagem, o mestre define quantos pontos a partir de qual cenário for aplicado, quanto mais forte o personagem, mais pontos ele precisará ter. Esses pontos são gastos na criação do personagem, por exemplo nos atributos localizados na ficha de personagem (ANEXO A), que são: força (ST), destreza (DX), inteligência (IQ) e vitalidade (HT). Jackson (2004, p. 4) explica que:

O valor 10 em qualquer atributo é gratuito, e representa a média humana. Valores mais altos custam pontos: 10 pontos para aumentar a ST ou a HT em 1 nível, 20 pontos para aumentar a DX ou a IQ em um nível. De forma similar, valores menores do que 10 terão um custo negativo: -10 pontos para cada nível de ST ou HT, -20 pontos para cada nível de DX ou IQ.

Quando o jogador reduz os pontos em algum atributo, ou seja, atribui desvantagens ao personagem, ele recupera alguns pontos para utilizar em outras características, por exemplo “se o jogador começar com 125 pontos, comprar 75 pontos em vantagens, e escolher -15 pontos em desvantagens, o personagem terá $125 - 75 + 15 = 65$ pontos sobrando” (Jackson, 2004, p. 4). O sistema oferece uma lista de vantagens e qualidades (que custam pontos) e desvantagens e peculiaridades (que devolvem pontos), que “conversam” com os atributos.

A força diz respeito ao físico do personagem, como sua capacidade de ter sucesso em um combate corpo-a-corpo ou de mover objetos pesados. A destreza tem ligação com a coordenação motora, agilidade e habilidade com as mãos. A inteligência vai ser o parâmetro para a criatividade, memória, intuição, percepção, sanidade e outras capacidades intelectuais. Já a vitalidade mostra a saúde e energia do personagem, como sua resistência a veneno ou seu vigor ao correr longas distâncias.

Outras características que serão anotadas na ficha são: as perícias, que são os conhecimentos específicos; pontos de vida (PV), que dizem o quanto o personagem é capaz de aguentar ferimentos; vontade, que mede a resistência a ataques sobrenaturais e estresse psicológico; percepção (Per); pontos de fadiga; velocidade e deslocamento básico; entre outros. Também são anotados as armas,

armaduras e itens que o personagem possui, bem como seus respectivos valores, pesos e custos.

A ficha e as regras do GURPS são extremamente detalhadas, o que pode assustar quem não conhece RPG ou está acostumado com outros sistemas, mas o que o manual demonstra é que grande parte dessas informações são opcionais. O GURPS busca abranger toda e qualquer possibilidade que possa surgir durante a criação do personagem e do desenvolvimento da aventura. Cabe ao mestre e aos jogadores decidirem como encaixar e utilizar o sistema para melhor os atender.

4.2.3 Storyteller

O *Storyteller* surgiu no início dos anos 90 quando Mark Rein-Hagen estava em busca de criar um novo jogo após o sucesso de *Ars Magica* – um RPG focado em magos. Ele se juntou a Tom Dohnt após ter a ideia de um cenário com temática de terror que juntou os conceitos que ele buscava:

Na viagem para a *GenCon '90* com Stewart Wieck e Lisa Stevens, Mark Rein-Hagen pensou num jogo que [...] seria mais sombrio e temperamental como *Inferno*, seria uma fantasia urbana que herdaria alguma história de *Ars Magica*, e seria o primeiro de uma série de jogos interligados. (Appelcline, 2007)¹⁰

O sistema era voltado para um público que tinha crescido jogando AD&D, mas sentia falta de uma temática mais sombria. A proposta era focar na narrativa à mecânica e “usar a fantasia para trazer profundas reflexões sobre a realidade contemporânea e a natureza humana” (Santos, 2018). O Mundo das Trevas é o ambiente mais famoso do sistema, aparecendo nos principais cenários como *Vampiro: A Máscara* e muitos outros.

Veremos aqui regras gerais do sistema e como a criação de personagem se dá no cenário de *Vampiro: A Máscara*:

Em *Vampiro*, a ficha de personagem (ANEXO C) é o momento que o jogador traz quem esse personagem era e o que fazia quando estava vivo, onde e quando ele foi transformado – o sistema chama esse momento de *Abraçado* – qual o seu novo nome e outros conceitos centrais. Todos os personagens já foram humanos,

¹⁰ On the road to *GenCon '90* with Stewart Wieck and Lisa Stevens, Mark Rein*Hagen hit upon a game that combined all of these concepts. It would be more dark and moody like *Inferno*, it would be an urban fantasy that inherited some history from *Ars Magica*, and it would be the first in a series of linked games.

por isso é importante que as informações sobre a vida antes de ser Abraçado sejam definidas.

Como um vampiro, o jogador irá escolher qual Clã seu personagem faz parte. Os “Clãs são linhagens antigas de vampiros que dividem características comuns, passadas por meio do Sangue. Cada clã provê certos poderes, fraquezas e, às vezes, até mesmo comportamentos e crenças para aqueles que a eles pertencem” (Galápago, [2021]). O tipo de Predador traz o estilo de caça do personagem, por exemplo, o Fazendeiro, se alimenta exclusivamente de animais, já o Sanguessuga bebe o sangue de outros vampiros.

As principais características são as escolhas do que o personagem é capaz de realizar, que são de diferentes níveis, e que podem ser aumentadas com os pontos de experiência ganhos durante o jogo.

Os atributos são divididos em 3 tipos: os físicos, que “medem, de maneira geral, a força, a agilidade e a resistência de um personagem” (Hite; Ericsson; Dawkins; Muammar; Pettersson, 2021, p. 155); os sociais, que medem o carisma, as primeiras impressões que as pessoas têm dele; e os mentais, que mostram a intuição, a concentração e a inteligência.

As habilidades trazem o histórico de vida do personagem, são elas que ajudam a contar por onde e pelo que ele já passou e precisam ter coerência com o conceito escolhido, por exemplo, alguém que trabalhava no circo terá valores altos em Performance. Essas características são marcadas nas bolinhas da ficha, “o valor dos Atributos e Habilidades varia de 1 (ruim) e 2 (médio) a 5 (máximo), embora o valor 0 seja possível” (Hite; Ericsson; Dawkins; Muammar; Pettersson, 2021, p. 155). Para o Atributo, 0 (zero) demonstra alguma fraqueza; já em Habilidade, seria a falta de experiência ou de treinamento em algo.

O tempo no sistema é dividido da seguinte maneira:

- Turno: tempo de cada ação;
- Cena: conjunto de turnos e interações;
- Sessão: capítulo da história, o dia da campanha;
- História: conjunto de sessões ou até mesmo sessão única e
- Crônica: série de histórias que conecta os personagens e suas narrativas

Os testes acontecem em ações que desafiam o personagem, no caso de Vampiro, ações simples como estacionar um carro não precisam necessariamente de um teste, o narrador pode escolher seguir com a cena pelo bem do andamento

da sessão. Quando o teste for necessário, o jogador irá descrever o que seu personagem está tentando realizar e o narrador dará o direcionamento, definindo qual característica é adequada para a ação e a dificuldade que deverá ser alcançada pela rolagem dos dados. Um exemplo:

O personagem está em uma situação complicada; foi pego em uma área controlada pela máfia quando seguia um inimigo, e três capangas armados o cercam em uma viela. Seu jogador decide tentar convencer os capangas que ele é um aliado do chefe deles, cumprindo uma missão secreta. Ele então irá testar o atributo social Manipulação junto com a habilidade Lábria. Ambos somam 8 pontos, então ele rola 8 dados de 10 faces. Sua dificuldade era 6, então cada dado que resultar em um 6 ou mais é um sucesso (Nestokun, 2017).

A jogabilidade do sistema é muito simples, são utilizados somente com foco na narração e na forma de solucionar conflitos. Seguindo o exemplo dado acima:

O jogador poderia tentar usar interpretação no lugar do teste de Manipulação e Lábria. Ele interpretaria o personagem e iniciaria um diálogo com o Narrador. Se o jogador conseguisse ser convincente o bastante, ele poderia passar por toda a situação sem rolar um dado sequer. E conforme sua interpretação ele poderia acabar convencendo os capangas de que ele era um aliado, ganhando novos contatos ou mesmo convencendo os capangas a ajudá-lo a continuar a perseguição ao seu inimigo... tudo de acordo com o personagem (Nestokun, 2017).

Storyteller, seja em Vampiro ou em outro cenário, traz aos amantes do horror e do sobrenatural um sistema fácil de jogar que dá oportunidade aos jogadores de interpretarem os monstros e vilões que, normalmente, são trazidos à vida pelo mestre. No capítulo seguinte, veremos clássicas e novas formas que a biblioteca pode interagir com a comunidade a fim de fortalecer seu vínculo.

5 BIBLIOTECA: UM ESPAÇO VIVO

O conceito de terceiro lugar é explorado por Oldenburg (1999) e apesar do contexto utilizado ser pensado, em grande parte, na realidade dos Estados Unidos, é possível recortar para a realidade brasileira. Pensar em um espaço que não seja a casa (primeiro lugar) e nem o trabalho (segundo lugar) e que traga as seguintes características, segundo o autor:

Os terceiros lugares existem em terreno neutro e servem para nivelar os seus convidados a uma condição de igualdade social. Nestes lugares, a conversa é a atividade principal e o principal veículo para a exibição e apreciação da personalidade e individualidade humana. Os terceiros lugares são considerados garantidos e a maioria tem um perfil discreto. Uma vez que as instituições formais da sociedade têm mais poder sobre o indivíduo, os terceiros lugares estão normalmente abertos nas horas de folga, bem como em outros momentos. Um terceiro lugar é determinado sobretudo pela sua clientela regular e é marcado por um humor lúdico, que contrasta com o envolvimento mais sério das pessoas em outros espaços. Apesar de ser um ambiente radicalmente diferente do lar, o terceiro lugar é muito semelhante a um bom lar no conforto psicológico e no apoio que oferece¹¹. (Oldenburg, 1999, p. 42, tradução nossa)

Em um mundo onde o lazer, o descanso e a cultura têm se tornado cada vez mais dependentes do capital, cresce a necessidade de um espaço em que se possa relaxar e aproveitar sem que haja a necessidade de gastar mais dinheiro, um lugar que possa ser uma válvula de escape quando é preciso se distrair das dificuldades.

A biblioteca pode ter esse papel, já que é um espaço de aprendizado, lazer e cultura disponível para a população, promovendo ações e atividades que pensam além do espaço físico, além das estantes cheias de livros. Almeida Júnior (2021, p. 58) lembra que:

Quando a biblioteca pública segue o objeto comumente defendido na área, ou seja, a informação registrada, sua atuação fica algemada, sua ação passa a ter limites, restringindo seu espaço, tanto físico como aquele presente no imaginário das pessoas.

¹¹ Third places exist on neutral ground and serve to level their guests to a condition of social equality. Within these places, conversation is the primary activity and the major vehicle for the display and appreciation of human personality and individuality. Third places are taken for granted and most have a low profile. Since the formal institutions of society make stronger claims on the individual, third places are normally open in the off hours, as well as at other times. The character of a third place is determined most of all by its regular clientele and is marked by a playful mood, which contrasts with people's more serious involvement in other spheres. Though a radically different kind of setting from the home, the third place is remarkably similar to a good home in the psychological comfort and support that it extends.

A visão da biblioteca como um ambiente sagrado e de silêncio absoluto, muitas vezes associado a castigo, descrição usada por muitos em relação à biblioteca escolar, precisa ficar no passado. Ranganathan criou as cinco leis da biblioteconomia em 1931:

1. Livros são para usar;
2. A cada leitor o seu livro;
3. A cada livro o seu leitor;
4. Poupe o tempo do leitor;
5. A biblioteca é um organismo vivo.

Olhando para as cinco leis, é possível entender a razão de alguns profissionais da área ficarem engessados numa ideia de que o livro é o material central da biblioteca. Almeida Júnior (2003) comenta que essa imagem de estantes e livros ainda são sinônimos de bibliotecas públicas mais tradicionais. Lankes (2016, p. 22) defende que:

Os bibliotecários de hoje estão utilizando as lições que aprenderam ao longo de aproximadamente três mil anos de história para construir uma nova biblioteconomia que não seja baseada em livros e outros artefatos, mas no conhecimento e na comunidade.

Lankes (2016) traz também, em sua opinião, qual é a razão para a biblioteca ser sempre limitada a livros ou crianças: muitas bibliotecas lidam com ambos, porém as pessoas bibliotecárias esquecem da diversidade de caminhos que as bibliotecas podem seguir e ficam estagnados em uma ideia conservadora que foca no acervo e não na comunidade, que quer sobreviver promovendo a paixão pela leitura, mas não escuta o indivíduo.

A quinta lei da biblioteconomia reforça a necessidade de se reinventar, pois “um organismo que pare de se desenvolver acabará por se paralisar e perecer” (Ranganathan, 2009, p. 241). O autor cita exemplos de como esse crescimento pode acontecer: o aumento do espaço, da maneira de classificar os materiais, da equipe que trabalha em diferentes áreas da biblioteca e do público que ali frequenta.

Pensando que o espaço tende a aumentar de tamanho e de público, e que esse público pode mudar conforme o tempo passa, seja porque as pessoas do entorno mudaram de região e encontraram outros espaços para frequentar ou as crianças envelheceram e seus gostos mudaram, a biblioteca precisa estar atenta às necessidades e vontades dessas pessoas. Um pensamento que não pode se instalar é de que:

A biblioteca mantém suas portas abertas àqueles que dela quiserem fazer uso. Os que não frequentam a biblioteca, não o fazem por vontade própria por desinteresse. Deve-se buscar no usuário as causas para o pequeno público que utiliza o espaço da biblioteca (Almeida Júnior, 2003, p. 84).

Se a biblioteca não está tendo o alcance esperado, é preciso observar e estudar o que pode ser melhorado e como divulgar esse novo espaço para o público. De nada adianta oferecer serviços e recursos de qualidade se ninguém fica sabendo da existência desse espaço. As autoras Rodríguez Santa María e Vasco (2013) citam maneiras de fazer com que a biblioteca seja usada por um público diverso, sendo algumas delas: conhecer a fundo quem é a comunidade; fazer parcerias com instituições e organizações do entorno; oferecer às crianças e jovens conteúdos que vão além do acadêmico como música, filmes e histórias em quadrinhos; levar materiais de leitura para os locais onde as pessoas frequentam e convidar grupos organizados da comunidade para conhecerem a biblioteca.

Lankes (2016) fala sobre a biblioteca não ser para pessoas, mas de pessoas. Ele acredita que as cinco leis da biblioteconomia indicam, na verdade, que a comunidade é o centro da biblioteca, e que ela precisa ter oportunidade de trazer sugestões e ter sua voz ouvida em momentos de decisão, “eles não são consumidores passivos de bibliotecas ou conteúdo, nem espectadores da democracia, mas a razão de estarmos aqui. Eles merecem [...] uma nova biblioteca que permita mudanças radicais positivas.” (Lankes, 2016, p. 50)

No momento em que a biblioteca define o que é mais importante, quais são suas prioridades e princípios será o momento quando é firmado qual será a sua missão, pois “é na missão que temos as primeiras impressões sobre como as bibliotecas criam expectativas para si mesmas e para as comunidades a que servem” (Lankes, 2016, p. 60). A *International Federation of Library Associations And Institutions* (IFLA, 2022, p. 2) trouxe no manifesto da biblioteca pública missões que contribuem para “os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e para a construção de sociedades mais igualitárias, humanas e sustentáveis”, sendo algumas delas:

- Proporcionar oportunidades em prol do desenvolvimento criativo individual e estimular a imaginação, criatividade, curiosidade e empatia;
- Promover, apoiar e participar de atividades e programas de alfabetização para desenvolver habilidades de leitura e escrita, viabilizar o desenvolvimento das habilidades para leitura midiática e alfabetização digital para todas as pessoas em

- todas as idades, no intuito de promover uma sociedade informada e democrática;
- Fomentar o diálogo intercultural e favorecer a diversidade cultural. (IFLA, 2022, p. 3)

Logo, é papel da biblioteca estimular e “[...] ser um espaço para os membros da comunidade transformarem seu amor e paixão em algo para o bem da comunidade e/ou para seu próprio bem” (Lankes, 2016, p. 60), sem julgar quais serão as ferramentas utilizadas para alcançar esse objetivo. Se voltarmos a olhar para o terceiro lugar, podemos lembrar de uma das características que Oldenburg (1999) descreve como essencial para esse espaço: a conversa como atividade principal. Uma boa conversa que é prazerosa e entretém pode fortalecer laços entre frequentadores e incentivá-los a participar e utilizar cada vez mais o espaço para dividir interesses com outros. O RPG pode ser uma boa maneira de iniciar essa interação, essa conversa, pois:

Assim como há ações e atividades que interferem na conversação, há também aquelas que a ajudam e incentivam. Os terceiros lugares geralmente incorporam essas atividades e podem até surgir em torno delas. [...] a conversação é um jogo que se mistura bem com muitos outros jogos, de acordo com a maneira como são jogados.¹² (Oldenburg, 1999, p. 30, tradução nossa)

Por que trazer jogos ou outros materiais e serviços para uma biblioteca? Almeida Júnior (2003, p. 19) comenta que alguns pesquisadores sugerem que “outros suportes da informação, tais como filme, vídeo, slide, fotografia, escultura, pintura, desenhos, mapas, gravuras, etc., poderiam ser usados pelas bibliotecas públicas, desde que direcionadas para a leitura”. Nem sempre os suportes precisam terminar na leitura, eles podem acabar no diálogo, em uma simples apreciação ou em indicações que aquele espaço traz um conteúdo diferente e é acolhedor.

Na biblioteca viva “é preciso pensar o espaço da biblioteca como um lugar atraente onde, além de ler, as pessoas possam trocar idéias, discutir, ouvir histórias, dar risadas etc” (Haeasawa, [2004], p. 18). Um exemplo pode ser a Biblioteca de São Paulo (BSP), inaugurada em fevereiro de 2010 no terreno do Parque da Juventude, um espaço construído onde antes existia o Complexo Penitenciário Carandiru, marcado por um histórico de muita violência e pelo Massacre do Carandiru em 1992 que terminou com a execução de 111 detentos. Hoje divide a

¹² As there are agencies and activities that interfere with conversation, so there are those that aid and encourage it. Third places often incorporate these activities and may even emerge around them. To be more precise, conversation is a game that mixes well with many other games according to the manner in which they are played.

área com o Parque da Juventude e as ETECs Parque da Juventude e das Artes e “diferentemente de bibliotecas convencionais [...] disponibiliza a literatura ao lado de outras mídias, como internet, televisão e jogos eletrônicos” (Biblioteca de São Paulo, 20--c), foi planejada para ser um espaço de conforto, autonomia e de “valorização das pessoas, nos seus saberes e na troca de experiências” (Biblioteca de São Paulo, 20--a).

Conforme Silva, Jorente e Caldas (2017, p. 288) a biblioteca viva “possui, em sua essência, uma função educativa que é a de estimular as pessoas a utilizarem seus produtos e serviços como meio de exercerem a cidadania”. Com sala de games, ludoteca, mais de 90 computadores; a BSP traz um ambiente convidativo, acessível e que atua “entre outras frentes, na oferta de equipamentos e espaços que permitem o acesso da população à produção e à expressão cultural, em âmbito nacional” (Biblioteca de São Paulo, 20--a).

Com um público diverso, a BSP conta com um núcleo de Serviço Social que existe desde sua inauguração, com objetivo de dialogar individualmente com os frequentadores e, em parceria com a rede socioassistencial¹³ da região, encaminhar aqueles que precisam de auxílio como retirar novas vias de documentos pessoais, cuidar da saúde e da habitação, entre outros.

Existe também o estreitamento de laços com escolas, ONGs e outras instituições do entorno por meio da divulgação do trabalho feito na biblioteca, algo que vai ao encontro do pensamento de Rodríguez Santa María e Vasco (2013, p. 73): “a atividade de uma biblioteca pública [...] está centrada nas relações estabelecidas com sua comunidade, incluindo pessoas, grupos organizados e instituições com quem a biblioteca, permanentemente, trabalha e interage”.

Outra ação que busca trazer os frequentadores da BSP para ocupar e participar de uma maneira igualitária é um programa de acolhimento criado em 2014, coordenado pela equipe de Serviço Social. Seu foco central é “a conexão com os sócios¹⁴, a fim de conhecer suas necessidades informacionais e pessoais. A escuta ativa é o ponto de partida para estabelecer vínculos com as pessoas e ofertar

¹³ “A Rede Socioassistencial é uma política social constituída por um conjunto de serviços, programas, projetos e benefícios que compõem o Sistema Único de Assistência Social (SUAS) e são prestados diretamente ao cidadão ou por meio de convênios com organizações sem fins lucrativos” (São Paulo, 2024).

¹⁴ A BSP utiliza o termo “sócios” no lugar de “usuários” para evitar desconforto em relação a possíveis frequentadores que sejam dependentes químicos.

programação cultural e serviços” (Biblioteca de São Paulo, 20--b). O programa promove, por meio da mediação de leitura, rodas de conversa utilizando diversos formatos de leitura, sendo alguns literatura, música e poesia, para proporcionar um diálogo agradável entre os visitantes.

Dessa forma é possível perceber que a biblioteca precisa ser um espaço em constante evolução, um ambiente vivo e atento aos desejos do público que ali frequenta. Um espaço vivo onde se possa, como falaremos no capítulo 7, jogar e ocupar.

No próximo capítulo falaremos sobre a mediação de leitura, pois “o mediador é a pessoa que pode facilitar a construção dessa “biblioteca viva”” (Haeasawa, [2004], p. 18). Vamos explorar algumas das práticas que podem auxiliar nessa construção.

6 MEDIAÇÃO: LEITURAS DA INFORMAÇÃO

É natural que em algum momento contaremos ou escutaremos uma história. Versiani, Yunes e Carvalho (c2012, p. 60) nos lembram que “o ato de contar histórias, todos sabemos, é muito antigo. Por meio deste ato a literatura oral sobrevive e, com ela, conhecimento e experiências são transmitidos de geração em geração”. A oralidade não se resume à fala, pois “por meio de expressões faciais, é possível transmitir emoções sem necessidade de empregar palavras” (Alves; Almeida Júnior; Bertolin, 2021, p. 12). A definição de Marcuschi (2014) sobre oralidade fortalece esse pensamento, pois:

Mesmo quando um indivíduo não se manifesta verbalmente, suas reações corporais (de interesse, curiosidade, tédio, indiferença, cansaço, emoção, entre outras) podem influenciar nas decisões discursivas tomadas por seu(s) interlocutor(es) e, com isso, no andamento da interação.

Existem aqueles que associam a leitura exclusivamente ao texto escrito, pois “o estudo da literatura oral era associado ao estudo do folclore e da cultura popular, ambos entendidos como frutos de uma expressão natural, desprovida do trabalho de aperfeiçoamento da arte letrada e erudita” (Alves; Almeida Júnior; Bertolin, 2021, p. 3). Há, também, quem acredite que só a leitura do texto escrito pode preservar a existência do livro e valorizar a alfabetização, que o ato de contar histórias manteria seus ouvintes no analfabetismo, por isso deve ser rejeitado. (Versiani; Yunes; Carvalho, c2012). Tal pensamento vem se transformando com o passar do tempo, permitindo que a mediação de leitura possa assumir um campo amplo e ser explorada em suas diversas formas de aplicação, como diz Bertolin (2010, p. 115), que vê a mediação de leitura literária como “a interferência casual ou planejada visando a levar o leitor a ler literatura em diferentes suportes e linguagens”.

A mediação aparece muito cedo em nossas vidas e, por vezes, nem sempre precisará do livro na mão ou da palavra escrita. Candido (2004, p. 174) considerou a literatura de uma maneira ampla e pontuou que “vista deste modo a literatura aparece claramente como manifestação universal de todos os homens em todos os tempos. Não há povo e não há homem que possa viver sem ela, isto é, sem a possibilidade de entrar em contacto com alguma espécie de fabulação”.

Versiani, Yunes e Carvalho (c2012, p. 31) também argumentam que “toda leitura é válida, todo suporte de leitura é pertinente quando buscamos o ato de ler

como uma prática de prazer”. Um ‘causo’ de família que passa de boca em boca e cai nos ouvidos dos mais novos, as famosas histórias de pescadores ou as lendas urbanas que se modificam a cada geração, são diversas maneiras de transmitir histórias, ficcionais ou não, que nos cercam ao decorrer da vida.

Da oralidade, para o texto e, nos dias de hoje, para falas e escritas que se mesclam trazendo imagens – estáticas ou em movimento – e sons para a criação de novas maneiras de comunicar e disseminar a informação (Rojo, 2014), o mundo avança e se reinventa e junto surgem novos formatos para a leitura¹⁵.

Almeida Júnior (2007, p. 33) traz algumas definições para leitura, como: “ler é o processo que permite a relação entre nós e o mundo. A leitura nos proporciona o conhecimento”. Se analisarmos o conteúdo e tivermos em mente que “cada mídia possui uma linguagem própria que impõe formas diferenciadas de leitura, implicando uma maior ou menor apropriação do conteúdo” (Almeida Júnior, 2007, p. 35), quando absorvemos e processamos as informações, conhecemos melhor a nós mesmos e aqueles que nos cercam, caminhando e observando o mundo de forma crítica. Sendo assim, cada pessoa terá uma interpretação diferente, pois:

A leitura é um processo subjetivo: compreendemos o código e sabemos contextualizá-lo para dar a ele uma significação, transformando-o em experiência - estamos no âmbito da interpretação, da apropriação do saber (Versiani; Yunes; Carvalho, 2012, p. 23)

Se quando lemos estamos absorvendo informação, a mediação da informação está interligada a mediação de leitura. Almeida Júnior (2015, p. 25) a define como:

[...] toda ação de interferência – realizada em um processo, por um profissional da informação e na ambiência de equipamentos informacionais –, direta ou indireta; consciente ou inconsciente; singular ou plural, individual ou coletiva; visando a apropriação de informação que satisfaça, parcialmente e de maneira momentânea, uma necessidade informacional, gerando conflitos e novas necessidades informacionais.

Quando oferecemos uma diversidade de formatos de leitura, permitimos que cada pessoa encontre o que se encaixa melhor para si. Almeida Júnior (2007) defende que a leitura é essencial para a apropriação da informação, ocorrendo

¹⁵ “Esses “novos escritos”, obviamente, dão lugar a novos gêneros discursivos, quase diariamente: chats, páginas, tweets, posts, ezines, funclips etc. E isso se dá porque hoje dispomos de novas tecnologias e ferramentas de “leitura-escrita”, que, convocando novos letramentos, configuram os enunciados/textos em sua multissemiose (multiplicidade de semioses ou linguagens), ou multimodalidade” (Rojo, 2014).

apenas com a realização da mediação. Disseminamos a informação e deixamos que quem recebe a adeque da melhor forma para que possa analisá-la e transformá-la em conhecimento. Logo, “o processo de comunicação, via documento, até a transformação do conhecimento de uma pessoa” (Almeida Júnior, 2007, p. 34) é o que o autor chama de mediação da informação.

Almeida Júnior (2021) também defende que a Biblioteconomia tem como seu objeto a mediação de informação e não a informação registrada, ou seja, a área não pode ficar engessada somente no acervo. É preciso olhar para outras formas de informar como artes na suas mais variadas formas e leituras diversas, pois “há linguagens diferentes no mundo e não apenas uma diversidade de línguas. É preciso aprender a ler a fotografia, a pintura, a política, os jogos, as cidades tal como se apresentam” (Versiani; Yunes; Carvalho, c2012, p. 18).

Se a informação não está presa em um livro, as atividades e ações informacionais da área não precisam se resumir a utilizar somente os materiais presentes no acervo, ou melhor, podem utilizá-los para muito mais que o empréstimo e sua utilização no local.

A contação de história é o exemplo que Almeida Júnior (2021, p. 59) traz para mostrar a mediação na prática, pois:

A ação cultural possui um objetivo sim, mas o de permitir, a partir da contação de histórias, que as pessoas, crianças e adultos, construam significados, determinem olhares e leituras de mundo, sem a necessidade da leitura específica do texto escrito. Na contação de história, o texto escrito se apresenta como um texto-lido e um texto-ouvido, mas mesclado com a performance, com o ambiente, com a voz, com a oralidade. Buscando propiciar a construção de significados, a produção cultural individual (não nos esquecendo que ela se dá na relação), o objetivo da Biblioteconomia deve ser modificado para abarcar todas as atividades que se valem, que utilizam não apenas a informação registrada. (Almeida Júnior, 2021, p. 59)

Quando ouvimos e contamos histórias, nos encontramos e reencontramos com nós mesmos, com nossos pares, com desconhecidos; paramos, mesmo que por um momento, a rotina desenfreada que vivemos hoje para dividir, aprender ou simplesmente curtir o momento e o conhecimento sendo transmitido. Medeiro (2015, p. 214) defende que:

As histórias existem apenas porque são contadas. Elas são parte de um conhecimento acumulado culturalmente que inspira e expira narrativas milenares, revisadas todo o tempo, direta e indiretamente. Quando ouvimos histórias, vivenciamos experiências únicas: a

história nos dá a chave para uma atmosfera imaginária – válvula de escape para a esmagadora vida real.

É possível perceber que, com o passar do tempo, foram criados diversos formatos de leitura, permitindo que cada indivíduo possa escolher a que melhor se adequa a sua necessidade informacional. Histórias serão contadas e conhecimentos serão transmitidos enquanto existirem pessoas para espalhá-los e escutá-los.

6.1 O mestre (não) mandou: mediação e RPG

No RPG, cabe ao mestre calcular os desvios na história, se preparar caso o grupo resolva abordar situações de uma maneira diferente e para isso é preciso ter um pensamento ágil para não perder o controle do jogo. Braga (2000, p. 5) pontua que:

O Mestre utiliza a escrita para não se perder e a prática para ordenar fatos narrados que podem ser resgatados a qualquer momento. A necessidade de amarrar todos os fios da trama, o que garantirá uma boa aventura, é que leva esse sujeito a utilizar a escrita.

É planejando e ajustando que ele proporcionará uma boa experiência para seus jogadores e para si.

Existe um receio, uma falsa impressão de que ao dar início a algo novo, tudo precisa ocorrer perfeitamente bem logo na primeira tentativa, isso acaba impedindo que o primeiro passo seja dado. Não seria diferente na mediação da leitura ou ao mestrar uma mesa de RPG. Barros (2006, p. 17) define que “mediar leitura é fazer fluir a indicação ou o próprio material de leitura até o destinatário-alvo, eficiente e eficazmente”. Com todas as preparações feitas e checadas, é essencial que se inicie a mediação, pois é impossível melhorar algo que não foi posto em prática.

Swahili (2003) traz que “o mestre é o jogador responsável por ser o conector do e no jogo, ou seja, ele é a peça principal que mantém o jogo em seu fluxo, tanto para os personagens dos jogadores como para estes.” Ele será a pessoa no controle do ritmo, que terá que instigar os jogadores a explorarem mais o universo e a história ali construída e, também, será ele que precisará trazer o grupo de volta caso fujam do caminho para avançar. Esse pensamento nos aproxima da ideia que o mestre é, então, um mediador.

O mediador de leitura é aquele que fará a ponte entre o leitor e a leitura, seja essa um livro, um quadrinho, um *podcast* ou, até mesmo, o RPG e que guiará esses

indivíduos no decorrer da mediação, permitindo que possam aproveitar ao máximo essa experiência. Bortolin (2010, p. 22) não criou os termos “leitor-narrador” e “leitor-ouvinte”, mas trouxe os seguintes conceitos para ambos:

- a) leitor-narrador é todo indivíduo que medeia o encontro do leitor com diferentes textos (de origem escrita ou oral), utilizando o seu suporte vocal para ler ou narrar.
- b) leitor-ouvinte é todo indivíduo que tem a sua leitura mediada, isto é, que recebe a interferência oral de um mediador para se encontrar com diferentes textos, podendo também ser chamado de leitor que lê com os ouvidos.

Para ajudar a compreender a semelhança do mestre e do mediador, também podemos olhar para o que Matos e Apoema (2017, p. 216) trazem a respeito da contação de histórias: “[...] envolve ativamente o outro, pois se trata de uma arte da relação. Contador (corpo falante) e ouvinte (corpo ouvinte) tecem juntos a história que vai se configurando aos poucos, no momento mesmo em que acontece”.

Complementando, Higuchi (2000, p. 190) incorpora a contação de história ao RPG da seguinte maneira:

A amplitude do RPG o torna quase tão rico quanto a própria literatura por retomar uma das mais antigas formas de entretenimento da humanidade: a arte de contar histórias. Mais do que divertir e passar o tempo, a tradição oral dos antigos servia para preservar a própria cultura, expandir o conhecimento e para ensinar. O melhor meio de preservar e difundir uma história é contá-la bem, por isso as maiores obras épicas de todos os tempos nasceram e foram mantidas assim, muito antes de serem escritas.

Quando nos relacionamos e compartilhamos nossas vivências, estamos contando histórias, preservando e criando memórias. É contando e criando narrativas que refletimos sobre tudo no mundo e sobre nós mesmos. Versiani, Yunes e Carvalho (2012) dizem que as narrativas encantam e nos permitem expressar nossos desejos, mas também trazem maneiras de refletirmos na nossa vida real. Podemos nos divertir em uma mesa de RPG com as batalhas e interações, mas mesmo em momentos de distração e diversão é possível aprender algo sobre o mundo e nós mesmos.

É ideal que mestres leiam e releiam para serem capazes de criar uma boa mesa de RPG. A partir de obras literárias e outras formas de inspiração, os mestres serão capazes de se inspirarem para melhorar o universo que criarem em suas aventuras e terão um aumento do vocabulário para descrever a ambientação e a narrativa no geral. Na mediação da leitura isso não é diferente, o mediador precisa ler e reler para ter domínio da história que irá contar ou indicar. Ao se apropriar do

texto, quem medeia se torna capaz de transmitir a história com segurança e fluidez, ou seja, consegue contar e recontar.

O reconto está ao lado da contação de história, é “a prática de recriar uma história: pode ser uma história que alguém contou, um texto que se leu, um filme que se viu, um caso que aconteceu” (Versiani; Yunes; Carvalho, c2012, p. 95). Quando alguém conta sobre um filme que acabou de assistir para alguém que não saiba muito sobre o assunto, essa pessoa irá buscar maneiras de adaptar o conhecimento para que esse diálogo não deixe de ter sentido, que não se perca, ou seja, ela irá recontar aquilo que viu.

Se a contação de história caminha ao lado do reconto e ambas podem ser vistas como práticas de mediação de leitura, o RPG, então, pode ser considerado como uma forma de contar e recontar histórias? Conforme Medeiros (2015, p. 225, grifo nosso):

Não é necessário muito esforço para cruzar a arte de contar histórias com as demais linguagens artísticas, pois ela fica no ir e vir das artes, direta ou indiretamente. Ela está na pintura, no teatro, na pantomima, na dança, na música, na ópera, no cinema, na arte da animação, na arquitetura, na escultura, nas artes tecnológicas, **nos games**, na televisão. Ela está na alma do homem.

Tal afirmação nos aproxima da ideia de que o RPG pode surgir de qualquer faísca, de qualquer situação ou obra consumida. O mestre ou os jogadores podem se inspirar no seu cotidiano, em algo que viram, algo que os inspira a expandir o pensamento e trabalhar a criatividade.

Olhando novamente para algumas definições de leitura que Almeida Júnior (2007, p. 33) apresenta, podemos ver que “a leitura é proeminentemente prazer” e “assim como a escrita, é a expressão máxima da inventividade, da criatividade e da intelectualidade do homem”. Quando sugerimos o RPG como uma prática de mediação, tais definições se assemelham com o que Retondar (2007, p. 32-33) disserta sobre jogos, pois:

O jogo é bom quando oportuniza o prazer de se estar jogando, o que não significa que necessariamente o prazer esteja relacionado à vitória ou ao sucesso momentâneo dentro do jogo. A derrota e o fracasso momentâneos podem produzir um profundo desprazer e insatisfação, como pode acontecer também que durante o jogo o jogador persista na busca desse prazer que o outro obteve e que ele, imaginariamente, admite ser capaz também de alcançar nesse contexto momentaneamente adverso para ele.

Existirão altos e baixos ao decorrer de um jogo, momentos que as habilidades e o entrosamento dos jogadores/personagens trarão vitórias e avanços na história, porém um encontro com um monstro ou um vilão mais forte pode acabar em ferimentos e até mesmo a morte de algum dos personagens. O prazer da vitória e a criatividade para lidar em um momento de falha são exemplos de como uma mesa de RPG tem a sua história sendo desenvolvida no momento em que ela é contada.

Medeiros (2015, p. 224) nos diz que “o contador de histórias é um animador, carrega vidas e almas embaixo do braço para liberá-las quando elas se expandem no ato de contar”. O momento que o mestre cria ou escolhe o cenário e começa a desenvolver aos PNJs é quando a aventura/história passam a existir, será junto dos jogadores que o mestre, então, dará vida ao que estava em folhas de papel, documentos digitais e na mente de cada envolvido.

O mestre – ou leitor-narrador ou, como buscamos mostrar, o mediador – apresenta um cenário para a aventura e aproxima os jogadores – ou leitores-ouvintes – de si e da história que está sendo criada, buscando permitir que ocorra a colaboração e o melhor aproveitamento para todas as pessoas envolvidas. Seria, então, como uma contação de história coletiva, onde todos os envolvidos estão criando constantemente em busca de um desfecho ou uma abertura para novas criações.

Assim, podemos perceber que entre narrativas, colaborações e a mediação, o mestre do RPG se assemelha muito ao mediador de leitura e os jogadores não deixam de ser leitores que serão instigados a acompanhar e se envolver na história sendo criada e contada. Pensando no espaço para que partidas de RPG e outros eventos relacionados ocorram, discutiremos a seguir se as bibliotecas podem ser um desses espaços.

7 DIVERSIFICANDO: O RPG NA BIBLIOTECA

Para iniciar nossa discussão neste ponto, relembremos o conceito de terceiro lugar: um espaço que não seja a nossa casa ou o local de trabalho, um ambiente para o convívio com pessoas que não necessariamente conhecemos. Assim, esse momento coletivo nesse terceiro lugar pode acontecer com atividades que nos apresentem novos interesses ou que unam um público por um interesse em comum (Oldenburg, 1999). Há também quem frequentará este espaço para poder descansar, interagindo com o ambiente e com o público ali presente somente com a sua presença.

Quando são dados exemplos de terceiro lugar, podemos ver bares, livrarias, praças e muitos outros, mas a biblioteca não fica de fora dessa lista. Lankes (2016, p. 116) aponta que “a nova visão da biblioteca não é como local ou como acervo de livros, mas como uma plataforma comunitária para a criação e o compartilhamento de conhecimento”. Versiani, Yunes e Carvalho (c2012, p. 148) complementam que “um espaço acolhedor é também aquele que convida o leitor a interagir com a instituição, a participar de suas ações, podendo sugerir outras que deseje ver ali realizadas”.

Esse convite precisa ser literal, não somente o oferecimento de atividades e outras ações. O público precisa saber que é permitido frequentar e utilizar a biblioteca, pois “muita gente, ainda que saiba onde está a biblioteca, não virá a menos que receba um convite” (Rodríguez Santa María; Vasco, 2013, p. 25).

A biblioteca é, muitas vezes, vista como um espaço exclusivo de silêncio, estudo e leitura, tanto pelo público geral como para alguns profissionais da área que têm receio ou desinteresse de atualizar seus conhecimentos. Esse espaço é plural, cada tipo de biblioteca terá um foco e uma comunidade, precisando se adequar às necessidades dessas pessoas.

Se pensarmos em uma biblioteca que têm espaços definidos para receber uma variedade de interesses, será necessário que o entendimento do acervo não fique restrito ao livro, pois:

A limitação no entendimento da leitura no âmbito das bibliotecas, retornando, dá-se também pelo fato de se conceber aquela, quase sempre, como restrita à palavra escrita e, assim, relacionada exclusivamente aos livros, revistas, enfim, aos suportes da escrita. [...] A leitura, no entanto, não se resume à palavra escrita, ao

contrário, ela é ampla o suficiente para abarcar todos os tipos de suporte. (Almeida Júnior, 2007, p. 37)

Essa será a oportunidade para diversificar o acervo e a abordagem das atividades que ocorrem na biblioteca. Versiani, Yunes e Carvalho (c2012, p. 148) pensam que “tal espaço interage com o leitor para a definição de seu acervo, disponibilizando suas regras e serviços sem preconceitos, oferecendo amplos e variados tipos de acesso ao acervo, além de atividades voltadas para o leitor”.

Além de adequar o acervo e as atividades, é necessário adequar o espaço físico para melhor atender e receber o público. Uma biblioteca que recebe muitos estudantes e pesquisadores precisará de mesas espaçosas para os materiais utilizados e cadeiras confortáveis para a quantidade de tempo que essas pessoas passarão ali. Se existe um público infantil será necessário pensar na segurança para que acidentes sejam evitados como almofadas, pufes, um piso que amortee possíveis quedas, entre outros.

Agora, se a biblioteca receber um público que joga, seja qual tipo de jogo for, será necessário pensar em como adequar o espaço também, já que:

[...] todo jogo tem de criar um espaço próprio, isto é, um espaço do jogo; pode ser um terreno baldio, uma rua, uma quadra, uma piscina, um tabuleiro, uma mesa. Todo jogo acontece em um espaço próprio. Um espaço físico, geometricamente demarcado pelos jogadores, onde nesta demarcação se possam fazer vigorar as possibilidades físicas e imediatas que tanto os jogadores quanto o próprio jogo suscitam. (Retondar, 2007, p. 27)

O espaço escolhido limita as possibilidades de expansão, isto é, dirá como o jogo será desenrolado. Não é possível, por exemplo, que uma mesa de RPG seja feita silenciosamente já que o mestre está constantemente narrando o que está acontecendo e onde os jogadores estão geograficamente no mundo, se deixando levar na imersão no universo do jogo. Isso tudo virá com ruídos e até mesmo movimentos que podem incomodar caso o jogo se dê em um espaço que não é pensado em acolher momentos e eventos barulhentos.

Outro ponto a ser pensado é que até a mais simples mesa fará o uso de ferramentas específicas, seja um conjunto de dados, figuras para representar os jogadores e as criaturas que estão batalhando ou as fichas físicas dos personagens e os documentos de direcionamento do mestre. Isso exige um espaço que permita que os dados possam ser lançados, as figuras dispostas e, em alguns casos, mapas sejam estendidos.

O relatório de gestão do período de 2013-2016 da Coordenadoria do Sistema Municipal de Bibliotecas (CSMB) traz a seguinte visão:

A realização do jogo de RPG nas Bibliotecas Públicas busca incentivar a utilização das mesmas, em especial por meio da pesquisa, o desenvolvimento do senso-crítico, a formação de novos grupos culturais e a difusão de uma técnica sócio-educativa que é o RPG. (Nalles, 2016, p. 64)

Por mais que esse relatório foque nas bibliotecas da cidade de São Paulo, tal informação é válida para qualquer biblioteca que tenha esses interesses. Vamos dar uma olhada em alguns dos eventos e oficinas de RPG que aconteceram e acontecem no estado de São Paulo.

7.1 Eventos através do tempo e estado

Estamos trabalhando com o conceito de biblioteca viva, mas existe na cidade de São Paulo o programa que carrega o mesmo nome. Ele busca revitalizar as 54 bibliotecas ligadas à Coordenadoria do Sistema Municipal de Bibliotecas da Prefeitura de São Paulo seguindo duas estratégias:

- Atrair o público que ainda não possui o hábito de frequentar uma biblioteca e contribuir para a formação de novos leitores e consumidores de cultura, por meio de uma programação cultural diversificada e continuada, inclusive nos fins de semana;
- Ampliar e fidelizar o público leitor frequentador das bibliotecas, estimulando o seu interesse e guiando seu percurso no universo literário disponível nas unidades. Isso envolve a formação de equipes de atendimento, a promoção de atividades de contação e mediação de leituras e a reorganização física dos equipamentos (São Paulo, 2019).

Até 2019, 37 bibliotecas já tinham sido revitalizadas¹⁶. O quadro 2 mostra as que já sediaram algum evento ou curso/oficina ligados ao RPG:

Quadro 2 - Bibliotecas vivas x RPG

| Biblioteca | Atividade |
|----------------------------------|--|
| Biblioteca Adelpha Figueiredo | VIAJ&AÇÃO – RPG nas Bibliotecas |
| Biblioteca Alceu de Amoroso Lima | Evento de jogo de tabuleiro e RPG |
| Biblioteca Chácara do Castelo | VIAJ&AÇÃO – RPG nas Bibliotecas; Palestra e Jogo |

¹⁶ Ao acessar a área de programas e projetos do site da Secretaria Municipal de Cultura, o programa Biblioteca Viva é redirecionado para a página que foi publicada em 2019, porém é incerto se o material foi atualizado, já que ao pesquisar o termo “Biblioteca Viva” no site é possível encontrar um resultado de 2024, porém com o erro de página não encontrada.

| | |
|---|--|
| Biblioteca Cora Coralina | VIAJ&AÇÃO – RPG nas Bibliotecas; Jogo |
| Biblioteca Érico Veríssimo | VIAJ&AÇÃO – RPG nas Bibliotecas |
| Biblioteca Gilberto Freyre | Oficina de RPG / Oficina de LARP ¹⁷ |
| Biblioteca Jamil Almansur Haddad | Oficina online de RPG |
| Biblioteca José Paulo Paes | Oficina de RPG / Oficina de LARP |
| Biblioteca Mário Schenberg | Oficina de LARP |
| Biblioteca Menotti Del Picchia | Oficina de RPG |
| Biblioteca Infantojuvenil Monteiro Lobato | Oficina de RPG / Evento |
| Biblioteca Narbal Fontes | LARP |
| Biblioteca Paulo Duarte | Oficina de LARP |
| Biblioteca Paulo Setúbal | Oficina de LARP |
| Biblioteca Roberto Santos | Evento de RPG |
| Biblioteca Rubens Borba Alves de Moraes | Oficina de RPG / Oficina de LARP / Palestra |
| Biblioteca Viriato Corrêa | Evento com LARP |

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Foi possível encontrar que em 2004, a Biblioteca Infanto-juvenil Monteiro Lobato realizou uma mesa de RPG baseada em *A Revolução dos Bichos*, do autor George Orwell. Já em 2007, a biblioteca recebeu mesas de RPG, palestras e outras atividades relacionadas ao assunto nos últimos domingos de cada mês. Em 2008, ela foi sede do segundo Encontro Mistério & Horror RPG, que contou com mesas que tinham o objetivo de reunir quem pudesse se interessar por cenários de “mistério e horror de diversas modalidades como *Call of Cthulhu*, *Crepúsculo*, *Don’t Rest Your Head*, *Hell on Earth*, *Kult*, *Mundo das Trevas*, *Unknown Armies* e outros” (São Paulo, 2008) e a palestra ‘Os Quadrinhos de Terror’ de Nobuyoshi Chinen.

A Biblioteca Municipal Viriato Corrêa recebe a ‘Fantástica Jornada’ desde 2009, o evento costumava se estender madrugada adentro e hoje em dia acontece nas tardes da Virada Cultural. Cada edição varia o tema e a programação com bate papos, mediação de leitura, exibição de filmes, peças de teatro e muitas outras atividades, mas uma atividade que se repete em todas as edições é uma forma de RPG que, por mais que não seja o foco desta pesquisa, é considerada um clássico: o *live action role-playing* (LARP).

¹⁷ *Live action role-playing*.

Sua tradução aproximada é “representação de papéis ao vivo” e, de forma resumida, é um jogo onde os participantes assumirão o papel de personagens – normalmente elaborados pela organização do evento – e sem nenhum roteiro irão desenvolver de forma colaborativa a história do cenário ali colocado a partir de suas ações. As histórias do LARP da Viriato são organizadas pelo grupo Confraria das Ideias e já abordaram fantasmas e lendas urbanas japonesas, guerras galácticas e até mesmo cenários baseados nos universos de autores como Edgar Allan Poe e H.P. Lovecraft.

O VIAJ&AÇÃO - RPG nas Bibliotecas foi um projeto que em julho de 2009 e 2010 levou o LARP e mesas coordenadas pelos grupos Confraria das Ideias e Megacorp e pelo narrador Flávio Araujo.

Outro evento, em novembro de 2015, foi o Primeiro Encontro Municipal de RPG sediado pela Biblioteca Mario de Andrade que, segundo o Relatório de Gestão de 2013 a 2016, recebeu cerca de 360 jogadores no hall da biblioteca.

A Biblioteca Parque Villa-Lobos (BVL) recebeu em 2016 o 2º encontro de mulheres RPGistas, organizado pelo Coletivo Minas de Moria. Entre jogos de cartas e tabuleiros, oficinas, palestras e debates, o evento reuniu, segundo o relatório do primeiro trimestre de 2016 do SP Leituras, 574 participantes.

O grupo *Board Games Zona Oeste* (BGZO) foi recebido duas vezes em 2020 pela Biblioteca Alceu de Amoroso Lima, conhecida por sua temática de poesia. Em abril de 2022, o grupo voltou a realizar seus encontros na Biblioteca, em novembro de 2024 foi o 30º BGZO. Os encontros reúnem uma diversidade de jogos, contando até mesmo com lançamentos de jogos e um espaço para protótipos. Como observamos no capítulo 4, os jogos de tabuleiro fizeram parte da origem do RPG e, em parceria com a Toca Game, um grupo que busca disseminar jogos de tabuleiro e RPG, o BGZO trouxe em julho de 2024 as primeiras mesas de RPG do evento.

Outros municípios também oferecem eventos e oficinas voltados ao RPG:

Em Santos, a Gibiteca Municipal Marcel Rodrigues Paes se juntou com a loja Caverna do Dragão em 2017 para realizar o projeto Encontro de Mestres – RPG. Sua primeira edição teve como sede a Biblioteca Dr. Silvério Fontes, que fica no Centro Cultural da Zona Noroeste¹⁸. O espaço recebeu a doação de dez livros de RPG junto do material necessário para realizar mesas, como dados e fichas de

¹⁸ A biblioteca Dr. Silvério Fontes e a Biblioteca Infantil Elias José se encontram fechadas desde 3 de julho de 2023 para reforma.

personagem, que passaram a fazer parte do acervo permanente da biblioteca. O projeto teve como objetivo fortalecer as comunidades de RPG da cidade.

A Gibiteca também promove, até hoje, mesas abertas ao público em seu próprio endereço. O projeto Contos Lúdicos surgiu através de um grupo de amigos que há quase 10 anos se juntaram para apresentar o RPG para a população local, assim como também juntar aqueles que já conhecem o jogo, oferecendo um espaço seguro para que todos possam se divertir. As mesas de diversos sistemas e cenários acontecem todos os meses. Existe também a atividade “Meu Artista na Gibiteca”, que traz convidados para um bate papo e em julho de 2024 trouxe o autor do RPG *Através das Trevas*, Ramon Mineiro para conversar e jogar no espaço.

A Biblioteca Municipal “Paula Rached”, localizada no município de Pederneiras, realiza o Encontro de RPG que teve, até o momento, seis edições, a última realizada no final de 2023. O evento conta com mesas com cenários de RPG variados, exposição de livros e jogos de tabuleiro, show musical, concurso de *cosplay*, entre outros.

A sexta edição contou com a participação de autores e contação de histórias. A bibliotecária Adriana Couto responsável comentou que:

Foi um dia muito especial, que mostrou a força e a diversidade da cultura nerd em nossa cidade. Agradecemos aos mestres, aos jogadores, aos *cosplayers*, aos autores, aos patrocinadores, aos voluntários, e a todos que prestigiaram o nosso encontro. Esperamos que tenham se divertido e aprendido um pouco mais sobre o RPG, um jogo que desenvolve a imaginação, a criatividade, o trabalho em equipe e a socialização (Pederneiras, 2023).

O evento Sertão Geek teve sua primeira edição em maio de 2023 e trouxe diversas atividades como *cosplay*, exibição de filmes, sessão de LARP, mesas de RPG e jogos de tabuleiro, entre outros, nas três bibliotecas municipais de Sertãozinho e Cruz das Posses. O evento teve a segunda edição em maio de 2024, as bibliotecas Dr. Antônio Furlan Júnior e Neuza Leonor Pignata em Sertãozinho e Profª Sônia Regina Mossin Garcia em Cruz das Posses foram sede das mesas de RPG que recebiam público a partir de 8 anos para jogar sistemas como D&D e Ordem Paranormal.

As três bibliotecas municipais também realizaram atividades das “Férias nas bibliotecas” que ofereceram filmes, monitoria de jogos de tabuleiro e mesas de RPG no início de 2024. Em novembro e dezembro de 2024, a biblioteca volta a receber o RPG de mesa com o projeto Aventuras Literárias, que busca apresentar sistemas

menos conhecidos através de cenários literários e tem trabalhado em conjunto com as bibliotecas nos eventos anteriores. A atividade é direcionada principalmente para quem é iniciante e quer saber mais sobre o RPG, tendo como intenção, também, incentivar a interação social e um descanso do ambiente digital.

Já a Biblioteca Municipal “João Mesquita Valença”, localizada no município de Marília, realiza o Projeto Legião, que oferece uma oficina de RPG e jogos de tabuleiro uma vez ao mês, aos sábados. O atual prefeito¹⁹, Daniel Alonso, pontuou que “através de atividades criativas, culturais e interativas, como o Projeto Legião que promovemos gratuitamente na moderna biblioteca de nossa cidade, nossos adolescentes e jovens encontram opções de entretenimento e de lazer cultural”

A Biblioteca Prof. Nelson Foot, de Jundiaí, teve o curso gratuito de formação de Mestres de RPG e Escrita Criativa, sob a coordenação do produtor cultural do “Além Muro”, Bruno Davi Kretzmann. O curso ocorreu nas tarde de sábado e foi dividido em 6 módulos:

- Módulo 1 – Introdução

Contextualizar o aluno nas características do RPG enquanto ferramenta fundamental no desenvolvimento de jogos narrativos.

- Módulo 2 – Personagens

Fornecer inspiração e orientação na criação de personagens, jogadores ou não, críveis, justos e memoráveis.

- Módulo 3 – Cenários

Fornecer referências para contextualização das aventuras no mundo de jogo, desenvolvimento de trama da campanha, geografia e história, cultura e sociedades, mapas e cidades, ambientes e atmosferas.

- Módulo 4 – A Jornada do Herói

Mergulhar um pouco mais na criação de personagens, levando em conta os estudos sobre o monomito e a Jornada do Herói.

- Módulo 5 – Técnicas Narrativas

Apresentação de técnicas narrativas que visam facilitar o trabalho criativo e criar histórias instigantes para os jogadores, leitores ou espectadores em qualquer mídia.

- Módulo 6 – Comunicação e Improvisação

Abordagem sobre improvisação, como criar eventos espontâneos, lidar com os jogadores que desviam do enredo e ainda assim manter a coesão da história. (Jundiaí, 2024)

A biblioteca também recebe o Encontro Conclave, que já está na sua sexta edição. O grupo Conclave RPG “reúne um time de mestres e jogadores com a proposta de organizar eventos onde esses jogos podem ser compartilhados com jogadores experientes e iniciantes” (Jundiaí, 2024). As mesas contam com diversos sistemas e cenários.

¹⁹ Vinícius Camarinha foi eleito em outubro de 2024, mas tomará posse no início de 2025.

O Serviço Social do Comércio (SESC) também oferece oficinas de RPG que acontecem nos espaços de cada unidade, por vezes ocupando as bibliotecas, que são de acesso livre para qualquer pessoa que queira frequentar.

O Sesc Avenida Paulista realizou uma atividade chamada “RPG & Literatura”, em agosto de 2019, com a mediação do poeta e educador Victor Rodrigues. Foram quatro encontros às terças-feiras onde:

Os jogadores-escritores desenvolverão, com auxílio do mediador, uma história do início ao fim. Para que a experiência seja vivida como um todo, a história se construirá no melhor estilo “aprender jogando e jogar aprendendo”. O papel do mediador é estimular a criatividade dos jogadores. Dessa forma eles se sentirão de fato na pele do personagem, que será criado a partir de orientações, descrições e imaginações feitas coletivamente ao longo de toda a sessão (Morais, 2019).

Em julho de 2023, o SESC 24 de Maio ofereceu às quartas-feiras a Oficina de Escrita de RPG – Narrativas Afrofuturistas²⁰, com a escritora Kelly Cristina. Os objetivos eram abordar o conceito de afrofuturismo, fazer uma introdução ao RPG e as narrativas compartilhadas, assim permitindo que fossem criados cenários, narrativas e personagens a partir dos imaginários africanos e afro-americanos.

Entre bibliotecas públicas, gibitecas e espaços de cultura que contém bibliotecas em sua estrutura, é possível perceber que eventos de RPG podem ser reuniões celebrativas entre a comunidade, demonstrações da criatividade de quem joga e quem cria e até mesmo cursos que se propõem a desenvolver a criatividade de jogadores e mestres.

A pergunta que fica é: será que essas atividades chegaram ao maior número de pessoas que poderiam se interessar? A seguir, veremos o resultado do questionário aplicado com alguns jogadores e mestres para saber se essas pessoas têm ou não o hábito de frequentar e utilizar as bibliotecas.

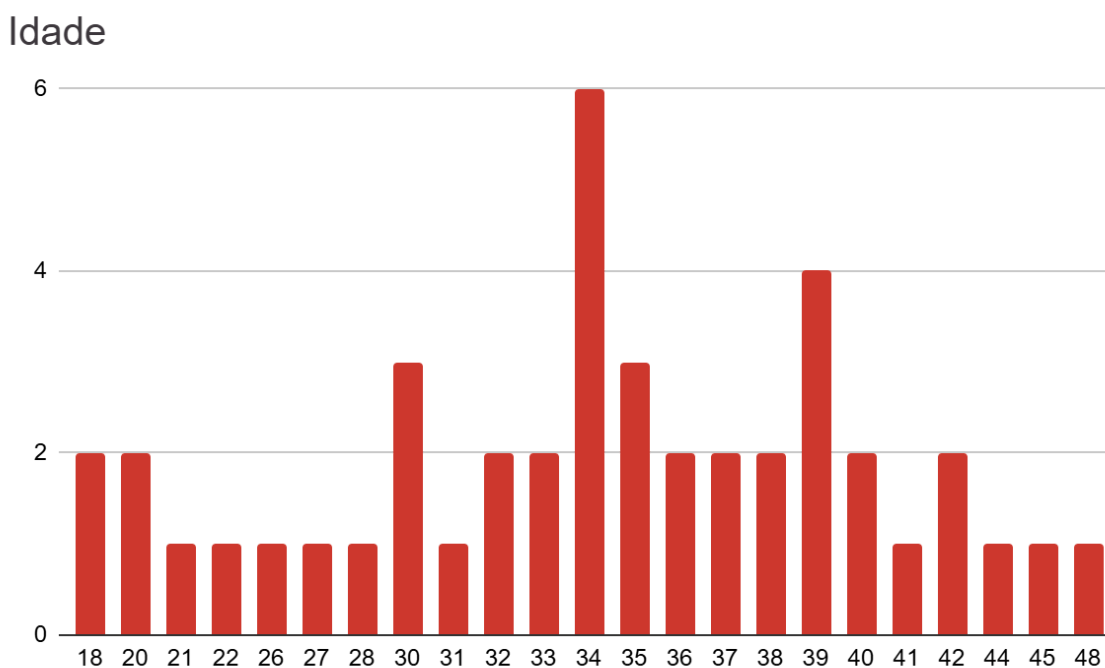
²⁰ A oficina fez parte da programação especial do Mês da Mulher Negra Latino-Americana e Caribenha.

8 IDEIAS E VISÕES: RESULTADOS E DISCUSSÃO DO QUESTIONÁRIO

Como indicado nos procedimentos metodológicos, a coleta de dados foi realizada através de um questionário via *Google Forms* que buscou entender se jogadores e mestres de RPG jogam ou frequentam eventos relacionados ao tema nas bibliotecas. No total, 45 pessoas responderam, e a seguir veremos o perfil e os hábitos dos respondentes em relação aos espaços que jogam.

As quatro primeiras questões diziam respeito ao perfil dessas pessoas. A primeira traz a idade dos participantes, com exceção de uma resposta, onde ao invés da idade, foi informado a nacionalidade. Sendo assim, o gráfico 1 representa a idade de 44 participantes:

Gráfico 1 - Idade dos participantes



Fonte: elaborado pelo autor, 2024.

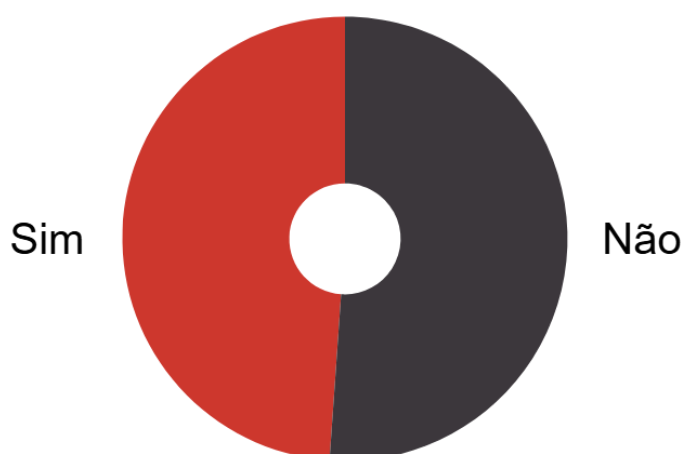
Vemos que a média de idade deste grupo é de 33,6 anos. A segunda questão era opcional e perguntava qual era a identidade de gênero do participante. Foram 10 mulheres cis, 3 pessoas não-binárias, 31 homens cis e uma pessoa preferiu não informar.

A terceira questão buscava saber se quem respondia costuma jogar ou mestrar RPG: 18 disseram que jogam e 27 que realizam ambas as atividades. Sendo assim, todos jogam, mas 27 tomam a posição de mestre em determinadas mesas.

A quarta questão dividiu os participantes entre dois grupos: os que já jogaram RPG em bibliotecas ou frequentaram algum evento relacionado a esse tema e os que não, como pode ser visto no gráfico 2 a seguir:

Gráfico 2 - Participação em bibliotecas

Você já jogou RPG em bibliotecas ou frequentou algum evento relacionado a esse tema?



Fonte: elaborado pelo autor, 2024.

Em vermelho estão os 22 que já participaram de eventos ou jogaram na biblioteca, enquanto em cinza os 23 que não estiveram em qualquer ação ligada ao RPG em bibliotecas. Cada grupo respondeu a 3 questões abertas, permitindo que possamos entender as razões para esse hábito ou a falta dele.

Olhando primeiro para o grupo de 22 pessoas que responderam que sim, através da pergunta “qual(is) biblioteca(s) você frequenta?”, foi possível perceber que nem todos frequentam bibliotecas no momento, e alguns informaram quais bibliotecas costumavam ir no passado, demonstrado no quadro 3 a seguir:

Quadro 3 - Bibliotecas frequentadas no passado

| Bibliotecas | Localização |
|--|----------------|
| Centro Cultural Vergueiro (CCSP) | São Paulo - SP |
| Sesc Pompéia | São Paulo - SP |
| Biblioteca de São Paulo (BSP) | São Paulo - SP |
| Central - Unicamp | Campinas - SP |
| Instituto de Estudos da Linguagem da Unicamp (IEL) | Campinas - SP |
| PUC | São Paulo - SP |

| | |
|--------------------|--------------------------|
| Mackenzie | São Paulo - SP |
| Western University | Londres; Ontário; Canadá |

Fonte: elaborado pelo autor, 2024.

Também foram citadas, sem especificar qual, uma biblioteca municipal de Toronto, Canadá, uma gibiteca de São Paulo e algumas bibliotecas da zona norte de São Paulo. Um participante disse que a correria do dia a dia e o acesso digital o fazem frequentar menos as bibliotecas físicas, mas que abre exceção para levar os filhos às bibliotecas infantis.

Já os que frequentam nos dias de hoje citaram, porém sem especificar quais, as gibitecas de São Paulo e as municipais, um participante comentou que frequenta uma biblioteca municipal no bairro de Santana, mas não é possível saber se é a Narbal Fontes ou a Nuto Sant'Anna. Outras bibliotecas citadas podem ser vistas no quadro 4:

Quadro 4 - Bibliotecas frequentadas atualmente

| Bibliotecas | Localização |
|----------------------------------|---------------------|
| Centro Cultural Vergueiro (CCSP) | São Paulo - SP |
| Sesc Pompéia | São Paulo - SP |
| Mário de Andrade | São Paulo - SP |
| Universidade Federal do Pampa | Bagé - RS |
| Sinhá Junqueira | Ribeirão Preto - SP |
| Viriato Corrêa | São Paulo - SP |
| Faculdade de Direito - USP | São Paulo - SP |

Fonte: elaborado pelo autor, 2024.

Também perguntamos: “Como foi a sua experiência jogando nesse(s) espaço(s)?”. Houve quem não percebeu diferença em relação a qualquer outro espaço público, outras respostas foram ter gostado, achado ótimo, legal, uma experiência boa, acolhedora, tranquila, animada e divertida; sendo ideal para conhecer novos sistemas, jogadores e narradores e com diversas mesas. Também teve quem disse ter sido algo caótico por ter muitos jogadores e curto. Entre essas experiências, 4 explicitaram que só jogaram em eventos, outros 4 disseram nunca ter jogado em bibliotecas, mas 2 trouxeram as seguintes descrições sobre suas experiências em eventos em outros espaços:

Nunca joguei RPG numa biblioteca. Os lugares "públicos" onde joguei RPG foram na verdade um lugar particular: o "quintal" no fundo do Bob's da Avenida Paulista. A experiência de jogar lá era...

normal... pior do que jogar na casa de alguém, certamente. Mas jogar na casa de alguém nem sempre era possível. Dependia da disponibilidade dos pais dos amigos. Geralmente a gente conseguia, mas nem sempre, e nessas vezes era ótimo ter um lugar pra jogar.

No início eu tinha um pouquinho de vergonha, afinal era ~20 anos atrás e a cultura de RPG ainda era bem incomum de se ver na TV. Mas logo engata no jogo e vc esquece de onde está.

Claro que estando lá no Bob's a gente consumia fast food, mas pensando bem se fosse na casa de alguém a gente comeria porcaria da mesma forma.

Também já joguei diversas vezes em feiras, principalmente na finada EIRPG²¹. Essas experiências são legais também, principalmente pra conhecer sistemas, cenários, e até pessoas novas. Mas aí estamos falando de jogar em feira, o que é bem diferente de jogar um jogo normal em um ambiente público/compartilhado (sic).

Nunca joguei em bibliotecas, de fato. Em eventos de RPG que fui, aí da nos anos 1990, foi positiva, mas um pouco confusas pois as mesas tinham que ter pouca duração (sic).

Por fim, os participantes foram questionados se encontravam manuais ou livros de RPG na(s) biblioteca(s) que frequentam. Um participante informou que não tinha certeza, mas como a pergunta só permitia responder com sim ou não, foi preferido retirar a resposta. O gráfico 3 mostra, então, a resposta de 21 dos participantes:

Gráfico 3 - Manuais e livros de RPG na biblioteca

Você encontra manuais ou livros de RPG na(s) biblioteca(s) que frequenta?



Fonte: elaborado pelo autor, 2024.

Em vermelho, 7 disseram que encontram, enquanto, em cinza, 14 disseram que não encontram manuais ou livros de RPG na(s) biblioteca(s) que frequentam.

²¹ Encontro Internacional de RPG.

Vimos que existem bibliotecas com jogos de RPG em seus acervos como a Biblioteca Monteiro Lobato, Dr. Antônio Furlan Júnior e a Gibiteca de Santos. Ao pesquisar brevemente no BiblioSP Digital, é possível ver que existem cerca de 257 obras entre manuais e títulos que se inspiram no RPG para criar suas histórias em quadrinho e outros formatos. A BSP e a BVL contam com uma ludoteca que oferece uma diversidade de jogos, entre eles RPGs.

Observando, agora, o segundo grupo com 23 pessoas que disseram nunca ter participado de eventos de RPG ou jogado em bibliotecas. Ao serem questionados onde jogam, as respostas se repetiram entre em casa, na casa de amigos e parentes, em lojas e *online* por aplicativos de reunião como o *Discord*, *Foundry*, *Google Meet* e até mesmo o *Whatsapp*.

Quando perguntados por qual razão não jogam em bibliotecas, foram diversos os motivos:

- Longe;
- Nunca procurou o espaço;
- Falta de costume;
- Achar que é um espaço de silêncio;
- Pouco frequentado por outros jogadores/conhecidos;
- Não existir uma comunidade de RPG na cidade;
- Não sabia que era uma possibilidade;
- Não ser prático para comer e beber durante as mesas;
- Horário;
- Uso de tecnologia;
- Só poder jogar remotamente;
- Timidez;
- Muita exposição;
- Comodidade;
- Menos acolhedor que a própria casa.

Em especial, uma resposta chamou atenção: “Porque o tipo de reações desencadeadas em uma sessão de RPG não são condizentes com um lugar silencioso de estudo.”

Para complementar, foi perguntado “O que te faria jogar nesse espaço?”. Um participante disse que não vê a necessidade de jogar em espaços públicos, e outro, que não acha que é o lugar certo. O restante trouxe as seguintes necessidades:

- Disponibilidade de material: jogos e tecnologia, como mesa interativa e monitores grandes;
- Salas privadas onde fosse permitido se alimentar, beber e fazer barulho;
- Ser gratuito;
- Seguro e de fácil acesso;
- Receber um convite;
- Querer juntar amigos em um mesmo lugar;
- Eventos que oferecessem teste de sistemas e que apresentasse jogos para um novo público;
- Horário flexível (de madrugada);
- Conveniência

Muitos já têm seus espaços particulares para jogar ou utilizam a facilidade do ambiente digital para jogar, mas para outros, existe a necessidade de espaços onde possam se expressar e experienciar, talvez pela primeira vez, como é jogar em um ambiente público. O RPG de mesa é um jogo cooperativo e pode ser o momento ideal para criar novos laços, aprender novos sistemas e cenários e se inserir ainda mais na comunidade.

Outro ponto é que são muitos os ambientes que cobram algum valor para acessar o espaço ou utilizar os jogos disponíveis. Em uma realidade onde quase tudo depende de dinheiro, a biblioteca vem na contramão disso, trazendo atividades de forma gratuita para quem quiser participar. Assim, “[...] a biblioteca viva busca incluir socialmente a comunidade que a cerca, além das demais comunidades dispostas em sociedade” (Silva, Jorente, Caldas; 2017, p. 278). Incluir a comunidade é também informar e estar atento às discussões atuais que dizem respeito a esses indivíduos.

O mundo dos jogos ainda é dominado por um público composto por homens, mas isso vem mudando aos poucos e cada vez mais mulheres e pessoas trans e não binárias vem ocupando o espaço e mostrando que gênero não é um requisito para a diversão. Sem a intenção, o sistema *Storyteller* acabou ajudando o cenário do RPG a ter uma maior diversidade de gênero, pois “o Mundo das Trevas abriu caminho para que muitas garotas fossem introduzidas ao universo do RPG, não apenas como jogadoras, mas também como narradoras, designers e autoras de cenários e jogos” (Santos, 2018). Pessoas bibliotecárias e da informação podem

auxiliar nessa mudança de cenário trazendo rodas de discussão e palestras que amplificam as discussões que já existem dentro da comunidade de jogadores.

No primeiro grupo, muitos responderam que não jogam em bibliotecas – logo frequentaram eventos de RPG em algum momento – e grande parte são os que responderam que não frequentam o espaço atualmente. Ao dizerem que não encontram materiais no acervo, estamos trabalhando aqui com três possibilidades: assim como a pessoa que não sabe se existem tais materiais no acervo, muitos não se recordam; os acervos das bibliotecas citadas não tem uma quantidade perceptível de materiais de RPG; ou esses títulos não estão bem localizados no acervo.

É papel da pessoa bibliotecária instruir o público a encontrar aquilo que deseja no acervo, seja em uma pesquisa no catálogo online ou presencialmente. Se certificar que a pessoa que está procurando um jogo, por exemplo, entende como esse material está guardado no acervo ou quais termos foram utilizados para cadastrá-lo no site é permitir que as dúvidas diminuam e que o público possa ter autonomia.

A pessoa bibliotecária precisa saber como utilizar a tecnologia e pensar maneiras de trazer o digital para a biblioteca física, alcançando o público que tem utilizado exclusivamente o ambiente digital. É preciso saber convidar essa comunidade de uma maneira eficaz para ações presenciais, mas também pensar em como realizar atividades remotas para que não só quem prefere usar seu celular, computador ou qualquer outro aparelho tecnológico, como também alcançar aqueles que estão distantes da biblioteca, mas querem participar.

Esse profissional precisa, também, saber se comunicar com o público para mudar e atualizar a visão que essas pessoas têm da biblioteca. Vimos no decorrer da pesquisa e nas respostas do questionário que muitos ainda vêem as bibliotecas como um ambiente de silêncio, onde conversas não podem existir, quem dirá jogos. A pessoa bibliotecária precisa se atualizar para entender como trazer vida à biblioteca e convidar a comunidade a fazer parte dessa mudança.

Por fim, é preciso olhar para o momento de formação da pessoa bibliotecária. Se olharmos as disciplinas obrigatórias e optativas dos cursos de Biblioteconomia, vemos que ainda são poucas as focadas no eixo humanista, o curso ainda é majoritariamente tecnicista. Vimos a necessidade de saber indexar e descrever bem

um item no acervo, mas até mesmo nessas disciplinas o olhar é, em sua maioria, para o livro, já conseguindo trazer uma atualização de olhar para o livro digital.

Quanto mais eventos, mais materiais diversos e mais contato direto com o público a biblioteca tiver, mais humana ela será. A pessoa bibliotecária precisa deixar a reclusão, focar um pouco mais no público e nas suas necessidades e buscá-lo, seja nos arredores ou no digital, para reviver a biblioteca.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pergunta de pesquisa é “como o RPG pode ser inserido como uma prática de mediação de leitura em um ambiente de biblioteca viva?” e para respondê-la trouxemos o que é o RPG, quem são seus jogadores e quais são as mecânicas deste jogo. Apresentamos, também, o conceito de biblioteca viva e mediação de leitura para então identificar as relações entre o RPG e a mediação de leitura.

Vemos que por mais que a biblioteca não deva ser o único local a ser buscado como terceiro espaço, acolher grupos de pessoas que desejam usá-lo para realizar suas atividades traz benefícios para ambos os lados. Os jogadores passam a poder utilizar um espaço que é ideal para as mesas de RPG acontecerem e a biblioteca pode se envolver cada vez mais com a comunidade que ali frequenta, promovendo cada vez mais ações e ampliando seu escopo.

Para que isso ocorra, a biblioteca precisa expandir seu olhar para o que é a leitura, para o que deve estar presente na biblioteca. Trazer jogos e barulho para esse ambiente não é algo prejudicial para a sua imagem, é uma renovação da visão que muitos ainda têm: um templo intocável e silencioso.

A pessoa bibliotecária de mãos dadas com mestres de RPG podem promover eventos e ações diversas sobre o jogo. Seja como um monitor que orienta novos mestres e jogadores ou um frequentador que traz seu grupo e dissemina na sua comunidade o espaço viável para jogar; o mestre de RPG pode agir como um mediador de leitura ao narrar as aventuras na mesa e ao indicar para seus pares que existe um ambiente gratuito e acolhedor para que ocupem e utilizem.

Esta pesquisa não teve como objetivo esgotar o assunto do RPG como uma prática de mediação de leitura. Durante o levantamento de eventos e outras atividades foi possível perceber que muitos deles podem ser difíceis de recuperar, seja pela busca dificultosa no portal ou até mesmo apagões digitais que nem sempre serão recuperados com as ferramentas existentes, como o *Wayback Machine*.

Pesquisas futuras podem observar as bibliotecas apresentadas aqui que já receberam o RPG em suas programações e questionar as pessoas bibliotecárias por qual razão tais eventos não ocorreram mais. Outro ponto observado durante o levantamento foram diversos espaços culturais e informacionais, como centros culturais, casas de cultura e faculdades que eram e ainda são ponto de encontro de grupos de RPG.

Este estudo buscou trazer o RPG como uma forma de mediação de leitura, como uma maneira de descontrair e interagir enquanto, coletivamente, se conta histórias fictícias e até mesmo próximas da realidade no ambiente das bibliotecas, transformando esse espaço em um lugar mais vivo e frequentado. Esperamos que profissionais da área notem que é possível se divertir, descansar, informar e aprender com o RPG e tantos outros jogos e que pesquisadores se sintam inspirados a explorarem a diversidade de abordagens e olhares que a pessoa bibliotecária pode trazer para o espaço da biblioteca.

O RPG e os jogos de uma maneira geral são usados como distração no dia a dia, como ferramentas de educação, como exercícios de escrita criativa; os jogos são plurais em seu uso assim como a biblioteca pode ser plural no seu alcance, pois basta uma faísca para trazer vida às histórias, ao espaço e a comunidade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Biblioteca pública: ingênua, astuta e crítica. **Revista Eletrônica da ABDF**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 48-67, jan./jun. 2021. Disponível em: https://pergamumweb.com.br/pergamumweb_fespsp/vinculos/000011/000011c9.pdf. Acesso em: 13 maio 2024.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. **Bibliotecas públicas**: avaliação de serviços. Londrina: EDUEL, 2003. Disponível em: https://www.uel.br/editora/portal/pages/arquivos/biblioteca%20publica_digital.pdf. Acesso em: 13 maio 2024.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Leitura, mediação e apropriação de informação. In: SANTOS, Jussara Pereira (org.) **A leitura como prática pedagógica na formação do profissional da informação**. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2007. p. 33-45.

ANDREOLI, Eli. Porque jogo GRUPS?! **RedeRPG**, [s. l.], 10 maio 2013. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2013/05/10/porque-jogo-gurps/>. Acesso em: 15 ago. 2024.

APPELCINE, Shannon. **A brief history of game**. [Camden, DE]: RPGnet, 2007. Disponível em: <https://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory11.phtml>. Acesso em: 24 out. 2024.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2023.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 14724**: informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2011.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 6023**: informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro: ABNT, 2020.

BARROS, Maria Helena Toledo Costa de. A mediação da leitura na biblioteca. In: BARROS, Maria Helena Toledo Costa de; BORTOLIN, Sueli; SILVA, Rovilson José da. **Leitura**: Mediação e mediador. São Paulo: FA, 2006. p.17-22

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BIBLIOTECA DE SÃO PAULO. **A biblioteca**. São Paulo: SP Leituras, [20--]. Disponível em: <https://bsp.org.br/a-biblioteca/>. Acesso em: 27 maio 2024.

BIBLIOTECA DE SÃO PAULO. **Serviço Social**. São Paulo: SP Leituras, [20--]. Disponível em: <https://bsp.org.br/servico-social/>. Acesso em: 28 maio 2024.

BIBLIOTECA DE SÃO PAULO. **Um pouco de história**. São Paulo: SP Leituras, [20--]. Disponível em: <https://bsp.org.br/um-pouco-de-historia/>. Acesso em: 27 maio 2024.

BIBLIOTECA MÁRIO DE ANDRADE. **Relatório de Gestão 2013 a 2016**. São Paulo: Biblioteca Mário de Andrade, dez. 2016. Disponível em: <https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/upload/arquivos/gestao-2013-2016-1.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2024.

BIBLIOTECAS SERTÃOZINHO. [**Aventuras Literárias – RPG na biblioteca**]. Sertãozinho, 5 nov. 2024. Instagram: @bibliotecassertaozinho. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DB_0915xVgY/?igsh=MXFjeXBoZWY1cTc3cQ==. Acesso em: 14 nov. 2024.

BOARD GAMES ZONA OESTE. [**BGZO 30ª edição Novembro 2024**]. São Paulo, 12 nov. 2024. Instagram: @bgzosp. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DCScfJlxD3L/?igsh=MXdsaGQ2ZjZtZ3Zncg==>. Acesso em: 14 nov. 2024.

BORTOLIN, Sueli. **Mediação oral da literatura**: a voz dos bibliotecários lendo ou narrando. 2010. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2010. Disponível em: https://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/CienciadaInformacao/Dissertacoes/bortolin_s_do_mar.pdf. Acesso em: 5 jun 2024.

BRAGA, Jane Maria. Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de role playing game (RPG). *In*: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 23., 2000, Caxambu. **Anais** [...]. Caxambu: ANPEd, 2000. p.1-15. Disponível em: <http://23reuniao.anped.org.br/textos/1604t.pdf>. Acesso em: 8 nov. 2023.

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. *In*: CANDIDO, Antonio. **Vários escritos**. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2004.

CENÁRIO DE RPG *In*: **Dicionário do RPG**. [S. l.]: Nuckturp, c2020. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/cenario-de-rpg/>. Acesso em: 23 maio 2024.

CONFRARIA DAS IDEIAS. Histórias Extraordinárias - Especial de 10 anos! [São Paulo]: **Confraria das Ideias**, 11 fev. 2020. Disponível em: <https://rpg-live.blogspot.com/2020/02/historias-extraordinarias-especial-de.html>. Acesso em: 14 nov. 2024.

CRAWFORD, Jeremy (coord.). **Livro do jogador**. [São Paulo]: Gálapagos, 2019.

D100 *In*: **Dicionário do RPG**. [S. l.]: Nuckturp, c2020. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/d100/>. Acesso em: 6 jun. 2024.

DEBBIO, Marcelo Del. **RPG Educacional - Bichos Oprimidos**. [S. l.]: RPG Wiki, 3 ago. 2015. Disponível em:

https://wiki.daemon.com.br/index.php/RPG_Educacional_-_Bichos_Oprimidos.

Acesso em: 22 out. 2024.

DOMINGO RPG na Monteiro Lobato. [São Paulo]: Ludus Culturalis, [2007]. Disponível em:

https://web.archive.org/web/20071022181152/http://ludusculturalis.org.br/eventos/ver_evento.php?id=0027&url=1. Acesso em: 22 out. 2024.

DUNGEONS & Dragons. In: **WIKIPÉDIA**: a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons. Acesso em: 24 out. 2024.

FINK, Joseph; CRANOR, Jeffrey. **The registry of middle school crushes**.

Narração: Cecil Baldwin. [S. l.], 1 ago. 2015. Disponível em:

<https://www.nightvalepresents.com/welcome-to-night-vale-transcripts/2015/8/1/71-the-registry-of-middle-school-crushes>. Acesso em: 14 jun. 2024.

FUNDAÇÃO ESCOLA DE SOCIOLOGIA E POLÍTICA DE SÃO PAULO. **Manual para elaboração e apresentação de trabalhos acadêmicos**. São Paulo: FESPSP, 2023.

GALÁPAGOS. **Fichas oficiais de personagens**. [São Paulo]: Galápagos, 28 out. 2021. Disponível em:

<https://vampiro.mundogalapagos.com.br/materiaisCronicas>. Acesso em: 05 out. 2024.

GALÁPAGOS. **Os clãs de Vampiro: A Máscara**. [São Paulo]: Galápagos, [2021].

Disponível em: <https://vampiro.mundogalapagos.com.br/clans>. Acesso em: 8 nov. 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

Haeasawa, Ely (coord.) **Biblioteca viva**: fazendo história com livros e leituras. São Paulo: Fundação Abrinq, [2004]. Disponível em:

http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=17756. Acesso em: 21 maio 2024.

HIGUCHI, Kazuko Kojima. RPG: o resgate da história e do narrador. In: CITELLI, Adilson; CHIAPPINI, Lúcia (coord.). **Outras linguagens na escola**: publicidade, cinema e TV, rádio, jogos e informática. São Paulo: Cortez, 2000. p. 175-211

HITE, Kenneth; ERICSSON, Martin; DAWKINS, Matthew; MUAMMAR, Karim; PETTERSSON, Juhana. **Vampiro: A Máscara**. São Paulo: Galápagos, 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS. **Manifesto da Biblioteca Pública IFLA-UNESCO 2022**. 2022.

Disponível em: <https://repository.ifla.org/handle/123456789/2187>. Acesso em: 22 maio 2024.

JACKSON, Steve. **GURPS Lite**. Tradução: Ana Paula Sedrez de Souza e Erik Vinicius Q. Sampaio. [São Paulo]: Devir, 2004. Disponível em: <https://warehouse23.com/collections/role-playing-games/products/gurps-lite-portuguese-fourth-edition>. Acesso em: 4 out. 2024.

JUNDIAÍ. Prefeitura de Jundiaí. **Biblioteca recebe Conclave RPG especial de Halloween**. Jundiaí: Prefeitura de Jundiaí, 25 out. 2024. Disponível em: <https://jundiai.sp.gov.br/noticias/2023/10/25/biblioteca-recebe-conclave-rpg-especial-de-halloween/>. Acesso em: 29 out. 2024.

JUNDIAÍ. Prefeitura de Jundiaí. **Curso de Mestres de RPG e Escrita Criativa na Biblioteca**. Jundiaí: Prefeitura de Jundiaí, 5 jun. 2024. Disponível em: <https://jundiai.sp.gov.br/noticias/2024/06/05/curso-de-mestres-de-rpg-e-escrita-criativa-na-biblioteca/>. Acesso em: 29 out. 2024.

LANKES, Richard David. **Expert more**: melhores bibliotecas para um mundo complexo. Trad. Jorge do Prado. São Paulo: FEBAB, 2016.

LINCOLINS, Thiago. J. R. R. Tolkien: 131 anos do criador de 'O Senhor dos Anéis'. **Aventuras na História**, [São Paulo], 23 maio 2019. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/conheca-o-mundo-fantastico-de-tolkien-cinebiografia.phtml>. Acesso em: 10 jun. 2024.

MARCONI, Marina De Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

MARCUSCHI, Beth. Oralidade. *In*: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; VAL, Maria da Graça Ferreira da Costa; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro (org.). **Glossário Ceale**: termos de Alfabetização, Leitura e Escrita para educadores. Belo Horizonte: UFMG, 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/oralidade>. Acesso em: 24 set. 2024.

MARÍLIA. Secretaria Municipal da Cultura. **Projeto Legião realiza nova oficina de RPG na Biblioteca Municipal de Marília neste sábado, das 14h às 18h**. Marília: Secretaria Municipal da Cultura, 24 mar. 2023. Disponível em: <https://www.marilia.sp.gov.br/portal/noticias/0/3/12435/projeto-legiao-realiza-nova-oficina-de-rpg-na-biblioteca-municipal-de-marilia-neste-sabado-das-14h-as-18h>. Acesso em: 29 out. 2024.

MATOS, Gislayne Avelar; APOEMA, Keu. A construção do texto oral a partir do texto escrito. *In*: TIERNO, Giuliano; ERDTMANN, Leticia Liesenfeld (org.). **Narra-te cidade**: pensamentos sobre a arte de contar histórias hoje. São Paulo: A Casa Tombada, 2017.

MEDEIROS, Fábio Henrique Nunes. Contador de histórias: um animador de palavras e coisas. *In*: MEDEIROS, Fábio Henrique Nunes; MORAES, Taiza Mara Rauen. **Contações de histórias**: tradição, poéticas e interfaces. São Paulo: Edições Sesc, 2015.

MORAIS, Vitória. RPG e Literatura: Atividade gratuita no Sesc Avenida Paulista. **vgBR**, [s. /], 23 jul. 2019. Disponível em: <https://vgbr.com/rpg-e-literatura-atividade-no-sesc-avenida-paulista-propoe-que-joga-dores-escretores-desenvolvam-historia-do-jogo/>. Acesso em: 29 out. 2024.

NALLES, Waltemir Jango Belli (coord.). **Relatório de gestão 2013-2016**. São Paulo: CSMB, 2016. Disponível em: https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/upload/CSMB_relatorio_gestao_2013-2016_para_publicacao2_1496077191.pdf. Acesso em: 22 out. 2024.

NASCIMENTO, Luciana. **2º Sertão Geek começa amanhã**. Sertãozinho: Secretaria de Cultura e Turismo, 8 maio 2024. Disponível em: <https://www.sertaozinho.sp.gov.br/portal/noticias/0/3/11656/2-sertao-geek-comeca-amanha>. Acesso em: 29 out. 2024.

NASCIMENTO, Luciana. **Primeiro Sertão Geek foi um sucesso**. Sertãozinho: Secretaria de Cultura e Turismo, 8 maio 2023. Disponível em: <https://www.sertaozinho.sp.gov.br/portal/noticias/0/3/10284/primeiro-sertao-geek-foi-um-sucesso>. Acesso em: 29 out. 2024.

NESTOKUN. Storyteller, uma introdução ao sistema. **UniversoRPG**, [s. /], 16 mar. 2017. Disponível em: <https://universorpg.com/do-alem/sistemas/storyteller-uma-introducao-ao-sistema/>. Acesso em: 4 nov. 2024.

OLDENBURG, Ray. **The Great Good Place**. New York: Marlowe & Company, 1999.

PEDERNEIRAS. Secretaria Municipal de Cultura e Turismo. **Biblioteca Municipal de Pederneiras realiza 6º Encontro de RPG com sucesso de público**. Pederneiras: Secretaria Municipal de Cultura e Turismo, 20 dez. 2023. Disponível em: <https://www.pederneiras.sp.gov.br/portal/noticias/0/3/6923/biblioteca-municipal-de-pederneiras-realiza-6-encontro-de-rpg-com-sucesso-de-publico>. Acesso em: 29 out. 2024.

PLAID HAT GAMES. **RPG Dice Set**. [Ashland, OH]: Plaid Hat Games, c2020. Disponível em: https://media.plaidhatgames.com/filer_public/e0/34/e03497a9-cfa4-499c-b9a9-c1f23a640d8b/name_tent.png. Acesso em: 6 jun. 2024.

RANGANATHAN, Shiyali Ramamrita. **As cinco leis da biblioteconomia**. Brasília: Briquet de Lemos, 2009.

REDERPG. GURPS 4ed PLANILHA DE PERSONAGEM EDITÁVEL V2.6. **RedeRPG**, [s. /], 28 ago. 2013. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2013/08/28/gurps-4ed-planilha-de-personagem-editavel-v2-6/>. Acesso em: 4 out. 2024.

RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana**. Petrópolis: Vozes, 2007.

RODRÍGUEZ SANTA MARÍA, Gloria María; VASCO, Irene (colab.). **Bibliotecas vivas**: as bibliotecas públicas que queremos. São Paulo: Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo, [2013]. Disponível em: <https://spleituras.org.br/arquivos/agenda-20870-notas-de-biblioteca-6.pdf>. Acesso em: 20 maio 2024.

ROJO, Roxane. Textos multimodais. *In*: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; VAL, Maria da Graça Ferreira da Costa; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro (org.). **Glossário Ceale**: termos de Alfabetização, Leitura e Escrita para educadores. Belo Horizonte: UFMG, 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/textos-multimodais>. Acesso em: 20 set. 2024.

SANTOS, Glailson. Um pouco sobre a História do RPG – Parte 2: Do grande boom dos anos 1990 até os dias atuais. **RedeRPG**, [s. l.], 9 ago. 2018. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2018/08/09/um-pouco-sobre-historia-do-rpg-parte-2-do-grande-boom-dos-anos-1990-ate-os-dias-atuais/>. Acesso em: 2 nov. 2024.

SANTOS. Prefeitura de Santos. **"Encontro de Mestres do RPG" doa livros para a Biblioteca Dr. Silvério Fontes**. Santos: Prefeitura de Santos, 8 maio 2017. Disponível em: <https://www.santos.sp.gov.br/?q=noticia/encontro-de-mestres-do-rpg-doa-livros-para-a-biblioteca-dr-silverio-fontes>. Acesso em: 29 out. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Assistência e Desenvolvimento Social. **Rede Socioassistencial**. São Paulo, 22 maio 2024. Disponível em: https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/assistencia_social/rede_socioassistencial/index.php?p=3200. Acesso em: 28 maio 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **Biblioteca Infante-Juvenil Monteiro Lobato recebe encontro de RPG**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 26 mar. 2008. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/noticias/4083>. Acesso em: 8 nov. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **Biblioteca viva**. São Paulo, 6 jul. 2019. Disponível em: https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/bibliotecas/programas_projetos/21630. Acesso em: 29 out. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **Biblioteca Viriato Corrêa promove Jornada Noite Adentro com o tema "Bruxas"**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 16 ago. 2012. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/bibliotecas/noticias/21851>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **Brincadeiras e jogos**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 25 ago. 2024. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/bibliotecas/noticias/21851>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **Encontros, oficinas e RPG**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 30 maio 2012. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/bibliotecas/noticias/10569>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **Oficina de RPG para Iniciantes**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 23 abr. 2008. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/bibliotecas/noticias/4274>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **Oficinas Online**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 27 maio 2020. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/bibliotecas/noticias/27965>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **Oficinas de RPG modalidade Live-action**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 16 abr. 2007. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/bibliotecas/noticias/2158>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **Programação Cultural das Bibliotecas Menotti Del Picchia e José Paulo Paes - Maio**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 30 abr. 2024. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/bibliotecas/noticias/35275>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **RPG/Live-Action**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 2 jul. 2008. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/bibliotecas/noticias/4812>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **Viaj&ação**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 1 jul. 2009. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/bibliotecas/noticias/6482>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Cultura. **Viaj&ação – RPG nas Bibliotecas**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 5 jul. 2010. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/cultura/w/bibliotecas/noticias/7936>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SERTÃOZINHO. Secretaria de Cultura e Turismo. **Última semana das “Férias nas bibliotecas”**. Sertãozinho: Secretaria de Cultura e Turismo, 22 jan. 2024. Disponível em: <https://www.sertaozinho.sp.gov.br/portal/noticias/0/3/11227/ultima-semana-das-ferias-nas-bibliotecas>. Acesso em: 29 out. 2024.

SESC SÃO PAULO. **Mês da Mulher Negra Latino-Americana e Caribenha no Sesc 24 de Maio**. São Paulo: Sesc São Paulo, 12 jul. 2023. Disponível em:

<https://www.sescsp.org.br/editorial/projeto-amefricanidade-literatura-tem-programacao-especial-no-mes-da-mulher-negra-latino-americana-e-caribenha/>. Acesso em: 25 out. 2024.

SILVA, Rafaela Carolina da; JORENTE, Maria José Vicentini; CALDAS, Rosângela Formentini. Integração da Competência em Informação no contexto das bibliotecas vivas. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, Brasília, v. 10, n. 2, p. 275 - 294, jul. /dez. 2017. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/2541>. Acesso em: 9 maio 2024.

SP LEITURAS. [**Relatório de atividades**]. São Paulo: SP Leituras, 2016. Disponível em: <https://spleituras.org.br/arquivos/spleiturasrepositorio-1049-relatorio-1.-trimestre-2016-pdf.pdf>. Acesso em: 8 nov. 2024.

SWAHILI, Gabriel. Desvendamento & Legados. **RedeRPG**, [s. l.], 6 maio 2003. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2003/05/06/desvendamentos-legados/>. Acesso em: 16 maio 2024.

TELLES, Marcelo. A volta da Primeiros Passos. **RedeRPG**, [s. l.], 26 dez. 2010. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2010/12/26/a-volta-da-primeiros-passos/>. Acesso em: 23 maio 2024.

VERSIANI, Daniela Beccaccia; YUNES, Eliana; CARVALHO, Gilda. **Manual de reflexões sobre boas práticas de leitura**. São Paulo: Unesp, c2012.

WIZARDS OF THE COAST. **Fichas de Personagem**. [S.l.], c1993. Disponível em: <https://dnd.wizards.com/pt-BR/resources/character-sheets>. Acesso em: 14 nov. 2024.

WORLD OF DICE. **W100 / D100 Drachei**. [Bavaria], [2020?]. Disponível em: <https://worldofdice.de/en/products/world-of-dice-w100-d100-pen-and-paper-wurfel-metall-drachenei-antik-optik-100-seitiger-rollenspiel-wurfel>. Acesso em: 6 jun. 2024.

APÊNDICE A - Questionário

RPG e bibliotecas

Olá!

Sou um estudante de Biblioteconomia e Ciência da Informação e elaborei esse questionário como parte do meu TCC para analisar se jogadores de RPG tem ou não o hábito de frequentar/utilizar as bibliotecas. A pesquisa busca mostra o mestre de RPG como um mediador de leitura, como um contador de histórias que convida os ouvintes, nesse caso os jogadores, a participarem e desenvolverem a história juntos em um ambiente que seja acolhedor para todos os envolvidos.

Você levará aproximadamente 6 minutos para responder o questionário.

Esse formulário tem o objetivo de atender aos direitos conferidos pela **Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD)** aos titulares de dados pessoais. Os dados aqui coletados serão tratados unicamente para essa pesquisa e não serão armazenados.

** Indica uma pergunta obrigatória*

1. Idade (somente o número) *

2. Identidade de gênero

Marcar apenas uma oval.

- Mulher trans
- Mulher cis
- Pessoa não-binária
- Homem trans
- Homem cis
- Outro: _____

3. Você costuma jogar ou mestrar RPG? *

Marcar apenas uma oval.

- Jogar
- Mestrar
- Ambos
- Outro: _____

4. Você já jogou RPG em bibliotecas ou frequentou algum evento relacionado a esse tema? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim *Pular para a pergunta 5*
- Não *Pular para a pergunta 8*

5. Qual(is) biblioteca(s) você frequenta? *

6. Como foi a sua experiência jogando nesse(s) espaço(s)? *

7. Você encontra manuais ou livros de RPG na(s) biblioteca(s) que frequenta? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

Pular para a pergunta 11

8. Onde você costuma jogar? *

9. Por que não joga em bibliotecas? *

10. O que te faria jogar nesse espaço? *

11. Muito obrigado por participar! Caso queira receber o resultado da minha pesquisa, favor colocar o seu e-mail abaixo:

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários


PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome _____

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma _____ Dano _____ Alcance _____ Aparar _____ Notas _____

Custo _____ Peso _____

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma _____ Dano _____ Prec _____ Distância _____ CdT _____ Tiros ST _____ Magnitude _____ RCO _____ CL _____ Notas _____

Custo _____ Peso _____

TABELA DE VELOCIDADE/ALCANCE

Tabela completa na pág. 550.

| Modificador | Medida Linear |
|------------------------|--------------------------|
| Velocidade/ Alcance | (alcance/ velocidade) |
| 0 | 2 m ou menos |
| -1 | 3 m |
| -2 | 5 m |
| -3 | 7 m |
| -4 | 10 m |
| -5 | 15 m |
| -6 | 20 m |
| -7 | 30 m |
| -8 | 50 m |
| -9 | 70 m |
| -10 | 100 m |
| -11 | 150 m |
| -12 | 200 m |
| -13 | 300 m |
| -14 | 500 m |
| -15 | 700 m |

LOCAL DE ACERTO

| Modificador | Local |
|-------------|-------------|
| 0 | Torso |
| -2 | Braço/Perna |
| -3 | Virilha |
| -4 | Mão |
| -5 | Rosto |
| -7 | Crânio |

 Ataques de *Per* e *Pa* podem visar pontos vitais por -3 ou olhos por -9

Você pode copiar esta planilha para uso pessoal apenas. Esta e outras planilhas de GURPS podem ser baixadas no site www.devil.com.br/gurps



Copyright © 2004
Steve Jackson Games Incorporated
Todos os direitos reservados

ARMADURA & POSSES

Item _____ Posição _____

Custo _____ Peso _____

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM
RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias _____ []

Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas _____ []

Familiaridade Cultural _____ []

Desvantagens/Peculiaridades _____ []


Perícias/Técnicas _____ []

Outros _____ []

Totais:

\$ / Kgs.

ANEXO B – Ficha de personagem (D&D)



NOME DO PERSONAGEM

| | | |
|----------------|-------------|-----------------------|
| CLASSE E NÍVEL | ANTECEDENTE | NOME DO JOGADOR |
| RAÇA | TENDÊNCIA | PONTOS DE EXPERIÊNCIA |

FORÇA

INSPIRAÇÃO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

CLASSE ARMAD

INICIATIVA

DESLOC.

PV Totais _____

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

DESTREZA

___ Força

___ Destreza

___ Constituição

___ Inteligência

___ Sabedoria

___ Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

___ AC

___ AR

___ AT

___ AU

___ BL

___ FU

___ HI

___ IN

___ INT

___ INV

___ LA

___ ME

___ NA

___ PE

___ PS

___ PR

___ RE

___ SO

DADOS DE VIDA

SUCESSOS ○○○○

FRACASSOS ○○○○

TESTES CONTRA A MORTE

IDEIAS

CONSTITUIÇÃO

TESTES DE RESISTÊNCIA

DADOS DE VIDA

SUCESSOS ○○○○

FRACASSOS ○○○○

TESTES CONTRA A MORTE

LIGAÇÕES

INTELIgÊNCIA

___ Acrobacia (Des)

___ Arcanismo (Int)

___ Atletismo (For)

___ Atuação (Car)

___ Blefar (Car)

___ Furtividade (Des)

___ História (Int)

___ Intimidação (Car)

___ Intuição (Sab)

___ Investigação (Int)

___ Lidar com Animais (Sab)

___ Medicina (Sab)

___ Natureza (Int)

___ Percepção (Sab)

___ Persuasão (Car)

___ Prestidigitação (Des)

___ Religião (Int)

___ Sobrevivência (Sab)

DADOS DE VIDA

SUCESSOS ○○○○

FRACASSOS ○○○○

TESTES CONTRA A MORTE

DEFEITOS

SABEDORIA

___ Acrobacia (Des)

___ Arcanismo (Int)

___ Atletismo (For)

___ Atuação (Car)

___ Blefar (Car)

___ Furtividade (Des)

___ História (Int)

___ Intimidação (Car)

___ Intuição (Sab)

___ Investigação (Int)

___ Lidar com Animais (Sab)

___ Medicina (Sab)

___ Natureza (Int)

___ Percepção (Sab)

___ Persuasão (Car)

___ Prestidigitação (Des)

___ Religião (Int)

___ Sobrevivência (Sab)

ATAQUES E MAGIAS

| NOME | BÔNUS | DANO / TIPO |
|------|-------|-------------|
| | | |
| | | |
| | | |

CARISMA

___ Acrobacia (Des)

___ Arcanismo (Int)

___ Atletismo (For)

___ Atuação (Car)

___ Blefar (Car)

___ Furtividade (Des)

___ História (Int)

___ Intimidação (Car)

___ Intuição (Sab)

___ Investigação (Int)

___ Lidar com Animais (Sab)

___ Medicina (Sab)

___ Natureza (Int)

___ Percepção (Sab)

___ Persuasão (Car)

___ Prestidigitação (Des)

___ Religião (Int)

___ Sobrevivência (Sab)

EQUIPAMENTO

CHARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

SABEDORIA PASSIVA (PERCEÇÃO)

EQUIPAMENTO

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

EQUIPAMENTO

ANEXO C – Ficha de personagem (Vampiro)

VAMPIRO

A MÁSCARA



| | | |
|---------|----------|----------|
| Nome | Conceito | Predador |
| Crônica | Ambição | Clã |
| Senhor | Desejo | Geração |

ATRIBUTOS

| <i>Físicos</i> | | <i>Sociais</i> | | <i>Mentais</i> | |
|-------------------|-------|-------------------------|-------|----------------|-------|
| Força | ○○○○○ | Carisma | ○○○○○ | Inteligência | ○○○○○ |
| Destreza | ○○○○○ | Manipulação | ○○○○○ | Raciocínio | ○○○○○ |
| Vigor | ○○○○○ | Autocontrole | ○○○○○ | Determinação | ○○○○○ |
| Vitalidade | | Força de Vontade | | | |
| □□□□□ □□□□□ | | □□□□□ □□□□□ | | | |

HABILIDADES

| | | | | | |
|--------------------|-------|--------------------------|-------|-------------------|-------|
| Armas Brancas..... | ○○○○○ | Empatia com Animais..... | ○○○○○ | Ciência..... | ○○○○○ |
| Armas de Fogo..... | ○○○○○ | Etiqueta..... | ○○○○○ | Erudição..... | ○○○○○ |
| Atletismo..... | ○○○○○ | Intimidação..... | ○○○○○ | Finanças..... | ○○○○○ |
| Briga..... | ○○○○○ | Liderança..... | ○○○○○ | Investigação..... | ○○○○○ |
| Condução..... | ○○○○○ | Manha..... | ○○○○○ | Medicina..... | ○○○○○ |
| Furtividade..... | ○○○○○ | Performance..... | ○○○○○ | Ocultismo..... | ○○○○○ |
| Ladragem..... | ○○○○○ | Persuasão..... | ○○○○○ | Percepção..... | ○○○○○ |
| Ofícios..... | ○○○○○ | Sagacidade..... | ○○○○○ | Política..... | ○○○○○ |
| Sobrevivência..... | ○○○○○ | Subterfúgio..... | ○○○○○ | Tecnologia..... | ○○○○○ |

DISCIPLINAS

| | | |
|-------|-------|-------|
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Ressonância.....

Fome □□□□□

Humanidade □□□□□ □□□□□

VAMPIRO

A MÁSCARA



Princípios da Crônica

Pilares & Convicções

Perdição do Clã

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

Vantagens & Defeitos

| | |
|--|-------|
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |

Notas

Potência de Sangue ○○○○○ ○○○○○

| | |
|---------------------------|-----------------------|
| Surto de Sangue | Quantidade Recuperada |
| Bônus de Poder | Rerrolagem de Sangue |
| Penalidade de Alimentação | Gravidade da Perdição |

Experiência Total.....

Experiência Gasta.....

| |
|--------------------|
| Idade Verdadeira |
| Idade Aparente |
| Data de Nascimento |
| Data de Morte |
| Aparência |
| Traços Distintivos |
| História |