

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PROPAGANDA E TURISMO**

LUCAS ALVAREZ NUNES

A JORNADA DO HERÓI APLICADA AO RPG DE MESA

São Paulo

2022

LUCAS ALVAREZ NUNES

A JORNADA DO HERÓI APLICADA AO RPG DE MESA

Trabalho de conclusão de curso de graduação em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, apresentado ao Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo.

Orientação: Prof. Dr. Sergio Bairon

São Paulo

2022

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Alvarez Nunes, Lucas

A Jornada do Herói Aplicada ao RPG de Mesa / Lucas
Alvarez Nunes; orientador, Sergio Bairon Blanco
Sant'Anna. - São Paulo, 2022.
38 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo /
Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São
Paulo.
Bibliografia

1. RPG. 2. Jornada do Herói. 3. Círculo Mágico. 4.
Arquétipos. I. Bairon Blanco Sant'Anna, Sergio. II.
Título.

302.2

CDD 21.ed. -

AGRADECIMENTOS

Agradeço, sem ordem específica:

Ao meu orientador, por seu encorajamento que foi crucial para a conclusão deste trabalho, bem como para expandir meus horizontes quanto aos limites da pesquisa.

Ao Departamento de Relações Públicas, Publicidade e Turismo da ECA-USP e a todos os discentes, docentes e funcionários que me acompanharam durante essa jornada. Se cheguei até aqui, não fui sozinho, e sou grato por todo o apoio.

À minha família, pelo cuidado e apoio incondicionais que permitiram que eu pudesse me dedicar aos estudos.

Aos meus amigos de RPG, que me permitem viver vidas repletas de adrenalina em mundos fantásticos, e que definitivamente tornam este mundo um lugar um tanto mais prazeroso.

Em especial ao Mestre Arruda, amigo de longa data, praticamente meu irmão de criações, plural intencional. Sem seu duradouro apoio, não seria metade do escritor que sou hoje.

Por fim, ao meu noivo Rapha. Sem ele o presente trabalho definitivamente não teria sido concluído, minha graduação teria sido um tanto mais tediosa e meu mundo seria menos vivo, sem as cores maravilhosas que me ajudou a descobrir.

Dedico este trabalho a todos aqueles com quem já tive o prazer de rolar dados e a todos aqueles com quem ainda jogarei um dia.

"A alegria da viagem não está em seguir um mapa, mas em explorar lugares desconhecidos e até mesmo em se afastar do mapa, de vez em quando. Só se fazem novas descobertas quando se fica criativamente perdido, fora das fronteiras da tradição." (VOGLER, 2006, p. 228)

RESUMO

Este estudo busca analisar os conceitos da Jornada do Herói de Campbell a partir da perspectiva específica do herói em si, se utilizando para isso do Círculo Mágico do Jogo como apresentado por Huizinga e pela imersão dos RPGs de mesa. Para fazê-lo, ele abre com uma breve apresentação e contextualização dos elementos anteriormente mencionados, se direciona para uma explicação de sistemas de RPG, especificamente D&D 5e como o mais conhecido e Quest como o escolhido para uso neste projeto, e formula então uma estrutura narrativa que será utilizada como entrevista qualitativa na forma de jogo, aplicando as fases da Jornada do Herói a uma aventura interativa e analisando a forma que cada personagem, como extensão do jogador entrevistado, reage a esses elementos. A seguir, os pontos focais de cada aventura e as maiores divergências entre elas são analisadas, encerrando com as considerações finais e referências.

Palavras-chave: RPG. Jornada do Herói. Círculo Mágico. Arquétipos.

ABSTRACT

This study seeks to analyze the concepts of Joseph Campbell's Hero's Journey from the perspective of the hero itself, deploying for this purpose the Magical Circle of the Game as presented by Huizinga and the immersion of the tabletop RPG itself. To do so, the study opens with a brief presentation and contextualizing of the previously-mentioned elements, directing itself to an explanation of RPG systems, in particular D&D 5e (as the most well-known) and Quest (chosen for use in this project), formulating thus a narrative structure that will be used as a qualitative interview in the form of a game, applying the stages of the Hero's Journey to an interactive adventure and analyzing the way each character, as an extension of the interviewed player, reacts to these elements. Subsequently, the focal points of each adventure and the biggest divergences among them are analyzed, wrapping up with final considerations and references.

Keywords: RPG. Hero's Journey. Magical Circle. Archetypes.

LISTA DE SIGLAS

D&D	<i>Dungeons & Dragons</i> , Masmorras e Dragões
D&D 5E	<i>Dungeons & Dragons 5th Edition</i> , Masmorras e Dragões 5ª Edição
NPC	<i>Non-player Character</i> , Personagem não-jogador, geralmente todos os interpretados pelo mestre
RPG	<i>Role Playing Game</i> , Jogo de Interpretação de Papéis

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Estágios da jornada do herói em gráfico.....	13
Figura 2 - Cachorrinhos brincando entre si.....	16
Figura 3 - Ilustração de uma mesa de RPG.....	18
Figura 4 - Kit de dados de RPG.....	19
Figura 5 - H.G. Wells jogando Little Wars com amigos.....	20
Figura 6 - Partida de Chainmail.....	21
Figura 7 - Capa de Shadowrun, um RPG cyberpunk.....	23
Figura 8 - Capa do Livro do Jogador de D&D 5e.....	25
Figura 9 - Capa da edição digital de Quest.....	26

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. A JORNADA DO HERÓI	11
1.01. MUNDO COMUM	13
1.02. CHAMADO À AVENTURA	13
1.03. RECUSA DO CHAMADO	14
1.04. ENCONTRO COM O MENTOR	14
1.05. TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR	14
1.06. TESTES, ALIADOS, INIMIGOS	14
1.07. APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA	14
1.08. PROVAÇÃO	15
1.09. RECOMPENSA (APANHANDO A ESPADA)	15
1.10. CAMINHO DE VOLTA	15
1.11. RESSURREIÇÃO	15
1.12. RETORNO COM O ELIXIR	15
2. O JOGO E SEU CÍRCULO MÁGICO	16
3. RPGS DE MESA	17
3.1. COMO TUDO COMEÇOU	20
3.2. SISTEMAS	22
3.2.1. Dungeons & Dragons	24
3.2.2. Quest	26
4. A JORNADA SOB A ÓTICA DO HERÓI	27
4.1. PLANEJAMENTO DO JOGO-ENTREVISTA	28
4.1.1. Objetivos da pesquisa e pontos a analisar	29
4.1.2. A aventura base	29
4.2. EXECUÇÃO	32
4.2.1. Pontos focais do jogo-entrevista 1	32
4.2.2. Pontos focais do jogo-entrevista 2	33
4.2.3. Pontos focais do jogo-entrevista 3	34
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
7. REFERÊNCIAS	36

INTRODUÇÃO

Contar histórias é uma atividade intrinsecamente humana. O desenvolvimento de uma sociedade está diretamente relacionado ao desenvolvimento de sua comunicação, pois este também é o canal pelo qual a cultura é transmitida a cada membro da mesma. (BORDENAVE, 2007) A criação de narrativas é um elemento universal importante desta cultura e comunicação, e ao longo das eras e em diversas circunstâncias e localizações diferentes, mitos humanos têm florescido e inspirado todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Em geral, tais mitologias são habitadas por figuras heroicas e têm como função primária fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar. (CAMPBELL, 1989)

Joseph Campbell identificou padrões narrativos presentes na mitologia de inúmeros povos de diferentes continentes e sem nenhuma interação entre si e, com base na teoria de Carl G. Jung sobre a existência de um “inconsciente coletivo”, estabeleceu a chamada “jornada do herói” que seria o cerne estrutural das histórias míticas. Anos depois, Christopher Vogler condensou os elementos principais desta jornada em estágios e arquétipos de personagens, os abraçando como estruturas narrativas fundamentais para desenvolvimento de roteiro, demonstradas em histórias contadas através dos mais diversos mecanismos e instrumentos midiáticos, atuais e antigos.

Dentre esses meios de criação de narrativas, um dos mais peculiares (e de interesse do presente estudo) é o jogo. Através dos jogos, as pessoas podem se tornar parte integrante das histórias, suas ações afetando diretamente o andamento do processo e os resultados finais, experimentando emoções com proximidade muito maior do que se apenas observasse as reviravoltas narrativas ocorrendo a terceiros.

Essa imersão no universo do jogo é o elemento principal dos RPGs, jogos de interpretação de papéis em que os jogadores encarnam personagens heroicos que enfrentam grandes desafios e terríveis inimigos. Assim como brincadeiras infantis de faz de conta, a história é guiada pela imaginação dos participantes.

Acreditando no potencial dos RPGs como modalidade narrativa para estudo das obras de Campbell e Vogler, o presente trabalho propõe uma análise da jornada a partir da perspectiva do próprio herói, possibilitada pela imersão do jogador na

história. Os primeiros capítulos irão resumir e contextualizar os principais conceitos utilizados nesta monografia, com o capítulo um versando sobre a Jornada do Herói e seus estágios conforme estruturados por Vogler e o capítulo dois elaborando sobre jogos e levantando o conceito de Círculo Mágico conforme definido por Huizinga. No terceiro capítulo, RPGs de mesa serão apresentados mais a fundo juntamente com uma breve análise de sistemas de regras justificando a escolha feita para a pesquisa. No quarto capítulo apresentaremos os principais elementos que a entrevista pretende observar, o método de “entrevista-jogo” escolhido a estrutura narrativa do jogo, diretamente baseada na Jornada, que será usada para tal. Por fim, observaremos os pontos mais relevantes de cada aventura, discutindo as maiores diferenças e semelhanças entre as formas de cada personagem de interagir com os elementos da jornada, recapitulando as perguntas respondidas no trabalho e propondo possíveis direcionamentos para pesquisas futuras.

1. A JORNADA DO HERÓI

“Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas.” (CAMPBELL, 1989)

Os doze trabalhos de Hércules a serviço do rei Euristeu. Frodo Bolseiro e seus amigos deixando sua terra natal para salvar a Terra Média. Chapeuzinho Vermelho levando doces para sua avó. O treinamento Jedi e as missões perigosas de Luke Skywalker. As jornadas de Gilgamés e Enkidu e a subsequente busca pela vida eterna.

Apesar das diferenças claras, todas essas, e em uma escala maior, praticamente todas as narrativas criadas pela psique humana são, fundamentalmente, a mesma história. Esta foi a conclusão que Joseph Campbell alcançou após anos de análise minuciosa de mitos heroicos de diversas eras e culturas ao redor do mundo: a existência de um “mono-mito” universal que engloba “um conjunto de elementos extremamente persistente que jorra sem cessar das mais profundas camadas da mente humana.” (VOGLER, 2006)

Esse pensamento se apoia também no trabalho do psicólogo Carl G. Jung sobre “arquétipos”, que seriam reflexos de diferentes aspectos da mente humana e tomam a forma de personagens ou energias, se repetindo com grande frequência nos sonhos de todas as pessoas e nos mitos de todas as culturas. Jung constatou que figuras tradicionais da mitologia, como o mentor sábio, o que muda de forma e o arauto que chama à aventura, eram também elementos constantes nos sonhos e fantasias de seus pacientes, teorizando sua origem em uma fonte intrinsecamente ligada à própria condição humana, o “inconsciente coletivo” da humanidade.

E é precisamente essa origem comum que torna a Jornada do Herói, juntamente com todas as histórias que seguem seu molde, tão fascinante. Os conceitos universais envolvidos não são apenas uma base de roteiro, mas são uma forma de trabalhar questões fundamentais da raça humana, ou como Vogler eloquentemente coloca, uma “chave-mestra da vida”.

“Tratam de questões universais e simples, que podem até parecer infantis. Quem sou eu? De onde vim? Para onde vou quando morrer? O que é bem e o que é mal? Como devo agir com o bem e o mal? Como será o amanhã? Para onde foi o ontem? Será que tem alguém lá em cima?” (VOGLER, 2006)

Para fins deste trabalho, será priorizada a Jornada do Herói conforme foi adaptada por Christopher Vogler em seu livro Jornada Do Escritor. Apesar de um tanto similar e contando largamente a mesma história que a contada por Joseph Campbell em O Herói de Mil Faces, a forma em que o primeiro optou por dividir os arcos e elementos da jornada, tendo em mente o modelo de roteiro cinematográfico, se aplica melhor ao formato do RPG de mesa.

Os estágios da Jornada do Herói como definidos por Vogler seguem o seguinte formato cíclico, detalhado mais precisamente após a imagem:

Figura 1 - Estágios da jornada do herói em gráfico.



Fonte: Expert Digital, 2020.

1.01. MUNDO COMUM

Toda jornada tem um ponto de partida, que situa o herói em seu cotidiano regular. Estabelecer nitidamente como é o ambiente com o qual o protagonista está acostumado ajuda a contrastar com o novo mundo que ele encontrará em sua jornada.

1.02. CHAMADO À AVENTURA

É então que algo quebra esta monotonia. É apresentado um problema a ser solucionado, um desafio que ameaça a vida como é conhecida. Esse chamado frequentemente vem através do arquétipo do Arauto, que apresenta ao herói a missão a ser realizada. É nesse ponto que o objetivo do jogo é definido, estabelecendo o tom da aventura.

1.03. RECUSA DO CHAMADO

É comum que o herói expresse alguma relutância em se lançar contra o desconhecido, e recuse o chamado inicialmente. Quando isso ocorre, outras influências são necessárias para que inicie o movimento, seja o agravamento da situação, o apoio e encorajamento de um mentor ou reforços da importância do chamado.

1.04. ENCONTRO COM O MENTOR

O arquétipo do Mentor é comum na mitologia e sua relação com o herói é repleta de simbolismo, pois é ele quem o prepara para enfrentar a jornada que o espera. Seja com artefatos mágicos, ensinamentos valiosos ou conselhos sábios, eles dão ao protagonista a confiança para se lançar contra o desconhecido.

1.05. TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR

Após a superação do medo e o encorajamento do mentor, chega o momento do herói finalmente decidir enfrentar o desafio proposto pelo chamado e adentrar o Mundo Especial. Nesse ponto ele frequentemente encontra o arquétipo do Guardiã do Limiar, que testam as habilidades dos heróis e tentam impedir sua viagem. Ele pode ser derrotado, evitado, aplacado ou mesmo transformado em aliado, a depender das inclinações do protagonista.

1.06. TESTES, ALIADOS, INIMIGOS

Uma vez no Mundo Especial, o herói deve superar novos testes e desafios para aprender as regras do novo cenário em que está inserido. Lá ele também encontrará novos aliados e inimigos, que o situarão durante sua jornada.

1.07. APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA

É na Caverna Oculta que o objetivo da busca do herói costuma estar escondido. Trata-se de um lugar ameaçador, perigoso e incerto, cuja entrada funciona como o segundo grande limiar. Na mitologia é frequentemente representada como a terra dos mortos.

1.08. PROVAÇÃO

É o ponto crítico da história, em que o herói é confrontado por seu maior medo, levado ao extremo em um momento de tensão em que o herói é levado à iminência da morte, para que em seguida possa renascer com maior poder e sabedoria.

1.09. RECOMPENSA (APANHANDO A ESPADA)

Depois de sobreviver à morte e superar o mal, o herói pode finalmente tomar em mãos a recompensa que buscou durante a jornada. Pode ser uma arma lendária, um artefato de cura, ou mesmo o conhecimento e a experiência advindos da superação de seus limites. Em histórias românticas, pode ser uma reconciliação com a pessoa amada. De qualquer modo, o protagonista é reconhecido e recompensado por seus esforços.

1.10. CAMINHO DE VOLTA

Mas a jornada não acaba ao receber o prêmio, e é necessário que o herói retorne ao seu mundo original. Ele ainda deve lidar com as consequências de ter desafiado seus atuais inimigos, que podem persegui-lo para recuperar a recompensa, e também pode precisar solucionar outras pendências.

1.11. RESSURREIÇÃO

Para passar pelo terceiro limiar e enfim retornar para casa, o herói deve passar por mais um momento de vida ou morte, sendo posto à prova novamente de modo a garantir que aprendeu as lições passadas durante a provação. Tudo que adquiriu durante a jornada se condensa neste embate, em que o herói novamente renasce com nova compreensão do mundo.

1.12. RETORNO COM O ELIXIR

O herói finalmente volta para casa com algo do Mundo Especial, que vai desde grandes tesouros e elixires a até mesmo uma boa história para contar no retorno para casa, passando por aprendizados e relacionamentos. De qualquer modo, o Elixir conquistado pelo herói funciona como um símbolo de seus sucessos e de renovação para sua comunidade.

2. O JOGO E SEU CÍRCULO MÁGICO

“O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica.” (HUIZINGA, 2000)

O ato de jogar em si é algo intrínseco de todos os seres pensantes. Ele antecede conceitos humanos como cultura e civilização, pois mesmo outros animais engajam em brincadeiras entre si tais quais os humanos, como evidenciado por cachorrinhos que brincam entre si como se simulassem brigas, mas evitando mordidas violentas.

Figura 2 - Cachorrinhos brincando entre si.



Fonte: Hill's Pet, 2018.

Existe uma magia própria no jogo que transforma suas regras em leis definitivas e absolutas. Em condições normais do cotidiano, por exemplo, a ideia de um objeto específico que só deve ser tocado com os pés e que precisa ser

arremessado através de um arco não faz sentido, mas sabemos que quando essas regras são estabelecidas como parte de um jogo, elas se tornam algo capaz de levar enormes multidões a êxtase sem que ninguém estranhe ou se incomode com o fato de não simplesmente pegarem a bola com as mãos e correr para dentro do gol, o que seria muito mais fácil, mas ao mesmo tempo uma violação dos princípios fundamentais do jogo.

Johan Huizinga nomeou esse conceito de isolamento presente no jogar como Círculo Mágico. A ideia é que, ao concordar em participar de um jogo, o jogador adentra um “mundo temporário dentro do mundo habitual”, que possui suas próprias regras e limitações. Dentro deste círculo que delimita o jogo, que pode se apresentar tanto de forma abstrata quanto física (e não necessariamente circular), como um tabuleiro, um campo de futebol ou um ringue, as frustrações do cotidiano deixam de importar conforme os participantes da brincadeira concordam implicitamente em se entregar à tensão desencadeada pelo andamento do próprio jogo.

O princípio do círculo mágico se torna extremamente relevante em jogos de interpretação como RPGs, em que a proposta primária é assumir a pele de uma personagem diferente de si próprio, com habilidades e aspirações específicas, e enfrentar os desafios da narrativa de acordo. Durante a sessão de jogo, as decisões não são tomadas por José da Silva, estudante, mas sim por Lorde Açorubro, caçador de monstros. (Nomes fictícios)

3. RPGS DE MESA

“Seja bem-vindo, amigo. Este é um lugar especial: Um refúgio de suas preocupações e obrigações. Agora feche os olhos, respire fundo, e abra sua mente. Pronto? Vamos começar.” (SOTTEK, 2019)

A sigla RPG vem de *role playing game*, do inglês “jogo de interpretação de papéis”. Via de regra, se refere a um tipo de jogo em que cada jogador assume ou cria uma personagem com uma identidade específica e características e habilidades variadas, interagindo entre si e com a trama e o universo criados por um outro jogador que toma o cargo de narrador, ou “mestre”, sendo responsável por “gerenciar” o mundo de ficção no qual as personagens criadas pelos jogadores são

protagonistas e controlar todos os outros habitantes, conhecidos como NPCs, sigla do inglês para personagens não-jogadores.

Figura 3 - Ilustração de uma mesa de RPG.



José Higídio / Comunicação Visual - Jornalismo Júnior

Fonte: Jornalismo Júnior, 2020.

Desta forma, o RPG é uma atividade cooperativa em que, apesar de o mestre ser o criador e intérprete dos obstáculos e oponentes que os jogadores encontram, o objetivo coletivo é a elaboração de uma narrativa em que todos brilhem e se divirtam, com os heróis progredindo gradualmente adquirindo novos poderes e artefatos e, conseqüentemente, enfrentando desafios cada vez maiores. Não é possível “perder o jogo” na definição literal, mas se a narrativa resultante for memorável e todos se divertirem, a vitória é geral.

Já a extensão “de mesa” é, ou pelo menos originalmente era, literal: indica o RPG jogado por amigos ao redor de uma mesa, com fichas de personagem em papel e dados físicos, que são rolados para definir o êxito das ações dos personagens, como tentar acertar um inimigo ou nadar contra a correnteza de um rio. Com os avanços tecnológicos, muitos jogos migraram para o *online*, com o auxílio de plataformas específicas para isso, mas a definição “de mesa” ainda se aplica.

Figura 4 - Kit de dados de RPG.



Fonte: Amazon, 2020.

O número de jogadores pode variar, desde o mínimo de um jogador e um mestre até o máximo que o narrador acreditar que consegue organizar de modo que todos tenham seu momento de brilhar, mas não costuma passar de seis. Sessões de jogo regularmente levam entre duas e seis horas e tramas podem ser preparadas tanto para terem início, meio e fim em uma única sessão (as chamadas *one-shots*) quanto para se desenvolverem ao longo de inúmeras sessões, algumas campanhas levando anos durante os quais os protagonistas evoluem de aventureiros iniciantes a grandiosas figuras de poder incomparável, moldando o universo em que existem com suas habilidades.

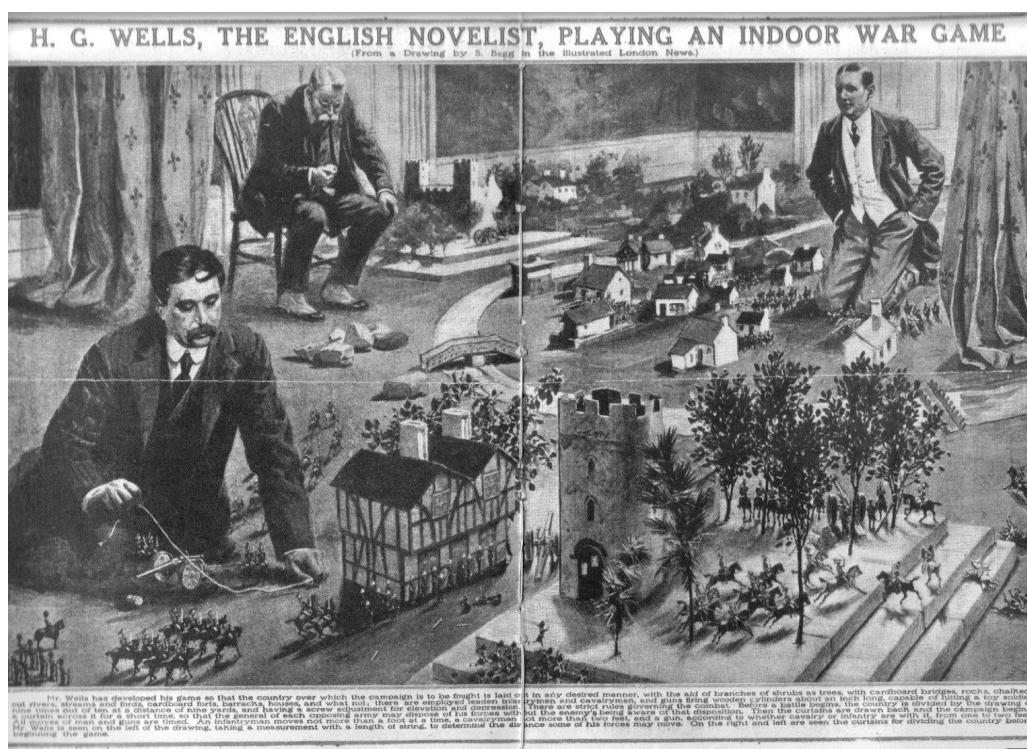
Já a temática geral de cada campanha é somente limitada pela imaginação dos envolvidos. RPGs podem criar lendas de fantasia medieval com magos e cavaleiros, contos de super heróis inspirados por quadrinhos e filmes, narrativas distópicas futuristas em que *hackers* perigosos enfrentam megacorporações que estão acima da lei ou mesmo histórias contemporâneas de humanos ordinários investigando indícios de atividades sobrenaturais.

3.1. COMO TUDO COMEÇOU

De acordo com Darlington (1999), baseado no trabalho de Fine (1983) *Shared Fantasy*, jogos de guerra, que simulam batalhas sem sofrer as perdas decorrentes de embates reais, existem praticamente desde que existem as guerras em si. Relatos dessa forma de jogo existem desde a antiga Suméria. A forma dos jogos de guerra que inspirou a criação do RPG, porém, surgiu na Prússia, no início do século XIX. *Kriegspiel* (literalmente “jogo de guerra”) tinha em suas regras a organização de peças em uma “mesa de areia” e usar dados para decidir elementos aleatórios do embate.

Mas foi no século seguinte que o jogo deixou de ser uma atividade de treinamento e planejamento militar e alcançou o público “casual”, quando H. G. Wells publicou em 1915 um livro chamado *Little Wars* (“Pequenas guerras” ou “Guerrinhas”), que continha regras para jogos de guerra amadores e a sugestão da coleção e uso de miniaturas para representar os exércitos de modo a aumentar o envolvimento dos jogadores com a partida. Posteriormente, em 1952, Charles S. Roberts lançou *Tactics*, o primeiro jogo de guerra de tabuleiro (ou seja, impresso) que encontrou o sucesso comercial.

Figura 5 - H.G. Wells jogando Little Wars com amigos.



Fonte: Wikipedia, 2017.

Esse aumento gradual de popularidade seguiu ao longo dos anos, chegando ao ápice durante as décadas de 60 e 70. Essa febre foi ainda mais reforçada pelo lançamento de *Senhor dos Anéis*, que em 1966, com uma edição em formato brochura, chegou ao topo da lista dos mais vendidos pelo *New York Times*. (BISHOP, 2016, pág. 98) As duas paixões se encontraram, e os jogadores queriam recriar as fantásticas batalhas do livro. Mas havia a necessidade de um sistema de regras adequado: como calcular o dano de uma magia que invoca raios, e o quão resistente é um dragão?

Entram em cena Gary Gygax e Jeff Perren, que em 1971 lançam oficialmente *Chainmail*, um jogo de guerra com miniaturas focado em combates medievais cujo livro de regras incluía um suplemento para fantasia, permitindo a inclusão no jogo de dragões, gigantes e conjurações arcanas. Gygax então se uniu a Arneson, outro membro de grupos de jogos com interesse especial na interpretação de papéis, e durante os anos seguintes deram origem ao primeiro RPG comercial, que viria a se tornar a fundação do gênero: *Dungeons & Dragons* (Masmorras & Dragões, em tradução livre), popularmente conhecido pela sigla D&D.

Figura 6 - Partida de Chainmail.



Fonte: Wikipedia, 2012.

O início foi turbulento, com apenas mil cópias vendidas ao longo do primeiro ano. Ele havia sido escrito tendo em mente os jogadores veteranos que compunham os grupos de Gygax e Arneson, e portanto suas regras soavam vagas e confusas para iniciantes. Mas essa frustração gerou efeitos positivos, pois a baixa acessibilidade das regras serviu de estímulo para que os jogadores desenvolvessem suas próprias interpretações para completar as lacunas, estimulando a criação de novos sistemas, e talvez mais importante, o foco de interesse não estava no jogo em si, mas no conceito por trás do jogo.

3.2. SISTEMAS

Logo o mercado estava tomado por novos sistemas. Inicialmente soluções para o que o RPG deveria ser, seja com regras mais simples ou sistemas mais elaborados, logo passaram a buscar o que o RPG poderia ser, de histórias dinâmicas de super heróis a horror performático. A mesa de jogo se tornou um meio através do qual todo tipo de história pode ser contada, independente de tom, velocidade ou cenário desejado.

De modo a acomodar ritmos e temáticas narrativas tão radicalmente diferentes, conjuntos variados de regras, os chamados sistemas, se fazem necessários. Eles são o coletivo de leis fundamentais que regem o universo de cada jogo, explicitando por exemplo as habilidades disponíveis aos heróis, as ações principais que regem cada história e como são calculadas, a velocidade de jogo desejada e o nível de letalidade que os desafios apresentarão.

Figura 7 - Capa de Shadowrun, um RPG cyberpunk.



Fonte: Jambô Editora, 2022.

Sendo assim, um grupo de amigos que desejar uma campanha de fantasia medieval, por exemplo, se daria melhor com um sistema de regras direcionado a esse tipo de narrativa, pois regras sobre uso de armaduras e combate com espadas o são de maior serventia que listas de super-poderes ou regras para dirigir aviões. Da mesma forma, dependendo do grau de realismo ou detalhismo desejados, podem optar por um sistema medieval mais “duro”, com cálculos específicos de resistência de materiais dependendo do tipo e intensidade de impacto e tabelas de interações específicas entre escolas elementais de magia, ou um sistema mais “maleável”, que deixam minúcias em aberto e dão mais espaço para improvisação

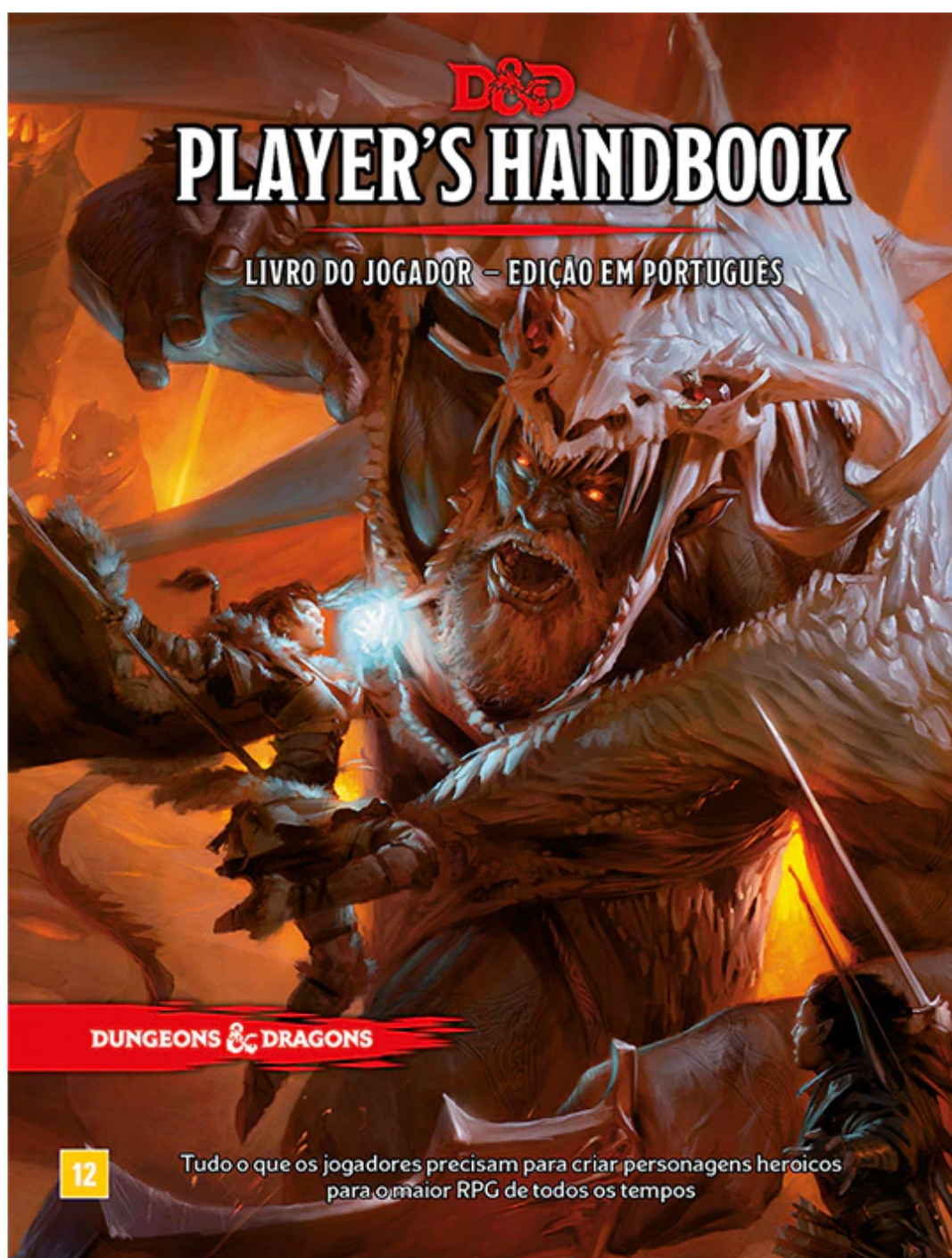
do narrador, priorizando o fluxo rápido do jogo. A seguir faremos uma breve apresentação e análise de dois sistemas.

3.2.1. Dungeons & Dragons

O sistema, ou melhor, a linhagem de D&D esteve no topo ou ao menos no pódio de liderança do mercado praticamente desde sua concepção, com seu nome sendo regularmente utilizado como metonímia para RPG. Passou por inúmeras versões, se dividindo entre a linha original e *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D, uma versão com regras mais complexas que o original) e avançando até ser novamente unificado agora sob o comando da *Wizards of the Coast* na 3ª edição do jogo no ano 2000. Ainda passou pelas edições 3.5, 4.0 e atualmente se encontra na 5ª edição, referenciada pela sigla 5e, lançada em 2014 nos Estados Unidos e publicada no Brasil pela Galápagos Jogos cinco anos depois.

Pormenores das regras naturalmente variam entre edições, mas bases de design que se mantêm constantes desde que foram introduzidas (e, em muitos casos, foram as pioneiras do gênero) organizam a criação e customização das personagens em raças, como elfos com inclinações mágicas ou anões corpulentos; classes, arquétipos que condensam as habilidades de cada herói e como ele enfrenta desafios, como o poderoso mago dedicado ao estudo das artes arcanas ou o disciplinado guerreiro que busca dominar o caminho da espada; atributos, habilidades físicas e mentais generalizadas da personagem, divididos entre força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma; e perícias, habilidades menores e mais específicas que indicam atividades de expertise dentro dos atributos, como atletismo, conhecimento da natureza e capacidade de blefe. Quando os jogadores desejam realizar determinadas ações, devem rolar um dado, em geral de vinte lados, e somar ao resultado valores correspondentes à habilidade utilizada para a ação e ao atributo relevante, e o resultado final deve superar um valor decidido pelo mestre. As personagens também são personalizadas em história, equipamento, poderes e especializações de classe e seleção de magias, com um sistema de regras robusto que permite uma vasta gama de maneiras de construir um herói.

Figura 8 - Capa do Livro do Jogador de D&D 5e.



Fonte: Mundo Galápagos, 2019.

De acordo com o 4º relatório quadrimestral de 2021 do Grupo Orr, responsável pelo Roll20, uma das plataformas mais populares de RPGs online, 54.84% das campanhas jogadas durante o período utilizaram o D&D 5e como sistema, mais de seis vezes mais que o segundo colocado. Dungeons & Dragons, portanto, é o sistema base usado para comparação com outros.

3.2.2. Quest

Quest (Missão, Busca ou Jornada, em tradução livre) é um tanto mais recente em sua origem, tendo o projeto publicado online para financiamento coletivo em junho de 2018, alcançando os objetivos da campanha em apenas 36 horas e sendo publicado oficialmente em outubro do ano seguinte. Em fevereiro de 2021, uma expansão com catálogos de personagens e tesouros foi novamente a financiamento coletivo e recebeu o valor desejado em apenas um dia.

Figura 9 - Capa da edição digital de Quest.



Fonte: Adventure game, 2019

Criado por T. C. Sottek, sua proposta é se afastar das origens de *war games* e ser um sistema mais leve, fluido e narrativo que D&D. Desse modo, pretende estimular a resolução de conflitos de modos criativos e não-violentos, além de ser muito mais acessível a iniciantes do gênero, permitindo uma compreensão das regras e desenvolvimento de personagem bem mais ágeis do que na maioria dos sistemas.

Nele, as mecânicas de criação de personagens não incluem raças, atributos ou perícias. Momentos de tensão são resolvidos pela rolagem de um dado de vinte lados, sem se preocupar com a soma de bônus extras, com grandes chances de sucesso possibilitando um jogo ágil e falhas que evocam decisões difíceis, tornando as consequências impactantes e dando peso às decisões.

A customização das personagens, além dos aspectos narrativos de história, personalidade, origem e afins, se dá pelas funções, oito arquétipos similares às classes de D&D, que contém conjuntos de habilidades temáticas disponíveis aos heróis. Tais habilidades são diversas, e todas as funções têm acesso a poderes tanto de combate como de outras utilidades, como exploração ou socialização.

Em maio de 2022, a versão digital de Quest se tornou gratuita, permitindo o livre uso e distribuição de seu conteúdo, aumentando ainda mais sua acessibilidade e seu alcance.

Tendo em vista sua simplicidade na criação de personagens, agilidade de jogo e foco no fluxo narrativo, além de a gratuidade do sistema ser bastante benéfica ao orçamento da pesquisa, Quest foi o sistema escolhido para a execução das entrevistas-jogo deste trabalho, que serão detalhadas a seguir.

4. A JORNADA SOB A ÓTICA DO HERÓI

“A Jornada do Herói é infinitamente flexível, capaz de variações infinitas sem sacrificar nada de sua mágica, e vai sobreviver a nós todos.” (VOGLER, 2006)

A Jornada do Herói, como foi visto, se aplica a incontáveis histórias elaboradas pela humanidade ao longo de sua rica existência, de lendas antigas de profundo significado religioso a filmes de ação fantástica, e é possível observá-la em suas diversas formas na grande maioria das narrativas. Também foi visto que, apoiando-se na teoria de Jung, a Jornada não é apenas uma estrutura de

construção narrativa, mas também uma expressão dos conflitos e amadurecimentos da psique humana, de modo que também é possível observá-la nos desafios do cotidiano e em como cada um reage a eles.

A questão que originou a proposta do presente trabalho, em resumo, foi uma curiosidade em observar uma junção dos dois modos. Seria possível observar a Jornada do Herói sendo experienciada por inteiro, não por um personagem em uma história, mas como alguém de fato reagindo às provações estabelecidas pelo universo? E ainda, seria possível enquadrar essa experiência em uma estrutura narrativa regular, de modo que ao mesmo tempo sejam trabalhados tanto o ângulo da ficção como o peso real das escolhas?

O RPG de mesa foi uma solução natural à questão: sua estrutura narrativa se empresta bem à organização de roteiros e estabelecimento de histórias, e por conta do círculo mágico, jogador se torna personagem, permitindo uma visão única da estrutura narrativa por meio da visão do titular Herói em si e das decisões tomadas durante sua jornada.

4.1. PLANEJAMENTO DO JOGO-ENTREVISTA

Foi decidido então o alicerce da pesquisa: uma “entrevista-jogo” em forma de sessão de RPG, condensando os elementos principais da Jornada do Herói em sua narrativa de modo a observar as escolhas e o desenvolvimento das personagens e, por representação, dos jogadores responsáveis pelas mesmas.

Também se espera uma interação delicada entre o modelo do RPG e alguns dos elementos da Jornada, como a Recusa do Chamado. Por sua natureza de jogo em que heróis se aventuram pelo desconhecido, em geral há um contrato social entre os jogadores de que suas personagens tenham alguma inclinação para aceitar o Chamado à Aventura.

A aquisição de artefatos místicos ou novas habilidades é um elemento recorrente dos RPGs que se encaixa naturalmente em pontos da Jornada do Herói como o Encontro com o Mentor e a Recompensa, e o elemento de incerteza e risco que os dados providenciam ao enfrentar desafios empresta tensão a momentos como a Travessia do Primeiro Limiar, a Provação ou a Ressurreição.

Deste modo, foi estabelecido um roteiro curto para uma aventura de RPG de aproximadamente duas horas, de modo que fosse breve comparada com o padrão

de jogos porém longa o suficiente para que fosse possível observar satisfatoriamente as ações dos jogadores em cada fase da narrativa.

A escolha do sistema também foi importante. Algo muito denso poderia atravancar a ação em momentos cruciais e reduzir o foco direcionado à narrativa, elemento principal da pesquisa, e um foco muito direcionado em opções de combate poderia influenciar os jogadores a seguir esse caminho. Tendo em vista estes motivos, em conjunto com os anteriores já expressos no capítulo referente ao sistema, optamos por seguir com Quest, que possui regras (e ao mesmo tempo falta de regras) o suficiente para convidar ao improviso da forma aberta que melhor beneficia a entrevista.

4.1.1. Objetivos da pesquisa e pontos a analisar

Cada mesa será analisada em pontos específicos e elementos gerais, tanto fixos e planejados anteriormente como variáveis, que surgirem organicamente durante os jogos.

Os pontos específicos em geral se referem à reação a pontos específicos da Jornada. Se há uma Recusa do Chamado ou com quanto entusiasmo o Chamado à Aventura é recebido, como os jogadores lidam com os Testes do Guardião do Limiar e com a Provação, como enfrentam o último desafio para a sua Ressurreição e o que fazem com a Recompensa ao enfim retornar. Seus relacionamentos com os NPCs encontrados durante a jornada também são um ponto de análise.

Em questão de elementos gerais, buscaremos reconhecer temas principais de cada personagem e como tais temas se apresentam nas respectivas aventuras, assim como cada herói se desenvolve e seu uso das novas habilidades adquiridas.

4.1.2. A aventura base

“Você vive no pequeno vilarejo de Estatusquo, no Reino das Ideias, onde todos vivem de forma confortável, porém monótona. Os grandes eventos da cidade, de colheitas a festivais, são organizados e ditados pelo Autor, uma figura reclusa e misteriosa, porém benevolente, que vive em um grande castelo próximo à vila. Ele costuma se isolar por longos períodos de tempo, mas corre um rumor de que a ausência atual está um tanto mais longa do que deveria ser...”

Com esse chamado detalhando o Mundo Comum, o jogador é convidado a criar sua personagem e situá-lo no vilarejo de Estatusquo. Uma vez organizado, a

aventura começa quando o protagonista está descansando na taverna, ou no repouso regular da personagem, quando o mensageiro do reino entra trazendo o Chamado à Aventura: O autor de fato não irá mais escrever, e precisam que alguém continue a história. O único problema é que para isso, é necessário adquirir a "Próxima Página", um poderoso artefato escondido nas profundezas do "Rascunho", uma perigosa terra sem lei onde vivem as ideias rejeitadas ou incompletas. A única pessoa que poderia ajudar a indicar como recuperar esse artefato seria o velho Campbell, uma figura respeitada porém reclusa do vilarejo que tem amizade com o autor e vive lendo em uma cabana próxima à floresta que dá passagem para o Rascunho.

A Recusa do Chamado é opcional, pois depende mais da decisão do personagem do que da organização da aventura, principalmente em uma mesa de RPG. Porém, caso o herói apresente relutância, a estagnação do vilarejo se elevará a níveis cada vez mais extremos, até que não reste outra opção além de seguir na jornada.

O velho Campbell é uma figura um tanto simpática, que fala sobre os desafios e as nobrezas do caminho do Herói. Conta que a Próxima Página está escondida no coração do Labirinto do Bloqueio, uma perigosa masmorra do Rascunho para a qual poucos já ousaram ir e muito menos conseguiram voltar. Ele também entrega o item "Espada de Campbell", uma pena de escrita que permite a quem a empunha remover um adjetivo da descrição de um objeto por 2 Pontos de Aventura, assim alterando suas propriedades fundamentais.

Na Travessia do Primeiro Limiar, o herói então adentra a floresta para seguir ao plano do Rascunho, que se torna cada vez mais pantanoso e sinistro, com buracos sem fundo e espaços incompletos. Um teste para navegar o terreno é solicitado, passando a mensagem de que a locomoção desatenta ali é perigosa.

É então que encontram o Guardiã do Limiar, que também representa Testes e possíveis Aliados ou Inimigos: Um grupo de ladrões que, vivendo há décadas como parte do Rascunho, perderam as esperanças de passar para a história principal e por isso decidiram roubar a Espada de Campbell, para que possam se escrever no conto. Dependendo das ações do protagonista, podem ser derrotados ou tornados aliados, e nos dois casos será revelado que o grupo era exímio em extrair tinta do rascunho, equipando o herói com um bônus de dano para a pena e a habilidade de acrescentar adjetivos aos objetos por 3 Pontos de Aventura.

O líder dos atacantes se apresenta como Vogler e leva o herói à Caverna Oculta, a entrada do labirinto do bloqueio. Antes que o herói prossiga sozinho, é reforçado o aviso de que muitos se perderam lá sem jamais voltar, e mesmo o autor parece ter receio de adentrar aquele local. Desse modo, a personagem entra ciente da seriedade do momento.

Após caminhada pelas sinuosas cavernas, se inicia a Provação: o labirinto se revela como uma figura viva, ativamente tentando convencer o herói de que seu esforço é inútil e diminuir o impacto de suas ideias. Não é possível alcançar a Próxima Página apenas procurando, precisando superar o bloqueio através de uso criativo das habilidades, o convencendo das ideias a serem escritas na página, ou o superando em combate.

Uma vez superado o bloqueio, a Recompensa é alcançada: Uma página em branco de potencial infinito, em que qualquer nova realidade pode ser escrita e tornada fato ao juntar a página ao final da História, na fronteira com o Rascunho. Ela também permite que as habilidades da Espada de Campbell sejam usadas sem gasto de Pontos de Aventura, assim as fornecendo usos ilimitados.

O Caminho de Volta é sinuoso, com o Rascunho afundando cada vez mais no pântano como efeito do tempo sem nada novo escrito pelo autor. Vogler pergunta ao herói se ele está pronto para destronar o Autor e tomar seu lugar, pois a História precisa de alguém que a escreva e esse cargo não deve ser compartilhado. Quase chegando à fronteira, uma figura encapuzada surge no caminho.

A figura se revela como o Autor, e desafia o herói para um duelo. Diz que a história precisa de conflito, e que só aceitará ser substituído por alguém que possa superá-lo. Esse combate contra um inimigo que domina as mesmas habilidades desenvolvidas ao longo da aventura guarda o momento da Ressurreição, em que contra todas as probabilidades, o protagonista reúne tudo que desenvolveu durante a história para superar seu criador e tornar real sua versão do mundo.

O Retorno com o Elixir se dá quando o herói enfim acrescenta a Próxima Página à história, declarando o novo autor e sua nova versão de mundo. Os jogadores são encorajados a definir finais ideais para suas personagens, conforme adequado para seus perfis.

4.2. EXECUÇÃO

4.2.1. Pontos focais do jogo-entrevista 1

Meu nome é Excellus Esopo, eu tenho 55 anos de idade e 1,55 de altura. Eu sou um Mágico da vila de Estatusquo. Quando as pessoas primeiramente me veem elas imediatamente notam minha longa barba feita de teias de aranha, pele albina e olho de vidro. Visto uma camisa de força estilizada e um kilt escocês preto e me movo com loucura destemida. Eu sou da Rua Sem Nome, a sarjeta de Estatusquo, onde meu povo é conhecido pela falta de sanidade e desconexão com a realidade. Eu acredito na virtude da loucura como triunfo ante ao tédio mórbido da razão, mas este mesmo lado imprevisível sabota minhas metas. Eu sonho de um mundo gloriosamente louco. - Perfil do personagem

O protagonista da primeira aventura foi Excellus Esopo, um mágico interessado em explorar os limites da mente. Apesar de se apresentar bem disposto a aceitar o chamado, a Recusa esteve presente na sessão através do NPC Shaun, o carteiro, que passou por sua própria Jornada do Herói durante a aventura. Originalmente criado sem grande relevância no roteiro geral, apenas para ser o Arauto que trazia o Chamado à Aventura em um primeiro momento, foi abraçado por Excellus e recrutado para a missão.

Seu encontro com o Mentor e aquisição da espada/pena foram marcados por seu tratamento do presente como uma troca, retribuindo com um anel presenteado a Campbell. Seguindo então ao Primeiro Limiar, na fronteira com o Rascunho, solucionou o conflito com o Guardião de forma amistosa, o recrutando como aliado, resolução que seria repetida em todas as outras mesas.

Durante a Provação, optou por dialogar também com o Bloqueio, e conseguiu torná-lo amigável a si e à sua missão, trazendo Shaun consigo durante toda a busca. Ao retornar com a página, enfrentou o Autor em um jogo rápido de palavras, com ambos tentando alcançar a Fronteira da História e impedir o outro de chegar lá antes.

Por fim, ao adicionar a Próxima Página à História, estabeleceu na realidade do universo que a partir daquele momento todos teriam capacidades de autoria. Estavam então livres para criarem a realidade que desejassem, assim encerrando a aventura com uma conclusão firmemente relacionada ao tema de coletividade que

foi demonstrado por Esopo ao longo da mesa, que solucionou todos os conflitos de forma pacífica e tornou todos que encontrou em seus aliados.

4.2.2. Pontos focais do jogo-entrevista 2

Meu nome é Morticia Morbius, eu tenho 67 anos de idade e 1,65 de altura. Eu sou a coveira da vila de Estatusquo. Quando as pessoas primeiramente me veem elas imediatamente notam minha pele enrugada pela idade, meu rosto escondido pelo capuz e meu nariz enorme de bruxa. Visto roupas escuras e intimidadoras, exalo um terrível cheiro de cadáveres e me movo devagar, com minha pá como bengala. Eu sou do cemitério de Estatusquo, onde sou conhecida como uma bruxa perigosa. Eu acredito na beleza da morte. Eu sonho em conhecer o outro lado da vida. - Perfil da personagem

Morticia Morbius, por sua vez, foi uma personagem um tanto mais mórbida que Excellus. Obcecada com a morte e seu funcionamento, a interrupção da História a frustrou principalmente porque sem que o autor escrevesse, ninguém do vilarejo morreria, e foi com o objetivo de mudar isso que ela saiu em sua busca.

O mensageiro Shaun novamente foi coagido a acompanhar a protagonista até a cabana de Campbell, mas uma vez lá, foi alimentado com chá de ervas venenosas, o favorito de Morticia, e foi tirado de ação para lidar com o mal estar resultante.

A Recusa do Chamado surgiu com maior intensidade nesta aventura, pois após envenenar o indivíduo que poderia ser convencido a acompanhar, Morbius se frustrou com a perspectiva de enfrentar a perigosa missão sozinha, encerrando também a conversa com Campbell de modo comparativamente menos amistoso, tendo suas reclamações ignoradas por ele.

O encontro com Vogler, o Guardiã do Limiar, foi novamente resolvido de forma amistosa, oferecendo torná-lo parte da História através da Próxima Página. Na ausência de Shaun, ele foi o NPC que se tornou mais próximo da personagem, possivelmente pela relação entre seu histórico criminal e as tendências letais de Morticia.

A Provação foi superada com a ajuda da Espada de Campbell, transformando o Bloqueio Difícil em um Bloqueio Fácil, fazendo com que o labirinto

vivo fosse substituído por uma simples charada. Ao retornar com a página, então, levou o duelo com o Autor a um confronto mais direto, optando por desarmar ambos da tinta e rolar como um combate comum, o derrotando com suas habilidades de necromancia.

Sua escolha do que fazer com a Próxima Página, de certa forma, foi paralela à de Esopo, porém se movendo no sentido oposto: primeiro, transformou Vogler em parte da história e o fez ganhador da loteria. Concluída essa pendência, determinou que daquele momento em diante, não existiria mais o cargo de autor. Ao invés disso, a História deveria seguir seu curso natural, com vidas surgindo e se despedindo não quando alguém assim o decide, mas sim quando deveria de fato ocorrer... depois de desejar, também, viver o suficiente para ver as mortes naturais de todo o vilarejo, concluindo seu arco de personagem alcançando sua obsessão.

4.2.3. Pontos focais do jogo-entrevista 3

Meu nome é Logos, eu tenho 16 anos de idade e 1,60 de altura. Eu sou um músico da vila de Estatusquo. Quando as pessoas primeiramente me veem elas imediatamente notam meu corpo magro, cabelos castanhos longos e espírito jovial. Visto uma camisa vitoriana branca e uma coroa de flores e me movo com música em meus pés. Eu acredito nos fins, mas meu lado impulsivo pode me atrapalhar. Eu sonho um dia descobrir o meu propósito. - Perfil do personagem

O protagonista do terceiro jogo-entrevista, Logos, possuía uma história prévia mais extensa, tendo sido deixado quando bebê na porta de um músico ancião, que lhe ensinou as artes como ofício, mas sempre o disse que deveria buscar seu próprio propósito e essência. Um rapaz um tanto animado e proativo, aceitou de imediato o Chamado à Aventura, se lançando na busca sem hesitar, sendo o primeiro entrevistado a deixar o Arauto para trás na cena de abertura e seguir sozinho para a cabana de Campbell, o Mentor.

Suas interações com ele foram um tanto amistosas, como se espelhassem as com o ancião presente na história de Logos e englobassem os valores paternais do arquétipo do Mentor, que não puderam ser trabalhados tão diretamente nas outras entrevistas devido à idade mais avançada das personagens.

Em todas suas interações demonstrou apreço por filosofia e poesia, referenciando letras de música ou escolas de pensamento. Lidou com o Guardiã do Limiar se utilizando desse conhecimento, primeiro o distraindo com questões profundas e se afastando furtivamente, e ao encontrá-lo novamente por uma falha em uma rolagem de exploração, travaram um diálogo mais extenso, terminando assim como as outras aventuras na amizade forjada entre ambos.

Sua interação com a Provação foi peculiar, pois na primeira bifurcação do Labirinto do Bloqueio, utilizou as habilidades da Espada para acrescentar o adjetivo “correto” a um dos caminhos, solucionando o desafio de forma quase imediata, mas sendo então interrompido pela voz do labirinto, que iniciou um diálogo e manteve Logos parado e ocupado com suas próprias filosofias por algum tempo, mesmo com o caminho correto aberto e acessível.

Em seu embate com o Autor que caracteriza a Ressurreição, diferente do conflito direto preferido pelas outras personagens entrevistadas, o músico priorizou os aliados, utilizando os poderes recém adquiridos para munir seus aliados e a si mesmo de grande velocidade, trabalhando em equipe para desarmar e imobilizar seu oponente, garantindo assim a vitória.

Por fim, os questionamentos que havia desenvolvido em diálogos durante a campanha encontraram catarse. Em sua busca por sua essência pessoal e os conflitos com a figura do Autor, concluiu que o papel de ditar os caminhos e propósitos de outros não deveria pertencer a ninguém. Sua busca pela individualidade o levou a considerar o coletivo, e com a Próxima Página, definiu que dali em diante todos da História seriam autores de si próprios.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo é uma forma fascinante de interação social. Através dele, se contam histórias, simulam embates, fazem amigos e ensinam lições. A imersão na narrativa permitida pelo jogo coloca pessoas como não só espectadores que observam a história, mas sim como participantes ativos, capazes de afetar diretamente o resultado final. Entender melhor como os jogadores absorvem e interagem com as histórias, e como em troca, essas histórias impactam os jogadores, é parte do caminho para entender melhor a comunicação.

O objetivo deste trabalho, em um primeiro momento, foi realizar uma análise da Jornada do Herói de Campbell como artifício narrativo, do RPG como meio de comunicação e do quão bem eles se aplicam quando utilizados em conjunto. Concluiu-se que a interação de ambos é extremamente sinérgica, reforçando o elemento universal da Jornada e a experiência do RPG de permitir que os jogadores assumam o papel de heróis. Mais amplamente que isso, porém, também buscamos desenvolver uma narrativa exemplo, inspirada na Jornada, e transformá-la em uma entrevista-jogo de modo a avaliar as decisões tomadas pelo Herói durante sua aventura.

Dentre as sessões realizadas, foram observadas semelhanças e diferenças na forma como cada entrevistado trabalhou as etapas da Jornada e os temas apresentados na história. Cada um a seu próprio modo, todos demonstraram certa afeição aos personagens arquetipos, evidenciando o magnetismo natural desses arquetipos conforme apontado por Jung. As novas habilidades desenvolvidas na viagem foram utilizadas de formas diversas e criativas por todos, com sua importância narrativa na história como elemento da Jornada se equiparando a seu impacto mecânico dentro das regras do jogo, reforçando o jogo como meio de comunicação e o Círculo Mágico como elaborado por Huizinga. Por fim, a vasta preferência por soluções não-violentas para os conflitos do jogo possivelmente confirma a proposta de Sottek ao desenvolver Quest, de que um sistema mais aberto e com menor foco em combate seria um estímulo a esse tipo de resposta.

Em pesquisas futuras, é possível se utilizar do mesmo artifício de jogo-entrevista, alterando variáveis do processo e estabelecendo perguntas de acordo. Em uma mesma história, o teor do sistema pode influenciar nas decisões das personagens? O que afeta mais a tomada de decisões em um RPG, a narrativa ou a mecânica? A presença de mais de um jogador no mesmo grupo afeta a interação com a Jornada? São questões que podem ser feitas no futuro.

7. REFERÊNCIAS

ADVENTURE GUILD, The. **Quest is now free to play for everyone**. Disponível em <https://www.adventure.game/news/quest-digital-edition-free-to-play-announcement>. Acesso em junho de 2022.

BISHOP, Chris. **Medievalist comics and the American century**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2016. Disponível em <https://books.google.com/books?id=01UDDQAAQBAJ>. Acesso em junho de 2022.

BORDENAVE, Juan E. Diaz. **O que é comunicação**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 1989.

DARLINGTON, S.. **A History of Role-Playing**. EUA, 1999. Disponível em <http://ptgptb.org/0001/index.html>. Acesso em junho de 2022.

FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds**. Chicago: University of Chicago Press ,1983.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000. 4ª edição.

MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Player's Handbook: Livro do Jogador**. São Paulo: Galápagos, 2019.

ORR GROUP, The. **The Orr Report Q4 2021**. Disponível em <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-report-q4-2021/>. Acesso em junho de 2022.

SOTTEK, T. C.. **Quest**. EUA: The Adventure Guild, 2019.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estruturas míticas para escritores**. Tradução de Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.