

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE INFORMAÇÃO E CULTURA

LENISE CLEMENS TORRES

**A gamificação do livro como ferramenta educacional em
Bibliotecas Interativas**

São Paulo
2020

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE INFORMAÇÃO E CULTURA

LENISE CLEMENS TORRES

A gamificação do livro como ferramenta educacional em Bibliotecas Interativas

Trabalho de Conclusão do Curso de Biblioteconomia, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Prof.^a. Dr.^a Regina Keiko Obata

São Paulo
2020

FOLHA DE APROVAÇÃO

Lenise Clemens Torres

A gamificação do livro como ferramenta educacional em Bibliotecas Interativas

Trabalho de Conclusão do Curso de Biblioteconomia, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovado em: _____ / _____ / _____

Banca examinadora:

Profa. Dra. Regina Keiko Obata (orientadora)
Universidade de São Paulo

Prof. Dr. Gilson Schwartz (examinador)
Universidade de São Paulo

Profa. Me. Elisangela Alves Silva (examinadora)

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

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

Torres, Lenise Clemens

A gamificação do livro como ferramenta educacional em
Bibliotecas Interativas / Lenise Clemens Torres ;
orientadora, Regina Keiko Obata. -- São Paulo, 2020.
60 p.

Trabalho de Conclusão de Curso - Departamento de
Informação e Cultura/Escola de Comunicações e Artes /
Universidade de São Paulo.

Bibliografia
Versão corrigida

1. Biblioteca Interativa 2. Gamificação 3. Serviços de
informação educativos 4. Role Playing Game I. Obata, Regina
Keiko II. Título.

CDD 21.ed. - 020

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe, que desde pequenina me incentivou à leitura, comprando meus primeiros livros, e que nunca duvidou da minha capacidade, sempre me impulsionando a seguir meus objetivos.

Agradeço ao meu pai, por ter me ensinado que o conhecimento é o meu bem mais precioso, e me apoiando e me ajudando em todos os momentos durante essa graduação e toda a minha vida escolar e acadêmica.

Agradeço ao Akio por ter insistido na minha inscrição na Fuvest, inclusive financeiramente, e ter acreditado em mim quando eu mesma já tinha desistido de tentar. Obrigada por mudar a minha vida pra sempre!

À minha orientadora professora Regina, que com sua paciência infinita me acolheu tão calorosamente, me proporcionando alguns dos momentos mais gratificantes de toda a minha jornada acadêmica.

À minha amiga bibliotecária Ana Maria, que me pegou no colo quando eu era bebê e que, todos esses anos me tratou tão carinhosamente. Obrigada por ser minha fonte de inspiração e por ter me apresentado a essa profissão tão incrível.

Agradeço aos meus amigos e colegas, em especial Alisson, Sammy, Lucy e Patrícia, que me acompanharam durante toda a minha graduação, me ajudando com os estudos, fazendo duplas incríveis, ou com palavras acalentadoras quando as coisas ficavam difíceis. Obrigada Ana, Felipe, Dênnis, Juliana, Thiago, Daniel, Yudi, Adriano, e meu irmão querido Victor, por terem se proposto a jogar a minha criação (e por terem se divertido no processo!). O trabalho não seria o mesmo sem o que cada um de vocês, com suas particularidades incríveis, ajudaram a construir.

Agradeço a minha companheira Lola, que esteve comigo em absolutamente todo o tempo em que estive escrevendo esse trabalho, sem faltar e sem deixar de oferecer amor e aconchego.

E finalmente, agradeço ao meu marido, Gustavo, a quem eu amo de todo o meu coração, e que sempre esteve ao meu lado, me incentivando a seguir meus sonhos, segurando a barra quando precisei respirar, e sendo meu porto seguro em todos os sentidos. Sem você nada disso seria possível, obrigada!

“A imaginação é mais importante que o conhecimento. Pois o conhecimento é limitado, enquanto a imaginação abraça o mundo inteiro, estimulando o progresso, dando luz à evolução.”

— Albert Einstein

RESUMO

A Biblioteca Interativa se destaca como a concepção de um dispositivo informacional que, fundamentado em conceitos operacionais, busca promover a interatividade, expressão, apropriação e produção cultural, tornando os espaços de informação e cultura organismos vivos, dinâmicos e que coloque os sujeitos como parte de si e do todo, tornando-os protagonistas das mediações propostas. Esse estudo é composto de duas partes e utiliza duas abordagens: a abordagem de caráter qualitativo, a fim de se levantar hipóteses e referencial teórico que embasam a relação entre os conceitos de Biblioteca Interativa e gamificação, e com isso, resultar na criação de um modelo de jogo; e a abordagem de caráter aplicativo, por meio da utilização do jogo criado em um ambiente informacional. Este último servindo como estudo de caso. O resultado é a criação de uma versão de jogo do tipo Role Playing Game (RPG), baseado em sistemas de regras pré-existentes, que pode ser jogado com qualquer livro de ficção, utilizando assim o acervo e os recursos disponíveis em bibliotecas para promover a interatividade, derivando em uma nova forma de mediação que se concretiza na expressão.

Palavras-chave: Biblioteca Interativa; Gamificação; Serviços de informação educativos; Role Playing Game.

ABSTRACT

The Interactive Library stands out as the design of an informational device that, based on operational concepts, seeks to promote interactivity, expression, appropriation and cultural production, making the spaces of information and culture living, dynamic organisms that place the subjects as part of themselves and the whole, making them protagonists of the proposed mediations. This study is composed of two parts and uses two approaches: the qualitative approach, in order to raise hypotheses and theoretical framework that support the relationship between the concepts of Interactive Library and gamification, and thus result in the creation of a model of game; and the application-based approach, using the game created in an informational environment. The latter serving as a case study. The result is the creation of a version of the Role Playing Game (RPG), based on pre-existing rules systems, which can be played with any fiction book, thus using the collection and resources available in libraries to promote interactivity, resulting in a new form of mediation that takes shape in expression.

Keywords: Interactive Library; Gamification; Educational information services; Role Playing Game.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
1.1 Objetivos	5
1.1.1 Objetivo Geral	5
1.1.2 Objetivos Específicos	5
1.2 Metodologia	6
1.3 Justificativa	6
2 Bibliotecas: do passado ao futuro	8
2.1 Bibliotecas com função educativa	11
2.2 Biblioteca Interativa	12
3 Gamificação em ambientes educativos	15
3.1 Role Playing Game (RPG)	17
3.2 Contação de histórias vs. Construção de histórias	22
4 Jogando com Agatha Christie	24
4.1 Sistema de regras adaptado: Storytelling	25
4.2 Adaptando a obra literária para o jogo	28
5 Resultados: relação com conceitos de biblioteca interativa	33
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	37
APÊNDICES	41
APÊNDICE A – Fichas de Personagens criadas para o jogo “E Não Sobrou Nenhum”, de Agatha Christie	42
APÊNDICE B – Modelo de ficha de personagem criado para novos jogos	52
APÊNDICE C – Desdobramentos do jogo: relato da alteração da narrativa original	53
APÊNDICE D – Quadro produzido durante a sessão de jogo, a partir das alterações à história de Agatha Christie pelos jogadores	59
APÊNDICE E – Fotos da sessão de RPG “E Não Sobrou Nenhum”	60

1 INTRODUÇÃO

As instituições culturais tornaram-se espaços mais democráticos e acessíveis, atraindo um público altamente heterogêneo ao promover variadas atividades de naturezas distintas, e servindo também como locais para convivência. Um desafio contemporâneo é agregar essas características às bibliotecas, a partir da resignificação do espaço, possibilitando que as atividades sejam propícias para a educação e desenvolvimento dos sujeitos.

Nesse contexto, a Biblioteca Interativa se destaca como a concepção de um dispositivo informacional que, fundamentado em conceitos operacionais, busca promover a interatividade, expressão, apropriação e produção cultural, tornando-a assim um organismo vivo, dinâmico e que coloque os sujeitos como parte dela e do todo, tornando-os protagonistas das mediações propostas. Esse modelo permite que sejam elaboradas e realizadas, dentro de seu contexto, atividades que incentivam a interatividade, como a gamificação.

A gamificação é uma técnica que atribui elementos de jogos a diversas circunstâncias de não-jogo, promovendo engajamento e estimulando a construção de novas relações, podendo ser utilizada para enriquecer a interatividade, o que, no contexto da Biblioteca Interativa, faz com que tenha potencial relevante e transformador para a sociedade, para os agentes e para os sujeitos envolvidos nas relações construídas.

O presente trabalho se propõe a criar, através das noções de interatividade na biblioteca, uma versão de jogo do tipo *Role Playing Game* (RPG), baseada em sistemas de regras pré-existentes, que possa ser jogado com qualquer livro de ficção: item comum em acervos de bibliotecas, principalmente nos tipos pública e escolar – dispositivos informacionais de mais fácil acesso para crianças, jovens e adultos de diversificadas classes sociais.

O RPG, por si só, é uma ferramenta poderosa de interação, expressão, e mediação, geralmente independente de ambientes específicos para execução, e de execução autônoma. A utilização do RPG no âmbito da biblioteca, utilizando seu próprio acervo, pressupõe uma aliança especialmente efetiva, contribuindo para o desenvolvimento do indivíduo de forma lúdica e ao mesmo tempo educativa.

Para corroborar este processo, foi realizada uma “sessão de RPG” (um jogo único), utilizando o sistema de regras *Storytelling*, presente no universo ficcional “O Novo Mundo das Trevas” (editora Devir, 2006) e o livro de suspense da escritora Agatha Christie, de título “E Não Sobrou Nenhum”, com dez pessoas – jovens adultos – cada um representando um personagem da história, sem que nenhum deles tivesse prévio conhecimento da narrativa.

O segundo capítulo busca contextualizar a situação das bibliotecas como instituições com função educativa e apresentar a nova concepção de biblioteca baseada na interatividade, conforme estudo de Obata (1999).

O terceiro capítulo trata da gamificação e como ela é aplicada com a função educativa, utilizando como base os livros, e posteriormente apresentando o Role Playing Game como alternativa de jogo em que o sujeito se expressa e constrói narrativas ao mesmo tempo em que assimila informações, ou seja aprende.

O quarto capítulo apresenta o jogo de RPG que foi criado e seu funcionamento, bem como a aplicação do mesmo e seus desdobramentos.

Por fim, o quinto e último capítulo relaciona os resultados obtidos durante a sessão de RPG e os relaciona com a concepção da Biblioteca Interativa.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Apresentar as técnicas de gamificação aplicadas a suportes informacionais, em geral literatura, visando protagonizar o sujeito, para que este não se limite apenas a uma posição de receptor de informação, mas também se torne produtor, um agente transformador.

1.1.2 Objetivos Específicos

a) Criar um modelo de jogo a partir da gamificação do livro, baseado no RPG.

b) Proporcionar a formação de novos leitores, objetivando a apropriação e a construção de novas narrativas.

1.2 Metodologia

Esse estudo terá duas partes e irá utilizar duas abordagens: a abordagem de caráter qualitativo, a fim de se levantar hipóteses e referencial teórico que embasam a relação entre os conceitos de Biblioteca Interativa e gamificação, e com isso, resultar na criação de um modelo de jogo; e a abordagem de caráter aplicativo, por meio da utilização do jogo criado em um ambiente informacional. Este último servindo como estudo de caso para chegar aos resultados esperados.

1.3 Justificativa

Entender as necessidades e expectativas de seus usuários é um requisito fundamental para qualquer Unidade de Informação (UI) cumprir seu papel social. Segundo as diretrizes da Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias (IFLA) e a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) para a biblioteca escolar, além de gerenciar e adequar a estrutura da biblioteca, é papel do bibliotecário “organizar campanhas de leitura e de promoção da literatura, dos meios de difusão e cultura infantis” bem como “criar um ambiente de entretenimento e aprendizagem que seja atrativo, acolhedor e acessível para todos, livre de qualquer medo ou preconceito” (De Macedo, UNESCO, 2005). Segundo o manifesto para as bibliotecas públicas, é proclamado que “A participação construtiva e o desenvolvimento da democracia dependem tanto de uma educação satisfatória, como de um acesso livre e sem limites ao conhecimento, ao pensamento, à cultura e à informação” (IFLA, UNESCO, 1994)

O modelo de Biblioteca Interativa cumpre esses requisitos, colocando o sujeito em uma posição não apenas de receptor, mas sim de apropriação a partir da assimilação da informação e de suas próprias referências pessoais e culturais, além de todo o potencial resultante da interação entre esses indivíduos (AMARO, 1998; OBATA, 1999).

Para que a biblioteca seja um agente transformador, ela deve ir além de fornecer suporte didático-pedagógico ou de promoção de leitura e entretenimento. Nesse sentido, podemos repensar o papel das bibliotecas para

um modelo em que, não só o bibliotecário assuma um papel de mediação, mas também o próprio usuário, o sujeito, possa fazê-lo. O acervo é importante, mas o ser humano e suas capacidades deve ser valorizado como protagonista da biblioteca em todos os sentidos.

Considerando essas noções, a técnica da gamificação trabalha como complemento ao conceito da Biblioteca Interativa, para estimular a formação de indivíduos autônomos, que sintam pertencimento em relação à biblioteca, e também abrindo muitas possibilidades tanto para o uso, quanto para o crescimento do conteúdo do acervo, ao se acrescentar as próprias narrativas derivadas das interações dos sujeitos por meio dos jogos.

2 Bibliotecas: do passado ao futuro

Antes da ideia de difusão do conhecimento, a realidade das bibliotecas era outra. Essas instituições representavam o poder e o acúmulo de conhecimento, que eram acessíveis somente a poucos privilegiados, já alfabetizados e iniciados no sistema a que faziam parte.

Considerando-se que biblioteca deriva do grego *bibliothèque* e chega ao latim *bibliotheca*, que significam, objetivamente falando, depósito ou coleção de livros, o conceito inicial de biblioteca era exatamente esse: guardar os livros, chegando até mesmo a escondê-los. Isso não quer dizer que todas as bibliotecas eram privadas. A primeira biblioteca aberta ao público surgiu em Atenas, em 540 a.C., fundada por Pisítrato, e era constituída por coleções de placas de argila e documentos em papiro. A ideia de se difundir o conhecimento não foi adotada como principal objetivo das bibliotecas, apesar disso. Principalmente na Antiguidade e na Idade Média esse material não era acessível ao público, portanto a biblioteca tinha um caráter explicitamente restritivo.

Essa característica perdurou por muitos séculos até a invenção da tipografia no século XV, que possibilitou a reprodução mais facilitada de informação, e ainda iniciou um processo de transformação no conceito das bibliotecas, que segundo Martins (2001) e Milanesi (2002), passaria por quatro etapas: laicização, democratização, especialização e socialização.

A princípio, o processo de laicização e democratização das bibliotecas era algo remotamente considerado, uma vez que as bibliotecas eram espaços sagrados. Na Antiguidade, somente sacerdotes tinham acesso às bibliotecas, pois somente eles sabiam ler e o conhecimento era considerado sagrado, e na Idade Média, eram espaços reservados a monastérios e conventos. O filme “O Nome da Rosa”, baseado na obra homônima de Umberto Eco, mostra com detalhes como funcionavam as bibliotecas na Idade Média. O acervo era limitado somente àqueles que faziam parte do círculo de pessoas que tinham acesso à biblioteca: no geral um grupo constituído de abades, monges de cargo elevado, tradutores, bibliotecários e por fim, os copistas, que apesar de ter acesso ao acervo nem todos tinham acesso ao conteúdo, pois a maioria deles era iletrada (AMARO, 2006). O conhecimento é considerado poder, e era comum que

houvesse a destruição das bibliotecas em terras conquistadas em guerras. A destruição das bibliotecas significava a destruição do poder de um povo.

O processo de socialização, no contexto das bibliotecas proposto por Martins (2001) e Milanesi (2002), deu-se a partir do momento em que as bibliotecas passaram do caráter privado para o público. Essa mudança foi lenta e gradual, primeiramente com o surgimento das bibliotecas particulares no Renascimento. Essas bibliotecas, apesar de privadas, não eram restritas ao público da maneira como as bibliotecas monásticas eram. Seus proprietários dividiam seu material informacional com outras pessoas, mais frequentemente entre seus familiares e amigos, o que torna essas bibliotecas as predecessoras das bibliotecas modernas. A invenção da tipografia possibilitou a disseminação do conhecimento através da fabricação em maior quantidade de livros, que antes eram feitos artesanalmente pelos copistas, o que levava muito tempo e tinha um custo muito alto. No século XVII foram criadas as bibliotecas nacionais e também foi publicado o primeiro livro acerca do âmbito organizacional das bibliotecas, a obra de Gabriel Naudé, “Avis pour dresser une bibliothèque” (1627). A Revolução Francesa também foi de extrema importância, pois permitiu a criação de bibliotecas públicas, o que possibilitou a propagação do conhecimento em massa entre a população. Nessa época (século XVIII) também surgiu a primeira enciclopédia.

A invenção da imprensa de Gutemberg e suas posteriores melhorias, aos poucos culminou na produção e reprodução massificada de livros. O livro definitivamente passou de artefato exclusivo para item de comércio, e sua distribuição ficou ainda mais intensa. As bibliotecas foram se transformando para receber e gerir uma imensa quantidade de informação, o que confere a essas instituições um caráter adaptativo. Santa Anna (2016 p.234) defende essa concepção, pontuando que há um consenso na literatura que corrobora a adaptabilidade das bibliotecas “[...] ampliando suas funções, oferecendo produtos e serviços que extravasem, tão somente, a prestação de serviços e produtos de informação”.

Flusser, em 1982, apresentou a ideia de uma biblioteca voltada para a relação com o público (não somente aos processos documentais e administração

do acervo), por meio da mediação e da ação cultural¹. Ele caracteriza a biblioteca como “um espaço de diálogo, Diálogo entre os seus usuários e entre leitores e livros.” (Flusser, 1982, p. 230).

O surgimento de novas tecnologias também afetou as características da biblioteca moderna, e é suposto que, no futuro, mude totalmente a maneira como esses dispositivos atuam, tanto informacionalmente quanto socioculturalmente. Santa Anna (2016) aponta uma mudança de foco para as competências da biblioteca:

No que se refere ao futuro das bibliotecas físicas, acredita-se que elas sobreviverão durante muito tempo, uma vez que essas instituições têm se tornado cada dia mais híbridas, oferecendo tecnologias sofisticadas, sem, contudo, eliminar as tecnologias tradicionais, satisfazendo a amplitude das necessidades demandadas por seu diversificado público (...). Além disso, essa previsão não abrange todas as funções cabíveis à biblioteca e seus profissionais. Santa Anna, Gregório e Gerlin (2014) afirmam que a biblioteca não exerce uma função puramente técnica, voltada à educação/informação, mas também deve exercer a função social e cultural. Assim, mesmo que as coleções impressas sejam, no futuro, migradas para o ciberespaço, fortalecendo a biblioteca digital, presume-se que a biblioteca física, ao invés de desaparecer, direcionará seu compromisso em prol das funções sociais e culturais. (SANTA ANNA, 2016, p.234)

Essa previsão se mostra verdadeira, pois atualmente já podemos ver exemplos de direcionamento à sociabilidade e ao diálogo do espaço com o sujeito em diversos tipos de dispositivos informacionais e culturais, como museus, centros culturais, bibliotecas públicas, nos quais a Biblioteca Interativa também tem aplicabilidade, como veremos mais adiante.

¹ Nesse estudo, Flusser propõe um novo modo de formação para o bibliotecário, chamado de bibliotecário-animador, para ser catalizador do diálogo cultural entre os usuários e a biblioteca, entre leitores e livros.

2.1 Bibliotecas com função educativa

No Brasil, após a Reforma do Ensino, em 1971, a biblioteca pública assumiu também um caráter *escolarizante*, isso é, passou a servir de apoio ao estudante em fase escolar, e assim desenvolvendo competências voltadas ao processo educacional (MILANESI, 2002). Obata (1999), ainda evidencia o fato de que esse processo desvia a biblioteca pública de suas atribuições fundamentais e contribui para a precarização da biblioteca escolar.

Apesar do reconhecimento da importância das bibliotecas públicas e escolares por todas as instâncias envolvidas com as questões da educação e cultura, tanto dos setores responsáveis pelas políticas públicas quanto dos setores técnico-administrativos, verificamos que o processo de escolarização da biblioteca pública evidencia algumas situações desfavoráveis:

- a) o grande número de estudantes que se dirige para a biblioteca pública - devido a ausência de serviços de informação na escola - fornecem dados distorcidos sobre o uso desse equipamento público, deslocado de sua verdadeira função;
- b) a ideia equivocada de que as bibliotecas públicas devem, obrigatoriamente, atender às demandas didático-pedagógicas dos estudantes - mesmo sem a competência necessária para tal-, contribui para a lentidão na implementação de políticas públicas consistentes e também para a ineficácia das ações, visando ao desenvolvimento das bibliotecas escolares;
- c) a concepção equivocada de que a questão da leitura e da biblioteca escolar é resolvida com alguns recursos materiais, noção esta evidenciada pelas políticas públicas que resultam fundamentalmente na distribuição periódica de livros para as escolas. (OBATA, 1999, p. 94)

Atualmente, a inclusão digital contribuiu para diminuir ainda mais o contingente de pessoas que buscam a biblioteca, tanto com o objetivo específico de apoio escolar quanto para buscar literatura. No entanto, também seria um erro restringir as atividades de uma biblioteca a suporte educacional e a entretenimento. Apesar de ser útil para seus usuários, ainda assim não suprirá as exigências da sociedade atual. Sem uma biblioteca ativa na relação entre as pessoas e a informação, pode correr o risco de não ser adequada às reais necessidades da comunidade.

Por mais que o Brasil seja um país de desigualdade social e econômica, a informação está mais acessível devido ao avanço da tecnologia. A busca por um conteúdo pode muito bem se prender a um pequeno aparelho portátil com acesso

à *internet*, o que diminui consideravelmente o contingente que procura a biblioteca para encontrar o que precisa, ainda mais se esta estiver em padrões antiquados e desatualizados. Sendo assim, a biblioteca não pode se resumir a uma simples provedora de informação restrita a empréstimos de materiais, que nem sempre está disponível para consulta.

As bibliotecas que, de alguma maneira, exercem a função educativa, geralmente fornecem apoio didático-pedagógico de maneira unilateral, ou seja, disponibilizam o conhecimento para consumo pelo usuário, sem que este participe de nenhuma forma do processo de seleção ou construção desse conhecimento (OBATA, 1999). Ao criticar essa abordagem, Obata (1999) nos apresenta uma nova concepção para a relação do sujeito e o conhecimento:

Admitimos que ambientes de informação com caráter educativo, nessa sociedade globalizante em que o conhecimento é multidimensional, exige a busca de concepções inovadoras de serviços de informação que permita o estabelecimento de relações de interação do sujeito com o universo cultural e informacional da comunidade/sociedade à qual ele pertence. Acreditamos ainda que esse sujeito deve ser não somente um receptor de cultura e informação, mas que seja capaz de produzir e exercer a sua própria expressão baseado na harmonização entre a identidade individual e a diversidade cultural das sociedades contemporâneas. (OBATA, 1999, p. 93)

A biblioteca pública fornece disponibilidade e acesso à informação, mas somente isso não cumpre seu papel social. A biblioteca escolar, mesmo que tenha um propósito voltado à educação e à formação de leitores, é um dispositivo negligenciado. Ainda, podemos citar as bibliotecas comunitárias, espaços onde a interatividade é mais presente por meio das relações da própria comunidade do ambiente informal, entretanto carecem de organização, estrutura e direcionamento profissionais. É nesse âmbito que o modelo de Biblioteca Interativa se insere: uma proposta de uma nova concepção de biblioteca que será apresentada a seguir.

2.2 Biblioteca Interativa

A Biblioteca Interativa busca ressignificar o diálogo entre biblioteca e o sujeito, ao criar uma nova relação fundamentada na interação, na qual o sujeito é

o protagonista da mediação. O sujeito, com seu conhecimento e sua capacidade criativa e social, é reconhecido como parte fundamental da biblioteca, e não apenas o conteúdo do acervo. A interação do sujeito com os demais possibilita uma troca, a cada vez singular, de cultura e informação. Obata (1999) apresenta a interação como conceito norteador:

Identificou-se interação como a noção definidora da nova concepção de biblioteca porque ela apresenta referências como:

- a) o ator do processo é tanto um agente de atuação quanto um objeto de orientação para si mesmo e para os demais;
- b) como agente atuante, orienta-se para si mesmo e para os outros, em todos os aspectos ou modalidades de ação (Parsons, 1974: 172). (OBATA, 1999, p. 96)

Nesse cenário, o bibliotecário atua como mediador, introduzindo e situando o sujeito no ambiente interativo, para que este posteriormente adquira autonomia e faça parte do desenvolvimento contínuo da biblioteca, contribuindo para produzir cultura.

[...] a mediação seria a ação que pode transformar os significados e o estado de incomunicabilidade entre os bens culturais e um indivíduo, grupo ou coletividade. Então, o mediador cultural pode ser entendido como o articulador entre os bens culturais – saberes e objetos simbólicos – e um indivíduo, um grupo ou uma coletividade, por meio de dispositivos ou recursos instrumentais para acesso e apropriação desses bens. (LIMA, PERROTTI, 2016 p. 161)

O processo de apropriação da cultura e informação pelo sujeito faz dele não só um receptor, mas principalmente um produtor de informação e cultura. A biblioteca torna-se assim, um espaço de expressão (OBATA, 1999).

Por conseguinte, o ator do processo é, ao mesmo tempo conhecedor e objeto de conhecimento, um utilizador de meios instrumentais e um meio ele próprio, vinculado emocionalmente aos demais; e, ainda, objeto de vinculação, avaliador e objeto de avaliação; um intérprete de símbolos e ele mesmo um símbolo. (OBATA, 1999, p. 96)

A linguagem dos elementos que constituem a biblioteca deve apontar sempre para a interatividade e a expressão.

Assim, a linguagem constitui-se no elemento fundamental da tríade do serviço de informação, qual seja: o sistema de informação (a

linguagem do espaço e dos instrumentos documentários); o documento (a linguagem do produtor da informação e cultura); os agentes (a linguagem da comunidade). As referências de Biblioteca Interativa consideram a necessidade de uma relação autônoma do sujeito com essas linguagens, para que ele possa apropriar-se da biblioteca e esta, ao mesmo tempo, incorpore a sua expressão, num processo contínuo de construção. (OBATA, 1999, p.96)

Para construir essas linguagens, são considerados cinco conceitos operacionais: a diversidade cultural, a afetividade, a ludicidade, a sociabilidade e a autonomia (OBATA, 1999). Pragmaticamente, o ambiente deve contribuir para que o sujeito sinta-se acolhido e torne-se parte integrante da biblioteca, que o espaço seja dinâmico, que facilite a formação de grupos e a realização das mais variadas atividades, e que possibilite que o sujeito agregue suas próprias experiências como parte do acervo, este por fim sendo composto por diferentes tipos de suporte informacional e com conteúdos que dialoguem entre si e com o usuário.

Uma vez que o ambiente esteja propício, a interatividade deve ocorrer baseada nos conceitos operacionais de afetividade e ludicidade, constitutivos da concepção de Biblioteca Interativa proposta por Amaro (1998) e Obata (1999).

Afetividade: capacidade de afetar e ser afetado, transformar e ser transformado pelo outro; reconhecer o outro como indivíduo autônomo, com experiência de vida distinta, com direito a ter preferências e desejos próprios.

Ludicidade: envolver-se no mundo imaginário; vivenciar o jogo simbólico que permitam ampliar o universo de representações e significações. (OBATA, 2018)

Com base nessas noções propomos uma ação de mediação utilizando atividades gamificadas, como veremos a seguir.

3 Gamificação em ambientes educativos

A gamificação, ou do inglês *gamification*, consiste na técnica de adicionar elementos de jogos a atividades de não-jogos, o que pode tornar uma atividade mais atrativa e ajudar a assimilar informações de maneira mais dinâmica e prazerosa (ULBRICHT, FADEL, 2014). O termo surgiu pela primeira vez em 2003, por autoria do programador Nick Peeling, que criou uma empresa de consultoria cujo objetivo era implantar elementos de jogos em indústrias e empresas para auxiliar em seu funcionamento (NAVARRO, 2013).

O jogo é algo inerente ao homem, desde os primórdios das civilizações. Para exemplificar, podemos citar as Olimpíadas, jogos de atletismo praticados em Olímpia na Grécia, tendo sua origem no século VIII a.C., embora a arqueologia tenha descoberto registros de competições e outros tipos de jogos desde muito antes disso.

Todos os jogos (sem se destacar faixa etária, gênero, suporte, entre outros fatores), possuem quatro características intrínsecas: metas, regras, *feedback* e participação voluntária (MCGONIGAL, 2012). A junção dessas características constitui a mecânica de jogo, pela qual os jogadores irão se guiar para operar o jogo. Dito isso, é a partir da participação voluntária que saberemos se o jogo despertará interesse dos jogadores e cumprirá o seu propósito.

Sabendo que há, no jogo, elementos motivadores e atrativos, a gamificação busca acrescentá-los a fim de provocar engajamento e motivação em tarefas que normalmente não despertariam interesse das pessoas. Essa motivação pode ser caracterizada em duas partes, a motivação extrínseca, que consiste em recompensar o jogador pela evolução no jogo, e a motivação intrínseca, que parte do próprio jogador e se baseia no interesse do mesmo para participação no jogo em primeiro lugar (CATIVELLI, MONSANI, JULLIANI, 2016). A motivação é o que determina se haverá engajamento ou não no jogo.

Apesar de ser utilizada amplamente em diferentes áreas do conhecimento, e com propósitos diversos, a gamificação pode ser utilizada com propósitos educacionais. Um exemplo (mas não único) são as escolas, ambientes propícios para a aplicação de atividades gamificadas, pois sua própria estrutura e funcionamento já inicia o aluno na lógica do jogo com objetivos educacionais, como nos mostra Schwartz (2014):

Jogar, brincar, exercitar pela imitação e ao mesmo tempo aprender a seguir regras, a entender os limites de um campo de jogo que aparecerá sob outras formas em outros espaços tornam-se atividades que envolvem uma alegria, mas também um amadurecimento, uma ociosidade que é também produtiva e reprodutiva. A escola é um espaço de lazer, mas também de sacrifícios, de rotinas sacralizadas, deveres exemplares e ainda suportáveis, microcosmos onde se cultivam a liberdade e seus limites. (SCHWARTZ, 2014, p. 92)

Docentes buscam interesse de seus alunos pelo conteúdo curricular, enquanto os alunos buscam motivação para aprender. O aprendizado é algo que o próprio aluno constrói, o papel do professor é direcionar o processo, portanto o engajamento do aluno é fundamental.

Para Alves, Minho, e Diniz (2014),

A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de *rankeamento* e fornecimento de recompensas. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se estes elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos. (ALVES, MINHO, DINIZ, 2014, p. 83)

Em bibliotecas e outros ambientes informacionais, a utilização da gamificação já ocorre e apresenta bons resultados. Para citar alguns, tivemos o *Lemontree*², na Universidade de Huddersfield no Reino Unido, que recompensava o usuário com pontos de acordo com a frequência de uso da biblioteca, o *Order in the Library*³, criado pela Universidade do Texas, que simula a organização dos materiais em uma biblioteca, usando o sistema decimal de Dewey ou ordem alfabética, *Gaming Against Plagiarism*⁴, da University of Florida Marston Science Librarians em colaboração com o UF Digital Worlds Institute, que simula situações onde o jogador deve identificar situações de má conduta relacionadas à propriedade intelectual, e o *Library Craft*⁵, da Utah Valley University, que utiliza de um cenário fantasioso para testar o conhecimento do jogador com informações encontradas na própria biblioteca, todos em suporte

² <https://library.hud.ac.uk/pages/lemontree/>

³ https://www.stmarysbroome.wa.edu.au/home/start/order_in_the_library_game.html

⁴ <https://digitalworlds.ufl.edu/research-production/projects/gaming-against-plagiarism-gap/>

⁵ <https://wayback.archive-it.org/3545/20170417024336/http://www.uvu.edu/library/librarycraft/>

tecnológico, como aplicativos de smartphones ou ambiente virtual. Entretanto, também existem outros exemplos de gamificação que não utilizam diretamente a tecnologia.

Cattivelli, Monsani e Julliani (2016), apresentam a aplicação da gamificação em uma atividade em biblioteca escolar no estado de Santa Catarina chamada “Encontro Literário”, com o propósito de promoção de um evento literário e da própria leitura em si.

Um outro exemplo foi o jogo *Find The Future*, projeto de McGonigal (2011) realizado em 20 de maio de 2011 na New York Public Library, em uma ocasião especial que selecionou 500 jogadores para passar a noite na biblioteca realizando tarefas que, ao final da brincadeira, renderam um livro com 100 histórias.

Vimos exemplos de gamificação em bibliotecas públicas, escolares e universitárias, entretanto, é possível unir os três elementos: gamificação, bibliotecas e educação, e aplicá-las ao conceito de Biblioteca Interativa.

3.1 Role Playing Game (RPG)

Segundo Huizinga (2014), o jogo é um elemento da cultura humana, e faz parte essencial da definição do ser humano. O *Homo Ludens*, como o autor nos designa, utiliza-se da lógica do jogo para tudo, inclusive para a construção da própria civilização. O jogo está presente nas formas que os seres humanos se expressam, sendo uma representação da própria vida. Desde a antiguidade, podemos ver o jogo no teatro, onde essa relação é significativa, uma vez que existe uma narrativa, onde protagonista é objeto central de todos os acontecimentos (HUIZINGA, 2014).

A natureza do diálogo entre teatro e os jogos pode ser vista, inclusive, nas narrativas cantadas pelos bardos na antiguidade, onde uma historia tem sempre pequenas alterações a cada vez que é contada, mantendo fixas a mensagem central e a própria narrativa em si (SANTOS, 2018).

Role Playing Game, ou RPG, como nome já diz, é um tipo de jogo em que os jogadores representam personagens e criam uma narrativa própria, totalmente improvisada, de acordo com um sistema de regras previamente determinado. Uma vez que o elemento mais básico do jogo é ser uma sugestão de

representação da vida real, podemos definir o RPG como sendo um elemento cultural primordial, o jogo, e uma narrativa variável, aplicada a uma mecânica, com opções ilimitadas de tema e formato.

Às narrativas decorrentes de uma partida de RPG, dá-se o nome de *aventuras*. Os participantes são definidos em duas categorias: os *jogadores*, que irão criar e controlar personagens dentro da narrativa, e o *mestre* (o mediador), que será o responsável por guiar a história. Para construção de uma mecânica de jogo, podem ser utilizados materiais de apoio, como manual de regras, dados, e outros elementos, entretanto isso não é exatamente uma exigência. Mesmo dentro de um sistema de regras próprio, nenhuma aventura será igual a outra, pois as consequências na história estão sujeitas a infinitas variáveis que dependem das ações dos jogadores. Um jogador jamais irá pensar e fazer as mesmas coisas que outro, dado o fator humano, sua carga cultural pessoal, sua própria perspectiva.

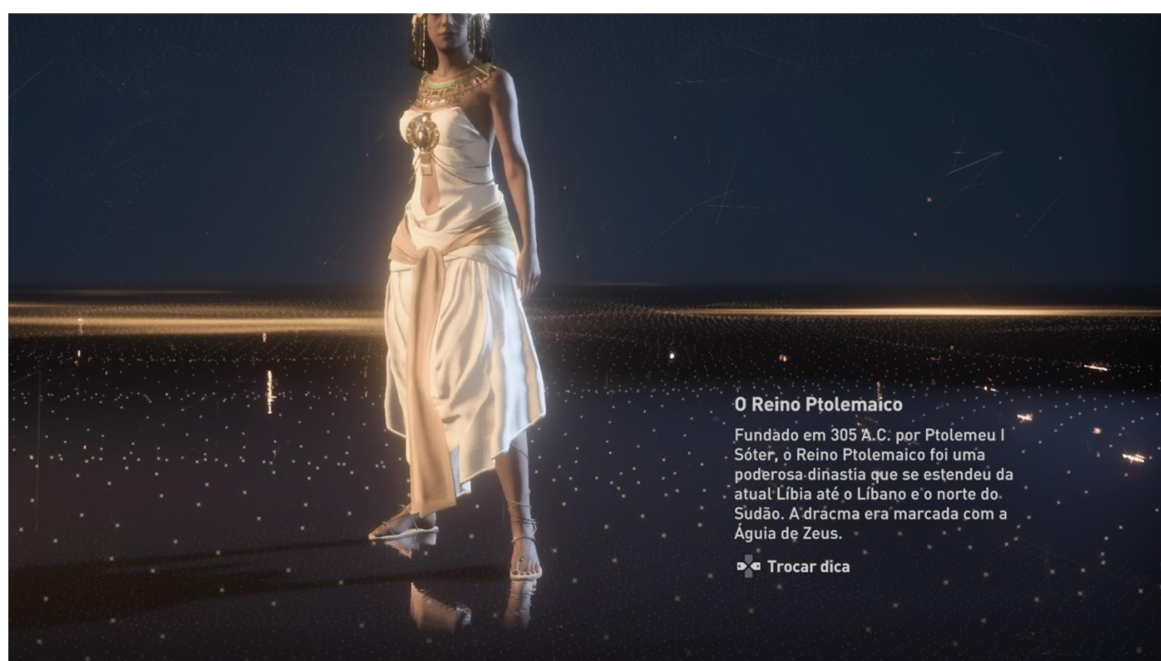
Visão ou perspectiva são faculdades em que sujeito e objeto combinam-se. Se enxergo uma face nas nuvens, é fato que as nuvens estão lá, mas a interpretação da forma passa pela minha imaginação, pelo meu ponto de vista subjetivo, minha perspectiva. Há conhecimento nessas formas do entendimento em que sujeito e objeto se aproximam e, ao mesmo tempo, permanecem numa relação absoluta de exterioridade. (SCHWARTZ, 2014, p. 115)

Geralmente, o rumo da história é baseado nas escolhas dos personagens e em paradas de rolagem de dados, de acordo com as atribuições e habilidades especificadas em sua ficha de personagem, um material de apoio onde consta uma descrição detalhada de tudo o que o personagem pode fazer. Essa ficha está presente na grande maioria de jogos de RPG e é essencial para se fazer cumprir as regras dentro de um sistema específico, apesar do RPG também poder ser jogado mais informalmente. Por exemplo, se um jogador quer que a sua personagem use uma arma de fogo na história, porém não possui essa habilidade atribuída em sua ficha, ele não conseguirá realizar a ação.

O caráter colaborativo e versátil dos RPGs, sua necessidade de expressão e criatividade, bem como seu potencial para desenrolar diferentes narrativas, encontra uma adequação visível em espaços de informação e cultura baseados na concepção da Biblioteca Interativa. Além disso, o próprio jogo exige que haja um certo conhecimento prévio por parte dos jogadores para fundamentação da

narrativa, como lugares reais, geografia, fenômenos da natureza, descrição de objetos, história natural, cenários literários, etc. Como um exemplo de enriquecimento de experiência, no videogame com elementos de RPG *Assassin's Creed: Origins*⁶, de 2017, existem curtas informações históricas e curiosidades que aparecem nas telas de carregamento, e uma modalidade com o objetivo exclusivo de explicar sobre os cenários, cultura, e religião romana e egípcia (elementos presentes no modo principal de campanha onde é contada a história do personagem ficcional Bayek), chamada *Discovery Tour*, como complemento do próprio jogo.

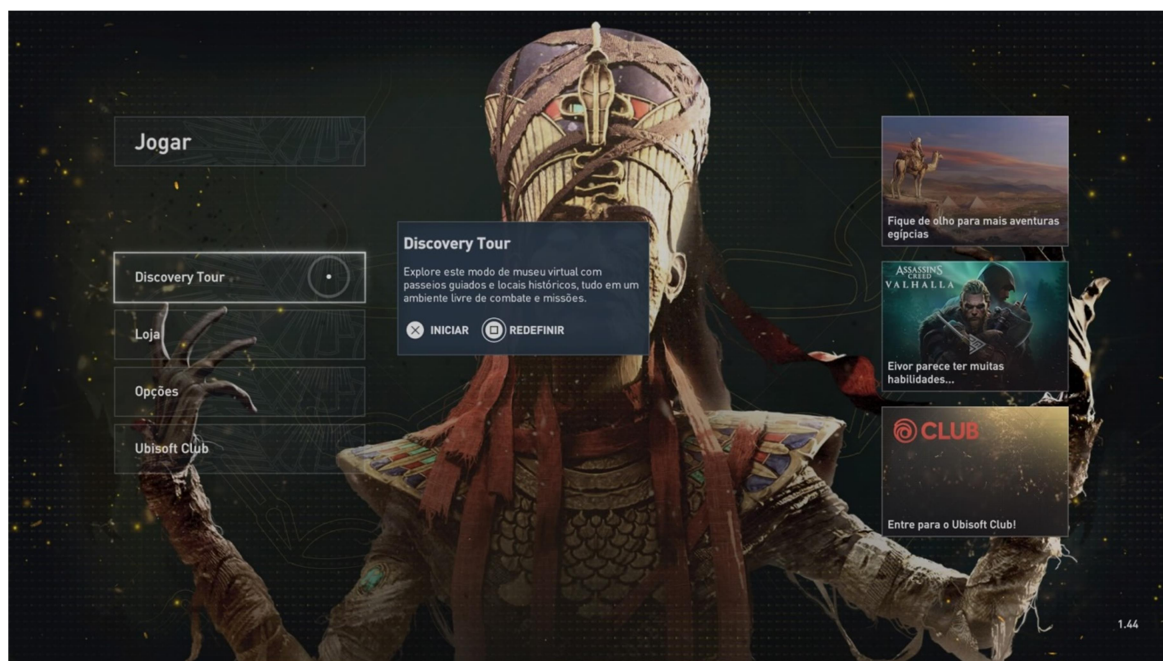
Figura 1: Tela de carregamento do jogo *Assassin's Creed Origins* com informações históricas



Fonte: Ubisoft Montreal, 2017

⁶ *Assassin's Creed Origins* é um jogo eletrônico de ação-aventura com elementos de RPG, produzido pela Ubisoft Montreal. É o décimo título da linha principal da franquia *Assassin's Creed* e teve seu lançamento em 27 de Outubro de 2017, para as plataformas Microsoft Windows, PlayStation 4 e Xbox One. Teve 3 indicações para o 14º BAFTA de games - British Academy Games Awards, e 3 indicações para o Game Critics Awards - Best of E3 2017. O jogo conta a jornada do personagem Bayek, um medjai (guerreiro protetor) do Egito em busca de vingança pela morte do filho, enquanto se envolve em tramas políticas e lida com ameaças ao seu povo em decorrência das invasões romanas.

Figura 2: Tela inicial do jogo com a opção e a descrição do modo Discovery Tour



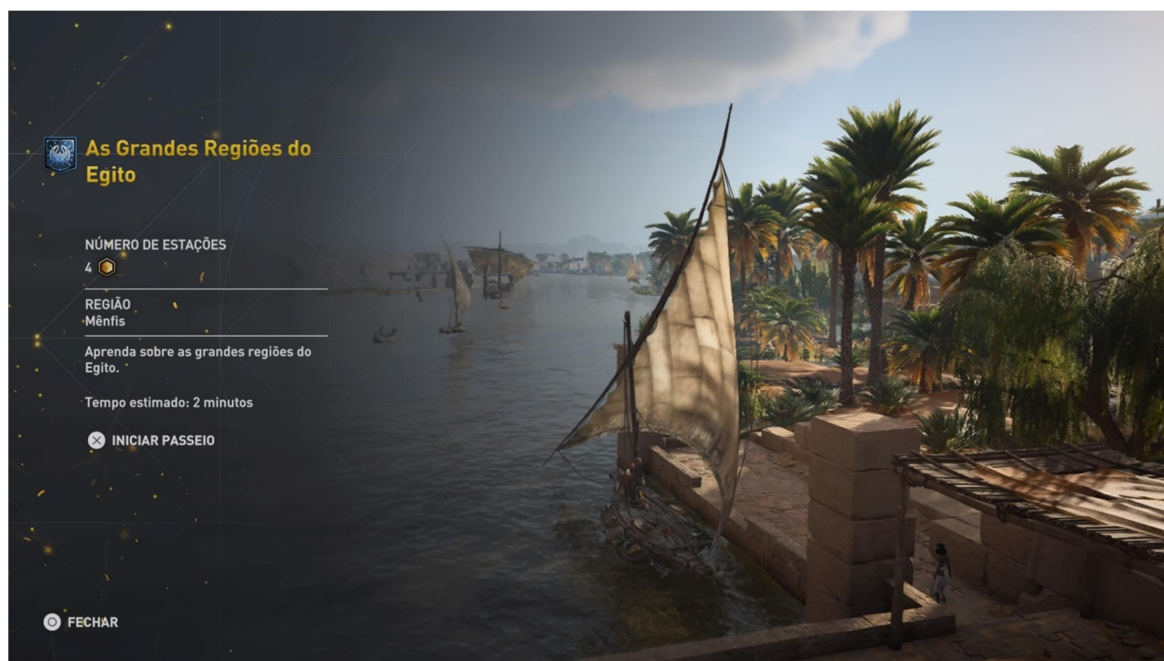
Fonte: Ubisoft Montreal, 2017

Figura 3: Tela com as opções de "passeios" que podem ser feitos pelo cenário do jogo e descrição



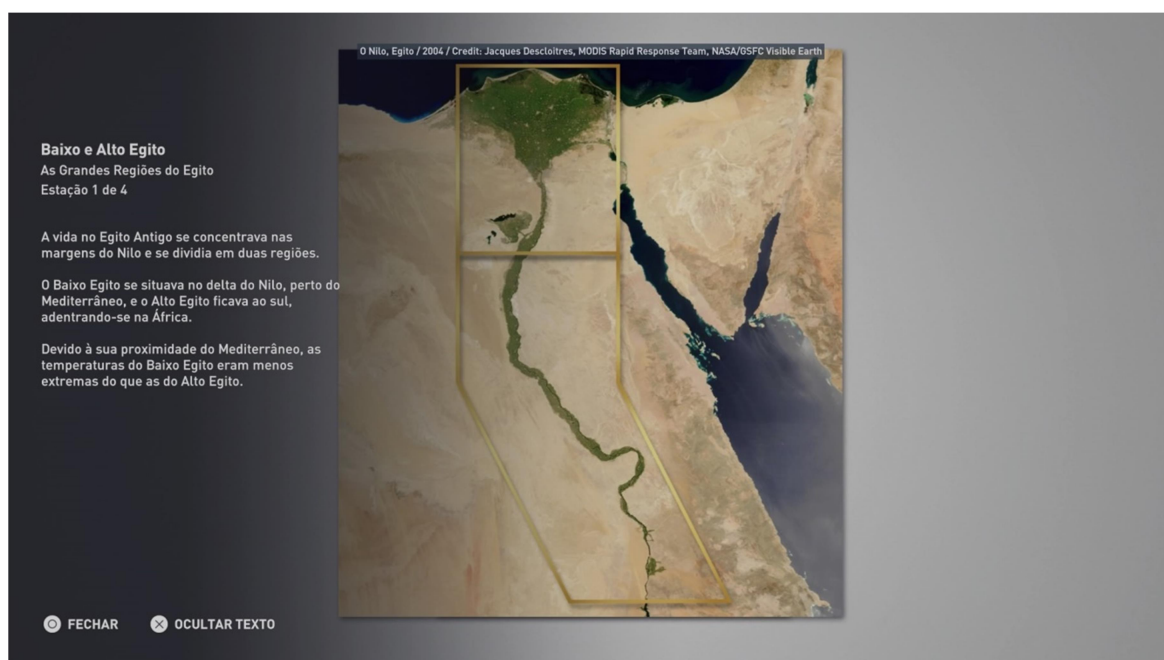
Fonte: Ubisoft Montreal, 2017

Figura 4: Início do passeio "As Grandes Regiões do Egito" e informações



Fonte: Ubisoft Montreal, 2017

Figura 5: Passeio em andamento e informações complementares



Fonte: Ubisoft Montreal, 2017

No âmbito da Biblioteca Interativa, esse conhecimento pode ser adquirido através das pesquisas realizadas no acervo ou outros meios oferecidos pela biblioteca.

3.2 Contação de histórias vs. Construção de histórias

Desde sempre o ser humano usa formas de transmitir conhecimento a seus pares. Uma delas é através da contação de histórias que existe nas mais diversas configurações, como uma avó que conta histórias para os netos, como um jovem que interpreta um poema em um sarau, ou um pai que passa lições valiosas para os filhos em lendas e mitos, entre outras. Os saberes compartilhados no cotidiano advêm de várias fontes, principalmente os passados de geração a geração. A partir do momento que a criança adquire a habilidade de aprender, ela já está participando do processo de apropriação do conhecimento, e da educação. Ao se institucionalizar a educação em escolas, perde-se um pouco da naturalidade desse processo. A escola se consolida como principal fonte de conhecimento, por meio da relação professor-aluno, mas de uma forma monológica. Os saberes não institucionalizados são igualmente importantes para a formação da criança como pessoa, já que as experiências culturais fazem parte dessa dinâmica, e são essenciais no processo de educação delas.

É preciso entender o lugar da escola, da pedagogia e da criatividade nesses espaços comunicacionais onde se constrói a cada interação uma narrativa em que as pessoas ocupam seu espaço no mundo (real e ao mesmo tempo fantástico) ou ficam ocupadas por um tempo (real e ao mesmo tempo imaginário). (SCHWARTZ, 2014, p. 141)

Nas bibliotecas, ocorre uma forma de relação com a leitura, na qual o bibliotecário, no papel de mediador, transmite a narrativa para um grupo de pessoas, a fim de difundir ou promover a literatura. Nesse formato, geralmente voltado para crianças e jovens, o mediador, utilizando-se de elementos lúdicos, transmite a história para os ouvintes.

A mediação da leitura também auxilia como incentivo para construção de novos saberes a partir da apropriação do que lhe é narrado.

A mediação da leitura evidencia e determina o papel de sujeito construtor do conhecimento, e este deve estar inserido no mundo intelectual e na vivência do leitor devendo ainda, ajudá-lo a compreender o seu papel dentro do seu contexto social proporcionando condições para ele interferir na sua realidade. (SILVA, ALENCAR, BERNADINO, 2017, p. 38)

O RPG incorpora a noção de mediação da leitura e construção de saberes, uma vez que oferece uma narrativa que é construída diretamente pelos sujeitos, e que gera relações de interações ainda mais ricas quando utilizado no contexto da Biblioteca Interativa. Schwartz (2014), exalta a interatividade como elemento enriquecedor do jogo, o que é uma característica fundamental dos jogos do tipo RPG:

Embora haja inúmeras brincadeiras solitárias, o jogo encontra sua expressão mais acabada em situações onde jogo “com alguém” e “contra alguém”, portanto as decisões já não dependem de um sujeito racional plenamente autônomo e consciente de todas as regras do método – quando se diz que “o futebol é uma caixinha de surpresas” fica evidente que a situação de jogo, mesmo que resulte de regras muito claras e imutáveis, é uma abertura para o imprevisível, para a criatividade e para a mobilização de competências que não se limitam ao espaço autocontido da razão. (SCHWARTZ, 2014, p. 27)

Existem diversas formas de inserir o RPG na biblioteca, sendo elas com objetivos didático-pedagógicos, como ação cultural, incentivo à leitura, ou até mesmo interação com o espaço e o acervo em si.

Um exemplo é o projeto de De Magalhães et al. (2019), que adaptou para o suporte virtual, dois elementos que serão utilizados para a construção do jogo neste trabalho (o livro gamificado e o RPG), porém de forma diferente. O livro-jogo *Curumatara - de volta à Floresta* foi utilizado como base para a criação de um RPG destinado a alunos do ensino fundamental, para servir de suporte às aulas e inserir um sistema de educação híbrido (com o auxílio da tecnologia), chegando a bons resultados.

4 Jogando com Agatha Christie

Para o experimento realizado para este trabalho, foi escolhido o livro “E Não Sobrou Nenhum”, de 1939 da escritora inglesa Agatha Christie. Considerado um dos melhores livros de suspense da história, é um dos mais vendidos no mundo, tendo a estimativa de vendas entre 90 e 120 milhões de cópias. Teve muitas adaptações para o cinema, televisão e até mesmo jogos de tabuleiro, e inspirou inúmeras outras histórias semelhantes, que se aproveitam do formato criado pela autora: personagens isolados, mortes sequenciais, e um assassino infiltrado.

A trama começa com oito pessoas chegando à fictícia Ilha do Soldado, na costa de Devon, Inglaterra, após receberem um convite misterioso de alguém que se apresenta como U.N., sob diferentes pretextos. Na ilha são recebidos por um casal de empregados, e são informados que o anfitrião estaria atrasado, devendo então se instalar e aguardar. Durante o jantar no mesmo dia, um gramofone é tocado, acusando cada pessoa no local (incluindo os empregados), de participação em crimes diferentes, o que causa uma grande comoção e uma decisão coletiva de deixar a ilha, até perceberem que estão isolados e sem possibilidade de fuga, antes de os convidados começarem a morrer misteriosamente, um por um.

Adaptar essa narrativa específica de Agatha para o jogo se mostrou muito simples e muito adequado, pois as características dos arquétipos que Agatha nos apresenta, como o soldado mercenário totalmente dissimulado, ou a senhora religiosa fervorosa que julga a moral de todos que a cercam, já são recorrentes em vários grupos de jogos de RPG.

O objetivo do jogo era usar o livro como base e não descaracterizar as partes essenciais da história, e para tanto, optei por manter o cenário principal, as funções dos personagens e a ordem dos acontecimentos mais importantes. Todo o resto se daria de forma espontânea, inclusive a personalidade dos personagens. Essa estrutura permite que o jogo seja adaptado de qualquer outra história, desde que sejam mantidos esses três elementos básicos.

4.1 Sistema de regras adaptado: *Storytelling*

No mundo do RPG, o sistema é o conjunto de regras que determinam características de personagens e que determinam resoluções para situações imaginárias. Esses sistemas de regras são majoritariamente aplicados a jogos de RPG de mesa, ou seja, jogos em que se participa presencialmente. As regras servem para dar parâmetros de funcionamento para o mundo que será representado (como por exemplo, se magia existe, como funciona a gravidade, se estão ambientados em outros planetas, etc.) e o comportamento dos personagens é guiado por informações que se preenchem na “ficha de personagem” para o mesmo sistema.

Existem vários tipos de sistemas de regras para jogos de RPG, criados para cenários ambientados em mundos fantásticos e medievais, em futuros distópicos, e até mesmo realidades paralelas, mas o que será abordado neste trabalho será o sistema chamado *Storytelling*, que faz parte do cenário de “O Novo Mundo das Trevas”, por: possuir entendimento simples, apenas características realistas (sem superpoderes, por exemplo), e por todos os personagens terem de ser, obrigatoriamente, seres humanos (em outros sistemas de regras há uma infinidade de espécies e raças ficcionais).

“O Novo Mundo das Trevas” é o universo ficcional de horror criado pela editora White Wolf (publicado no Brasil pela editora Devir) para uso do sistema *Storytelling*, onde as habilidades dos personagens são distribuídas em uma ficha para preenchimento com pontos de habilidade e/ou experiência, onde cada ponto representa um dado de dez faces (chamados comumente de D10 por jogadores veteranos). Quanto mais pontos o personagem tiver em um atributo ou habilidade, mais dados ele terá a sua disposição para jogar, o que aumenta as chances de ter sucesso em uma ação.

Figura 6: Dados de dez faces, os chamados D10



Fonte: Chessex Dice, 2020.

Figura 7: : Ficha do sistema Storytelling para O Novo Mundo das Trevas

Mundo das Trevas

Nome: _____ Conceito: _____ Crônica: _____
 Idade: _____ Virtude: _____ Fação: _____
 Jogador: _____ Vício: _____ Nome do grupo: _____

ATRIBUTOS					
PODER	Inteligência •	Força •	Presença •		
HABILIDADES	Raciocínio •	Destreza •	Manipulação •		
RESISTÊNCIA	Perseverança •	Vigor •	Autocontrola •		

HABILIDADES

Mentais
(-3 se inepto)

Ciências _____
 Erudição _____
 Informática _____
 Investigação _____
 Medicina _____
 Ocultismo _____
 Ofícios _____
 Política _____

Físicas
(-1 se inepto)

Armarismo _____
 Armas de Fogo _____
 Briga _____
 Condução _____
 Dissimulação _____
 Esportes _____
 Furtos _____
 Sobrevivência _____

Sociais
(-1 se inepto)

Astúcia _____
 Empatia _____
 Expressão _____
 Intimidação _____
 Manhã _____
 Persuasão _____
 Socialização _____
 Trato com Animais _____

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

_____ •••••
 _____ •••••
 _____ •••••
 _____ •••••
 _____ •••••
 _____ •••••
 _____ •••••

Desvantagens

Tamanho _____
 Deslocamento _____
 Mod. de Iniciativa _____
 Defesa _____
 Blindagem _____

Vitalidade

••••••••••
 □□□□□□□□□□

Força de Vontade

••••••••••
 □□□□□□□□□□

Moralidade

10 _____
 9 _____
 8 _____
 7 _____
 6 _____
 5 _____
 4 _____
 3 _____
 2 _____
 1 _____

Experiência _____

Armas	Modificadores
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Equipamento	Modificadores
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Atributos: 540 • Habilidades: 117/4 (+3 Especializações) • Vantagens: 7 • (a aquisição do quinto círculo em qualquer área custa dois pontos) • Vitalidade: Vigor + Tamanho
 Força de Vontade: Perseverança + Autocontrola • Tamanho: 5 para humanos adultos • Defesa: Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa: Destreza + Autocontrola
 Deslocamento: Força + Destreza + 5 • Moralidade Inicial: 7

By Nitro - <http://newtonrocha.wordpress.com>

Fonte: O Novo Mundo das Trevas, 2006.

Esse sistema permite que o personagem seja construído inteiramente baseado em uma árvore de atributos fundamentais, composto por três grupos e três categorias, que, segundo as regras, interferem diretamente no restante da composição da ficha do personagem – o que permite a criação de uma variação infinita de personagens únicos. Todos os atributos são classificados em uma escala de um a cinco pontos. Dois pontos representam uma capacidade média nesse atributo, enquanto cinco representam o máximo da capacidade humana. Os atributos não podem ter uma classificação zero no sistema *Storytelling*, então na ficha de personagem todos os atributos já se iniciam com um ponto obrigatoriamente.

Tabela 1: Atributos de personagem do sistema de jogo *Storytelling*

	Mentais	Físicos	Sociais
Poder	Inteligência	Força	Presença
Refinamento	Raciocínio	Destreza	Manipulação
Resistência	Perseverança	Vigor	Autocontrole

Fonte: A autora

Além dos atributos, o sistema *Storytelling* também inclui uma área de Habilidades na ficha de personagem, também separadas por tipo (mental, físico e social), e também com um limite de 5 pontos a ser preenchido em cada uma. Diferentemente dos atributos, habilidades podem ter classificação zero, o que demonstra uma inaptidão do personagem nessa área de conhecimento.

Para executar uma ação ou testar um comportamento, o jogador joga uma certa quantidade de dados de acordo com as habilidades de seu personagem. Se o jogador tirar no dado o número 8 ou mais, significa que obteve sucesso. Se não obtiver nenhum sucesso ele simplesmente não conseguiu fazer o que desejava. Porém se não obtiver nenhum sucesso e também tirar o número 1 em algum dado significa que além de falhar ele também fez algo que comprometesse totalmente a tentativa, esse resultado é chamado de falha dramática.

Após a classificação de atributos e habilidades de um personagem, no sistema *Storytelling* também há os elementos de apoio à narrativa, e que ajudam

a determinar uma personalidade ao personagem, assim tornando a experiência um pouco mais realista. São eles indicadores para moralidade, vantagens, desvantagens, vícios, e virtudes, todos com descrição e indicação de comportamento no livro de regras.

Abaixo, é possível ver exatamente como é um exemplo da ficha de personagem desse sistema, já preenchida por mim conforme as características de personagem do livro de Agatha Christie, de acordo com minha interpretação do mesmo ao ler o livro, sendo que o número de pontos marcados em cada item, característica, e habilidade define o número de dados que o jogador terá direito a jogar.

Figura 8: Ficha de personagem criada para o jogo, utilizando o livro de Agatha Christie, baseado no sistema Storytelling

WILLIAM BLORE – FICHA COMPLETA

[ATRIBUTOS]	Inteligência	●●●○○	Força	●●●○○	Presença	●●○○○
	Raciocínio	●●○○○	Destreza	●●●○○	Manipulação	●○○○○
	Perseverança	●●○○○	Vigor	●●○○○	Autocontrole	●●●○○

MENTAIS	FÍSICAS	SOCIAIS
Ciências ○○○○ Erudição ○○○○ Informática ○○○○ Investigação (cena de crime) ●●●●○ Medicina ○○○○ Ocultismo ○○○○ Ofícios ○○○○ Política ○○○○	Armamento ●○○○ Armas de Fogo ●●●○○ Briga ●●●○○ Condução ●○○○ Dissimulação ●●●○○ Esportes ●○○○ Furto ○○○○ Sobrevivência ●○○○	Astúcia ●●○○○ Empatia ○○○○ Expressão ●○○○ Intimidação ●○○○ Manha ●●○○○ Persuasão ●○○○ Socialização ○○○○ Trato com Animais ○○○○

[VANTAGENS] <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Resistência férrea</td> <td>●●○○○</td> </tr> <tr> <td>Senso de direção</td> <td>●○○○○</td> </tr> <tr> <td>Aliados (polícia)</td> <td>●●○○○</td> </tr> <tr> <td>Ligeiro</td> <td>●●○○○</td> </tr> <tr> <td>Equipamentos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>-</td> <td></td> </tr> </table>	Resistência férrea	●●○○○	Senso de direção	●○○○○	Aliados (polícia)	●●○○○	Ligeiro	●●○○○	Equipamentos		-		[AÇÃO EM JOGO] <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Tamanho</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Deslocamento</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>Mod. de Iniciativa</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Defesa</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Blindagem</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Armas</td> <td>0</td> </tr> </table>	Tamanho	5	Deslocamento	11	Mod. de Iniciativa	6	Defesa	2	Blindagem	0	Armas	0	[MORALIDADE] <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">Vitalidade</td> <td>●●●●●○○○○○</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Força de Vontade</td> <td>●●●●●○○○○○</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>1</td> <td>●</td> <td>6</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>●</td> <td>7</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>●</td> <td>8</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>●</td> <td>9</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>●</td> <td>10</td> <td>○</td> </tr> </table>	Vitalidade	●●●●●○○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○	1	●	6	○	2	●	7	○	3	●	8	○	4	●	9	○	5	●	10	○
Resistência férrea	●●○○○																																																	
Senso de direção	●○○○○																																																	
Aliados (polícia)	●●○○○																																																	
Ligeiro	●●○○○																																																	
Equipamentos																																																		
-																																																		
Tamanho	5																																																	
Deslocamento	11																																																	
Mod. de Iniciativa	6																																																	
Defesa	2																																																	
Blindagem	0																																																	
Armas	0																																																	
Vitalidade	●●●●●○○○○○																																																	
Força de Vontade	●●●●●○○○○○																																																	
1	●	6	○																																															
2	●	7	○																																															
3	●	8	○																																															
4	●	9	○																																															
5	●	10	○																																															

Virtude: Temperança | Vício: Gula

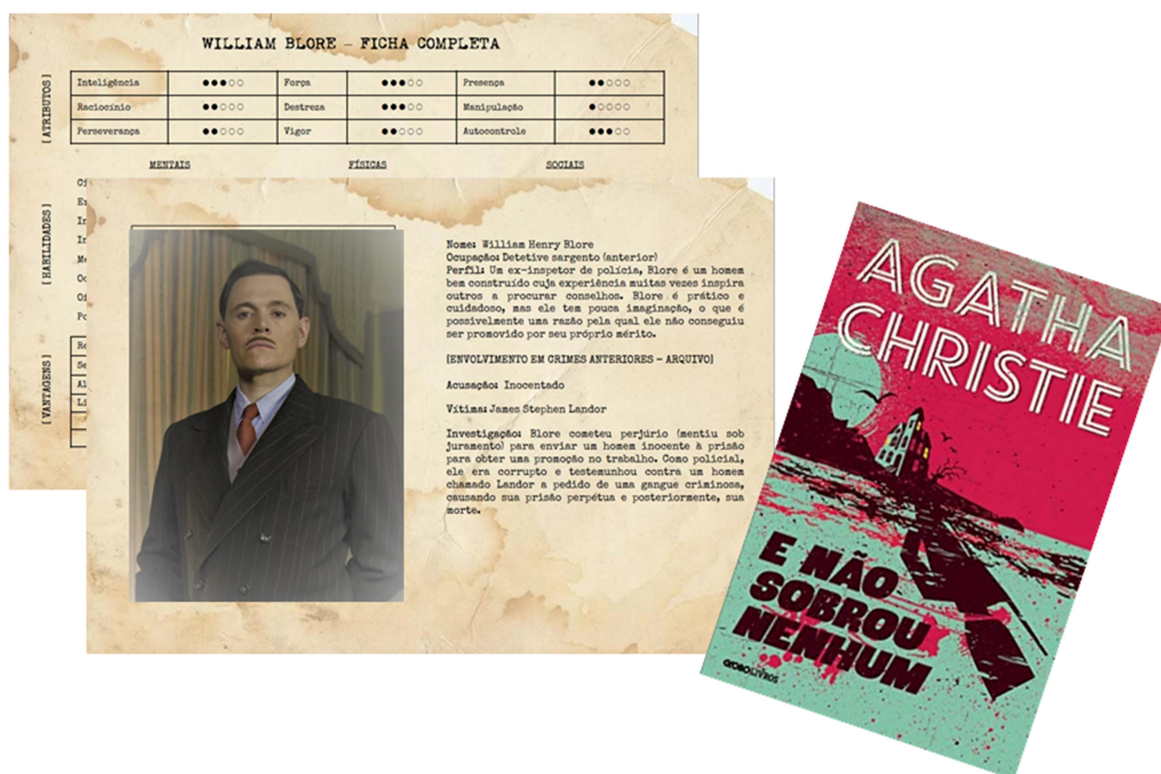
Fonte: A autora

4.2 Adaptando a obra literária para o jogo

O experimento foi realizado com dez jogadores, no qual atuei como mediadora (mestre), sendo que a designação de cada personagem e jogador se deu por meio de sorteio. Foi enviado com antecedência para cada um deles, um

kit com informações sobre o seu personagem, para que ele já pudesse imaginar e se acostumar com suas características e tornar mais fácil a interpretação. Esse kit continha: prelúdio do personagem, que consistia especificamente no trecho do livro em que seu personagem está chegando à Ilha do Soldado; perfil do personagem, elaborado por mim com base nas informações do livro sobre ele, que indicava arquétipos, trejeitos, passado (como os crimes que foram cometidos anteriormente aos acontecimentos descritos no livro de Agatha), uma foto de como o personagem deveria se parecer (foram reproduzidas as fotos do seriado de mesmo nome, baseado na obra “E Não Sobrou Nenhum”, exibida pelo canal BBC One em 2015); e a própria ficha do personagem.

Figura 9: Kit de personagem para o jogador



Fonte: A autora

Foram seguidas estritamente as regras de criação de personagem do sistema O Mundo das Trevas, conforme descrito no livro de regras. Alguns personagens, como Ethel Rogers, tiveram habilidades inventadas por mim para que pudéssemos preencher os requisitos, já que no livro de Agatha não temos muitas informações sobre eles.

Os jogadores se sentaram ao redor de uma mesa, cada um de posse do material específico de seu personagem e um conjunto de dados de dez faces para usar nos momentos oportunos. A ficha do jogo deu uma noção da personalidade de cada personagem, mas cada pessoa interpretou seu personagem de maneira muito pessoal, como por exemplo, o jogador que interpretou Antony Marston optou por se parecer mais um jovem beerrão e piadista, do que um burguês arrogante, como é descrito no livro de Agatha.

Pode-se notar, no material que faz parte deste trabalho, pequenas diferenças entre a história original, e a história que foi produzida pelos jogadores. Diferentemente do livro, os personagens do jogo foram muito mais inteligentes. Fizeram buscas de armadilhas e itens úteis na ilha, trocaram muito mais informações, e foram muito mais cautelosos na presença uns dos outros. Um outro exemplo é que a personagem de Emily Brent tinha as características ligadas à religião na ficha e no livro, mas no jogo elas foram mais praticadas, com o jogador fazendo orações e organizando funerais durante a interpretação.

Figura 10: Foto da Sessão do RPG "E Não Sobrou Nenhum"



Fonte: A autora

Ao fim de tudo, os próprios jogadores fizeram descobertas sobre si mesmos. Alguns iniciaram o jogo um pouco tímidos e deslocados (pois não eram todos que se conheciam, e alguns estavam jogando RPG pela primeira vez), e quando terminaram já estavam entrosados e trocando redes sociais. O jogador que interpretou o General Macarthur relatou que não sabia que era capaz de interpretar um personagem como fez durante o jogo.

Para apoiar a narrativa de Agatha, e ao mesmo tempo fornecer material para os jogadores interagirem da maneira que quisessem, foi criado um quadro de cortiça semelhante aos utilizados por policiais em obras ficcionais para a resolução de crimes. Esse recurso visual não só serviu para auxiliar os jogadores a assimilar informações até então desconhecidas para eles, quanto para exercitar a criatividade ao manipular e relacionar essas informações de acordo com as regras do jogo, chegando a resultados novos e inesperados. O material produzido

5 Resultados: relação com conceitos de biblioteca interativa

Os jogos de RPG possuem uma característica principal extremamente alinhada com o conceito de Biblioteca Interativa: a própria interação. Não é possível jogar jogos de RPG sozinho, somente com outros jogadores, e um mediador, que no jogo é chamado de Mestre. O jogo de RPG vai além do que se propõe, por exemplo, em outros tipos de oficinas educativas, que possuem um modelo que se assemelha a aulas ou conversas de caráter menos formal.

A gamificação do livro para o RPG empregou vários conceitos que constituem a Biblioteca Interativa:

- Disseminação e mediação: Noções de interação com a biblioteca e o acervo, livro acessível mesmo a quem não é alfabetizado, por meio do mediador (Mestre).
- Expressão: o RPG possibilita a expressão do indivíduo, pois trata-se de uma atividade de interpretação e improviso.
- Relações Interativas: Entre mediador (mestre), indivíduos (jogadores) e entre eles próprios por meio do jogo.
- Difusão e apropriação da leitura: Conhecendo o livro por meio do jogo, indivíduos demonstram interesse em lê-lo e se aprofundar na história.
- Autonomia: o sujeito tem o poder de mudar a história conforme sua própria vontade. Neste modelo de experimento, ele cria uma história nova a partir de outra já existente.

Apresentados os resultados e justificativas, podemos concluir que a aliança entre RPG e a biblioteca se converte em uma atividade típica de Biblioteca Interativa, pois possibilita a interação utilizando de ludicidade, tornando a atividade divertida, o que estimula a motivação intrínseca do sujeito.

não se trata de vincular um público a uma cultura, mas viabilizar as condições para que o indivíduo decida se quer se vincular, pois o protagonista decide. A decisão sobre o vínculo é dos atores. [...] a mediação cultural é o ato de criar condições culturais e cognitivas para os embates entre atores e signos. (LIMA, PERROTI, 2016, p. 166)

Ao participar do jogo, o sujeito também pode se beneficiar de aprendizado, o que também confirma o potencial educativo da gamificação. Durante e após o jogo com o livro de Agatha, todos os participantes se mostraram interessados na leitura do livro para saber a narrativa original, e todos fizeram pequenas pesquisas para entender algumas características do cenário, como por exemplo, meteorologia (perigos de estar em uma ilha durante uma tempestade), geografia (características da costa de Devon, onde a ilha fictícia da história supostamente está localizada), anatomia (entender como aconteceram e talvez prevenir os assassinatos), e história (o cenário se passa em 1939, a pesquisa foi para saber que recursos estariam à disposição nessa época).

Foi comprovado também, que não é necessário um conhecimento profundo acerca de jogos de RPG para elaborar uma atividade gamificada, pois a maioria dos sistemas de regras é adaptável. Mesmo os jogadores que nunca tiveram contato prévio com jogos de RPG, entenderam e se adaptaram à mecânica rapidamente.

Por fim, a atividade resultou na elaboração de uma nova versão do livro, onde, a partir da interação e do jogo, os sujeitos construíram sua própria narrativa, demonstrando assim a apropriação da informação, cultura e conhecimento.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme exposto, a gamificação do livro se mostrou uma ferramenta importante para agregar à Biblioteca Interativa, pois induz os sujeitos a se apropriarem da biblioteca de uma forma singular. Atividades que priorizam a interatividade, e particularmente, as que envolvam o acervo e o RPG, têm potencial para incluir um objetivo intrínseco à biblioteca, eliminando a concepção de disponibilização e consulta.

O universo é um jogo e sua mensagem, um novo meio de ação que afeta o aprendizado, a memória e nossa capacidade de fantasiar novos futuros. Ou seja, deve ser possível inventar jogos a partir do fluxo criativo, da imaginação, do pensamento crítico e da capacidade de fazer acontecer, ou seja, resolver problemas e contribuir para a evolução da arquitetura da informação e do ecossistema lúdico, prazeroso, em que pensar e fazer continuamente se realimentam, produzindo aprendizagem. (SCHWARTZ, 2014, p.285)

Além disso, não é necessário que o bibliotecário seja sempre o mediador dessas interações (já que é pressuposto que os sujeitos se tornem autônomos na execução das atividades da Biblioteca Interativa), mas ele tem um papel fundamental no direcionamento delas. O profissional bibliotecário deverá ter o conhecimento para elaborar, testar e implementar a gamificação de um ponto de vista da mediação cultural, assim como instruir os atores participantes desses processos:

A mediação cultural – termo mais amplo que em nosso entendimento engloba a mediação da informação, por ser a informação um objeto cultural - requer do mediador competências e atitudes de um protagonista cultural, para atuar como tal junto a outros protagonistas, com conhecimentos interdisciplinares e consciência de sua função social. (LIMA, PERROTTI, 2016, p. 162)

Concluimos que, no futuro, a preocupação com a função social do bibliotecário deva ser um aspecto fundamental da sua formação, não mais como um profissional institucionalizado, que perceba a biblioteca em si como objeto de prioridade, mas um que participa das trocas e que protagonize o usuário e toda a sua carga cultural. Além disso, como visto nesse experimento, não é preciso que

a biblioteca seja estática para cumprir sua função social, ela pode se adaptar à quaisquer realidades e ainda sim provocar a apropriação e o desenvolvimento da autonomia.

Isso nos leva a uma outra questão, onde a Biblioteca Interativa mostra que tem espaço em uma realidade onde as relações interpessoais e institucionais estão prejudicadas, pois as interações não necessitam de um espaço físico para acontecerem, podendo ser realizadas em ambientes virtuais, como já exemplificado nos casos dos jogos *Library Craft* e no RPG do livro *Curumatara - De Volta à Floresta*, que contaram parcialmente com recursos eletrônicos para a sua execução.

Com o advento do vírus Covid-19, as interações presenciais tiveram de ser suspensas temporariamente. Várias bibliotecas mundo afora adotaram medidas para continuar em funcionamento durante esse período, inclusive com relação às atividades que envolvem aglomerados de pessoas. Como um exemplo, a contação de histórias online e acesso aos livros em suas versões digitais são medidas reais e que, sendo utilizadas juntas como recurso, possibilitam também que o RPG na concepção da Biblioteca Interativa possa ser jogado à distância, com o uso do computador ou smartphone que tenha acesso à internet.

A concepção da Biblioteca Interativa mostra-se importante na construção de relações nos espaços de informação e cultura, pois cada vez mais a interação, a apropriação do conhecimento, a produção e expressão, e o intercâmbio cultural se mostram importantes para o crescimento do indivíduo e da construção das relações sociais, e devemos estar preparados para nos aproveitarmos do avanço das tecnologias para a concepção de dispositivos informacionais que além de instruir, possibilitem o desenvolvimento dessas relações.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. **Gamificação: diálogos com a educação**. 2014. Disponível em: <http://200.9.65.226/handle/fieb/667> Acesso em 4 jun. de 2020

AMARO, Regina Keiko Obata Ferreira. **Biblioteca interativa: concepção e construção de um serviço de informação em ambiente escolar**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). São Paulo: Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo. 1998.

_____. No fim, o bibliotecário morre. **Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação**, v. 4, n. esp., p. 72-88, 2006. DOI: 10.20396/rdbci.v4i3.2030 Acesso em: 09 ago. 2020.

BRIDGES, Bill et al. **O Novo Mundo das trevas: Livro de regras do sistema Storytelling**. São Paulo: Devir, 2006.

CATIVELLI, Adriana Stefani; MONSANI, Diego; JULIANI, Jordan Paulesky. Gamificação em bibliotecas: despertando a motivação nos usuários. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, v. 21, n. 45, p. 70-81, 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/147/14743480006.pdf> Acesso em 4 jun. de 2020

CHRISTIE, Agatha. **E não sobrou nenhum**. Tradução de Renato Marques. São Paulo: Editora Globo, 2011.

FLUSSER, Victor. O bibliotecário animador: considerações sobre sua formação. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, Belo Horizonte, v. 11, n. 2, p. 230-236, 1982. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/article/view/0000002902> Acesso em 11 jun. de 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens** IIs 86. Routledge, 2014.

IFLA. UNESCO. **Manifesto da IFLA/UNESCO sobre bibliotecas públicas**. 1994. Disponível em: <https://www.ifla.org/files/assets/public-libraries/publications/PL-manifesto/pl-manifesto-pt.pdf>. Acesso em: 4 jun. 2020

LIMA, Celly de Brito; PERROTTI, Edmir. Bibliotecário: um mediador cultural para a apropriação cultural. **Informação @ Profissões**, Londrina (PR), v.5, n.2, p.161-180, jul./dez. 2016. Disponível em: <http://www.uel.br/seer/index.php/infoprof/article/view/28319/20518>. Acesso em 4 jun. de 2020.

MACEDO, Neusa Dias. **Diretrizes da IFLA/UNESCO para a Biblioteca Escolar**. 2005. Disponível em: https://cf2-www.ifla.org/files/assets/school-libraries-resource-centers/publications/school-library-guidelines/school-library-guidelines-pt_br.pdf Acesso em 4 jun. de 2020

MAGALHÃES, Rita de Cassia Borges et al. Role-Playing game no ensino híbrido: Práticas Interdisciplinares. **Ciência Atual–Revista Científica Multidisciplinar das Faculdades São José**, v. 13, n. 1, 2019. Disponível em: <http://www.cnad.edu.br/revista-ciencia-atual/index.php/cafsj/article/view/363> Acesso em 4 jun. de 2020

MARTINS, Wilson. **A palavra escrita**: história do livro, da imprensa e da biblioteca. 3. ed. São Paulo: Ática, 2001.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo**: por que os jogos nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller LTDA, 2012.

MILANESI, Luís. **Biblioteca**. Cotia: Ateliê Editorial, 2002.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação**: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. 2013. 26 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Mídia, Informação e Cultura. Escola de Comunicação e Artes

da USP. São Paulo, 2013. Disponível em:
<http://paineira.usp.br/celacc/sites/default/files/media/tcc/578-1589-1-PB.pdf>
 Acesso em 4 jun. de 2020.

OBATA, Regina Keiko. **Relações Interativas**. out-nov. 2018. 01 slide. Material apresentado para a disciplina de Biblioteca com Função Educativa: A Criança e o Jovem no curso de Biblioteconomia do Departamento de Informação e Cultura da USP.

_____. Biblioteca interativa: construção de novas relações entre biblioteca e educação. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, Nova Série, v. 1, n. 1, p. 91-103, 1999.

RIBEIRO, Alexsander Borges. Bibliotecas públicas do Brasil: um novo olhar. **Biblos**, v. 27, n. 1, p. 55-70, 2013. Disponível em:
<https://periodicos.furg.br/biblos/article/view/3544> Acesso em 4 jun. de 2020.

SANTA ANNA, Jorge. A redefinição da biblioteca no século XXI: de ambientes informacionais a espaços de convivência. **Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação**, v. 14, n. 2, p. 232-246, 2016. DOI: [10.20396/rdbci.v14i2.8641701](https://doi.org/10.20396/rdbci.v14i2.8641701) Acesso em: 10 jun. 2020.

SANTOS, Solange da Silva Augusto. Games e narrativas. **PluriTAS**, n. 1, 2018. Disponível em:
<http://ojs.barbacena.ifsudestemg.edu.br/index.php/PluriTAS/article/view/107>
 Acesso em 4 jun. de 2020.

SCHWARTZ, Gilson. **Brinco, logo aprendo**: educação, videogames e moralidades pós-modernas. São Paulo: Paulus, 2014.

SILVA, Andreza Regina Lopes et al. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

SILVA, Antônia Janiele Moreira; ALENCAR, Aline Quesado; BERNARDINO, Maria Cleide Rodrigues. Biblioteca Escolar e Mediação da Leitura: estudo sobre a importância da contação de história para a formação do leitor. **Folha de Rosto**, v. 3, p. 36-44, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufca.edu.br/ojs/index.php/folhaderosto/article/view/247> Acesso em 11 jun. 2020

ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. **Educação gamificada: valorizando os aspectos sociais**. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 6-10, 2014.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Fichas de Personagens criadas para o jogo “E Não Sobrou Nenhum”, de Agatha Christie:



Nome: Lawrence Wargrave
Ocupação: Juiz (aposentado)
Perfil: Conhecido por ser “mão de ferro” e impiedoso em sua profissão, Wargrave é um homem idoso altamente inteligente com personalidade dominante. Sua experiência e seu ar de autoridade fazem dele um líder natural. Wargrave é frio e possui um forte senso de justiça.

[ENVOLVIMENTO EM CRIMES ANTERIORES – ARQUIVO]

Acusação: Inocentado

Vítima: Edward Seton

Investigação: Wargrave enviou Edward Seton, acusado de ter assassinado uma senhora idosa, para o corredor da morte, em um julgamento controverso onde supostamente ele seria inocentado. A defesa recorreu, apresentando apelação sob a alegação de má orientação e conduta imprópria no julgamento. O recurso foi negado e o homem foi devidamente executado.

LAWRENCE WAGRAVE – FICHA COMPLETA

[ATRIBUTOS]

Inteligência	●●●○	Força	●●○○	Presença	●●○○
Raciocínio	●●●○	Destreza	●●○○	Manipulação	●●●○
Perseverança	●●○○	Vigor	●●○○	Autocontrole	●●○○

[HABILIDADES]

MENTAIS	
Ciências	●○○○
Erudição (direito)	●●●●
Informática	○○○○
Investigação	●○○○
Medicina	○○○○
Ocultismo	○○○○
Ofícios	○○○○
Política	●○○○

[AÇÃO EM JOGO]

FÍSICAS	
Armamento	○○○○
Armas de Fogo	●○○○
Briga	○○○○
Condução	○○○○
Dissimulação	●●○○
Esportes	○○○○
Furto	○○○○
Sobrevivência	○○○○

[MORALIDADE]

SOCIAIS	
Astúcia	●●●○
Empatia	○○○○
Expressão	○○○○
Intimidação	●●○○
Manha	●○○○
Persuasão	●●●○
Socialização	●○○○
Trato com Animais	○○○○

[VANTAGENS]

Aliados (Polícia)	●●○○
Aliados (Criminosos)	●○○○
Recursos	●●●●
Equipamentos	
-	

[VITALIDADE]

Tamanho	5
Deslocamento	9
Mod. de Iniciativa	4
Defesa	2
Blindagem	0
Armas	0

[FORÇA DE VONTADE]

1	●	6	○
2	●	7	○
3	●	8	○
4	●	9	○
5	●	10	○

Virtude: Justiça | Vício: Orgulho | Perturbação: Narcisismo



Nome: Vera Claythorne
Ocupação: Professora de educação física
Perfil: Vera é professora de educação física em tempo integral em uma escola para meninas, sendo chamada em suas férias para um trabalho temporário como secretária. Vera é inteligente e capaz, mas ao se ver sob pressão sofre ataques de histeria, geralmente fazendo ligações com acontecimentos do passado.

[ENVOLVIMENTO EM CRIMES ANTERIORES – ARQUIVO]

Acusação: Inocentado

Vítima: Cyril Hamilton

Investigação: Ela se apaixonou por um homem chamado Hugo enquanto trabalhava como babá para um jovem, Cyril Hamilton. O nascimento de Cyril tirou a chance de Hugo de uma herança e Hugo disse a Vera que ele se casaria com ela se ele ainda tivesse dinheiro. Vera, portanto, permitiu que Cyril nadasse no oceano longe demais e se afogasse. Ela não foi condenada porque ela nadou até ele como se estivesse tentando salvá-lo. No entanto, Hugo sabia a verdade, então ele se afastou e nunca mais falou com Vera, tornando-a uma pessoa atormentada e depressiva devido à culpa e o abandono.

VERA CLAYTHORNE – FICHA COMPLETA

[ATRIBUTOS]	Inteligência	●●●○○	Força	●○○○○	Presença	●●●○○
	Raciocínio	●●●○○	Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○
	Perseverança	●○○○○	Vigor	●●○○○	Autocontrole	●●○○○

[HABILIDADES]

MENTAIS		FÍSICAS		SOCIAIS	
Ciências	●●○○○	Armamento	○○○○○	Astúcia	●●●○○
Erudição	●●○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Empatia	●○○○○
Informática	○○○○○	Briga	○○○○○	Expressão	●○○○○
Investigação	●○○○○	Condução	○○○○○	Intimidação	○○○○○
Medicina	●○○○○	Dissimulação	○○○○○	Manha	○○○○○
Ocultismo	○○○○○	Esportes (ed. física)	●●●○○	Persuasão	●●●○○
Ofícios	○○○○○	Furto	○○○○○	Socialização	●●●○○
Política	○○○○○	Sobrevivência	●○○○○	Trato com Animais	○○○○○

[VANTAGENS]

Memória eidética	●●○○○
Reflexos rápidos	●●○○○
Pulmões Fortes	●●●●●
Equipamentos	-

[AÇÃO EM JOGO]

Tamanho	5
Deslocamento	9
Mod. de Iniciativa	5
Defesa	3
Blindagem	0
Armas	0

[MORALIDADE]

Vitalidade		1	●	6	○
●●●●●○○○○○		2	●	7	○
Força de Vontade		3	●	8	○
●●●○○○○○○○○○		4	●	9	○
		5	●	10	○

Virtude: Esperança | Vício: Cobiça | Perturbação: Depressão



Nome: Philip Lombard
Ocupação: Soldado reformado; Mercenário (?)
Perfil: Um homem misterioso, confiante e engenhoso que parece ter sido um soldado mercenário na África. Lombard é muito mais ousado e mais esperto do que a maioria das pessoas, traços que lhe permitem possuir um grande instinto de sobrevivência.

[ENVOLVIMENTO EM CRIMES ANTERIORES – ARQUIVO]

Acusação: Não houve

Vítima: Tribo africana (32 pessoas)

Investigação: Enquanto estava na África, Philip se perdeu no meio da mata durante uma expedição, então juntamente com alguns comparsas, ele roubou todos os suprimentos de uma tribo e fugiu, deixando os 32 nativos para morrer e salvar sua própria vida.

PHILIP LOMBARD – FICHA COMPLETA

[ATRIBUTOS]

Inteligência	●●○○○	Força	●●○○○	Presença	●○○○○
Raciocínio	●●●○○	Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○
Perseverança	●●○○○	Vigor	●●●○○	Autocontrole	●●●○○

[HABILIDADES]

MENTAIS		FÍSICAS		SOCIAIS	
Ciências	●○○○○	Armamento	●○○○○	Astúcia	●●○○○
Erudição	○○○○○	Armas de Fogo	●○○○○	Empatia	○○○○○
Informática	○○○○○	Briga	●○○○○	Expressão	○○○○○
Investigação	●●○○○	Condução	○○○○○	Intimidação	○○○○○
Medicina	●○○○○	Dissimulação	●○○○○	Manha	●○○○○
Ocultismo	○○○○○	Esportes	●○○○○	Persuasão	●○○○○
Ofícios	○○○○○	Furto	○○○○○	Socialização	●●○○○
Política	○○○○○	Sobrevivência	●●○○○	Trato com Animais	●○○○○

[VANTAGENS]

Reflexos Rápidos	●●○○○
Senso do perigo	●●○○○
Senso de Direção	●○○○○
Resistência Férrea	●●○○○
Equipamentos	-

[AÇÃO EM JOGO]

Tamanho	5
Deslocamento	10
Mod. de Iniciativa	6
Defesa	3
Blindagem	0
Armas	1

Vitalidade

●●●●●○○○○○

Força de Vontade

●●●●○○○○○○○

[MORALIDADE]

1	●	6	○
2	●	7	○
3	●	8	○
4	●	9	○
5	●	10	○

Virtude: Prudência | Vício: Orgulho



Nome: Edward George Armstrong
Ocupação: Médico
Perfil: Ingênuo, e ligeiramente tímido. Armstrong muitas vezes atrai a suspeita dos outros hóspedes devido ao seu conhecimento médico. Ele passou toda a sua vida buscando respeito e sucesso público, e é incapaz de ver sob os exteriores das pessoas.

[ENVOLVIMENTO EM CRIMES ANTERIORES - ARQUIVO]

Acusação: Não houve

Vítima: Louisa Mary Clees

Investigação: Alcoólatra em recuperação que, uma vez, matou acidentalmente uma paciente durante uma cirurgia enquanto estava bêbado. Com medo de perder seu prestígio e destruir sua carreira, Dr. Armstrong encobriu sua negligência, assinando um atestado de óbito falso.

DR. ARMSTRONG – FICHA COMPLETA

[ATRIBUTOS]

Inteligência	●●●●○	Força	●●○○○	Presença	●○○○○
Raciocínio	●●○○○	Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○
Perseverança	●●○○○	Vigor	●●○○○	Autocontrole	●●●○○

[HABILIDADES]

MENTAIS

Ciências	●○○○
Erudição	●●○○○
Informática	○○○○○
Investigação	●○○○
Medicina (cirurgia)	●●●●●
Ocultismo	○○○○○
Ofícios	○○○○○
Política	●○○○

FÍSICAS

Armamento	○○○○○
Armas de Fogo	○○○○○
Briga	●○○○
Condução	●●○○○
Dissimulação	○○○○○
Esportes	●○○○
Furto	○○○○○
Sobrevivência	○○○○○

SOCIAIS

Astúcia	●○○○
Empatia	○○○○○
Expressão	●○○○
Intimidação	○○○○○
Manha	○○○○○
Persuasão	●○○○
Socialização	●●●●○
Trato com Animais	○○○○○

[VANTAGENS]

Bom senso	●●●●○
Aliados (hospital)	●●○○○
Fama	●○○○
Equipamentos	
Estojo de primeiros socorros	

[AÇÃO EM JOGO]

Tamanho	5
Deslocamento	10
Mod. de Iniciativa	6
Defesa	2
Blindagem	0
Armas	0

[MORALIDADE]

1	●	6	●
2	●	7	○
3	●	8	○
4	●	9	○
5	●	10	○

Vitalidade

●●●●●○○○○○

Força de Vontade

●●●●●○○○○○

Virtude: Esperança | Vício: Gula



Nome: William Henry Blore
Ocupação: Detetive sargento (anterior)
Perfil: Um ex-inspetor de polícia, Blore é um homem bem construído cuja experiência muitas vezes inspira outros a procurar conselhos. Blore é prático e cuidadoso, mas ele tem pouca imaginação, o que é possivelmente uma razão pela qual ele não conseguiu ser promovido por seu próprio mérito.

[ENVOLVIMENTO EM CRIMES ANTERIORES – ARQUIVO]

Acusação: Inocentado

Vítima: James Stephen Landor

Investigação: Blore cometeu perjúrio (mentiu sob juramento) para enviar um homem inocente à prisão para obter uma promoção no trabalho. Como policial, ele era corrupto e testemunhou contra um homem chamado Landor a pedido de uma gangue criminosa, causando sua prisão perpétua e posteriormente, sua morte.

WILLIAM BLORE – FICHA COMPLETA

[ATRIBUTOS]

Inteligência	●●●○○	Força	●●●○○	Presença	●●○○○
Raciocínio	●●○○○	Destreza	●●●○○	Manipulação	●○○○○
Perseverança	●●○○○	Vigor	●●○○○	Autocontrole	●●●○○

[HABILIDADES]

MENTAIS

Ciências	○○○○○
Erudição	○○○○○
Informática	○○○○○
Investigação (cena de crime)	●●●●○
Medicina	○○○○○
Ocultismo	○○○○○
Ofícios	○○○○○
Política	○○○○○

FÍSICAS

Armamento	●○○○○
Armas de Fogo	●●○○○
Briga	●●○○○
Condução	●○○○○
Dissimulação	●●○○○
Esportes	●○○○○
Furto	○○○○○
Sobrevivência	●○○○○

SOCIAIS

Astúcia	●●○○○
Empatia	○○○○○
Expressão	●○○○○
Intimidação	●○○○○
Manha	●●○○○
Persuasão	●○○○○
Socialização	○○○○○
Trato com Animais	○○○○○

[VANTAGENS]

Resistência férrea	●●○○○
Senso de direção	●○○○○
Aliados (polícia)	●●○○○
Ligeiro	●●○○○
Equipamentos	
-	

[AÇÃO EM JOGO]

Tamanho	5
Deslocamento	11
Mod. de Iniciativa	6
Defesa	2
Blindagem	0
Armas	0

Vitalidade

●●●●●○○○○○

Força de Vontade

●●●●●○○○○○

[MORALIDADE]

1	●	6	○
2	●	7	○
3	●	8	○
4	●	9	○
5	●	10	○

Virtude: Temperança | Vício: Gula



Nome: Emily Brent
Ocupação: Dona de casa
Perfil: Uma senhora idosa, religiosamente rígida e socialmente respeitável, que lê sua Bíblia todos os dias. Emily aceitou as férias na Ilha do Soldado em grande parte devido a restrições financeiras. A missão nº1 de Emily na vida é garantir que todos sigam sua interpretação precisa da Bíblia. Se a sua exatidão moral provoca qualquer dor, então é melhor: tudo o que lhe importa é suas próprias definições de moral e contra branco em preto e branco.

[ENVOLVIMENTO EM CRIMES ANTERIORES - ARQUIVO]

Acusação: Não houve

Vítima: Beatrice Taylor

Investigação: Emily Brent despediu e expulsou de sua casa uma mulher chamada Beatrice Taylor porque Beatrice ficou grávida fora do casamento. Sem emprego e sem ter onde morar, Beatrice recorreu e foi rechaçada pelos próprios pais, e em desespero, depois se matou. Emily Brent sente-se convencida de sua própria justiça e não expressa o menor remorso por suas ações.

EMILY BRENT – FICHA COMPLETA

[ATRIBUTOS]

Inteligência	●●○○○	Força	●○○○○	Presença	●●○○○
Raciocínio	●●○○○	Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○
Perseverança	●●●●○	Vigor	●●○○○	Autocontrole	●●●○○

[HABILIDADES]

MENTAIS		FÍSICAS		SOCIAIS	
Ciências	○○○○○	Armamento	○○○○○	Astúcia	●●○○○
Erudição	○○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Empatia	●○○○○
Informática	○○○○○	Briga	○○○○○	Expressão	○○○○○
Investigação	○○○○○	Condução	○○○○○	Intimidação	●●○○○
Medicina	○○○○○	Dissimulação	●●●○○	Manha	○○○○○
Ocultismo (catolicismo)	●●●●●	Esportes	○○○○○	Persuasão	●●●○○
Ofícios	●○○○○	Furto	○○○○○	Socialização	●●●○○
Política	○○○○○	Sobrevivência	●○○○○	Trato com Animais	○○○○○

[VANTAGENS]

Resistência férrea	●●●○○
Mente meditativa	●○○○○
Estômago de avestruz	●●○○○
Imunidade natural	●○○○○
Equipamentos	
-	

[AÇÃO EM JOGO]

Tamanho	5
Deslocamento	9
Mod. de Iniciativa	6
Defesa	2
Blindagem	0
Armas	0

Vitalidade

●●●●●●○○○○○

Força de Vontade

●●●●●●○○○○○

[MORALIDADE]

1	●	6	●
2	●	7	●
3	●	8	○
4	●	9	○
5	●	10	○

Virtude: Fortaleza | Vício: Orgulho



Nome: John Gordon Macarthur
Ocupação: General reformado
Perfil: Antissocial. Macarthur serviu como general do exército na Primeira Guerra Mundial.

[ENVOLVIMENTO EM CRIMES ANTERIORES – ARQUIVO]

Acusação: Não houve

Vítima: Arthur Richmond

Investigação: Macarthur enviou o amante de sua falecida esposa (um oficial mais jovem, Arthur Richmond) até sua morte, atribuindo-o a uma missão onde estava praticamente garantido que ele não sobreviveria. Leslie Macarthur erroneamente trocou as cartas de envelopes em uma ocasião, quando ela escreveu para ambos os homens ao mesmo tempo, o que fez Macarthur descobrir a traição. Sua consciência culpada sempre o deixou com a sensação de que seus colegas veteranos sabiam sobre seu passado sombrio, o que o fez se afastar de todos. Sua esposa também morreu logo após a guerra e ele esteve sozinho e cansado desde então.

GENERAL MACARTHUR – FICHA COMPLETA

[ATRIBUTOS]

Inteligência	●●○○○	Força	●●●○○	Presença	●○○○○
Raciocínio	●●○○○	Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○
Perseverança	●●○○○	Vigor	●●○○○	Autocontrole	●●●○○

[HABILIDADES]

MENTAIS		FÍSICAS		SOCIAIS	
Ciências	●○○○○	Armamento	●●●○○	Astúcia	●○○○○
Erudição	○○○○○	Armas de Fogo	●●●○○	Empatia	○○○○○
Informática	○○○○○	Briga	●○○○○	Expressão	●○○○○
Investigação	●○○○○	Condução	●○○○○	Intimidação	●●●○○
Medicina	●○○○○	Dissimulação	●○○○○	Manha	●○○○○
Ocultismo	○○○○○	Esportes	●○○○○	Persuasão	●○○○○
Ofícios	○○○○○	Furto	○○○○○	Socialização	○○○○○
Política	●○○○○	Sobrevivência	●○○○○	Trato com Animais	○○○○○

[VANTAGENS]

Senso do perigo	●●○○○
Status (militar)	●●●●○
Mente meditativa	●○○○○
Equipamentos	
-	

[AÇÃO EM JOGO]

Tamanho	5
Deslocamento	11
Mod. de Iniciativa	6
Defesa	2
Blindagem	0
Armas	0

Vitalidade

●●●●●○○○○○

Força de Vontade

●●●●●○○○○○

[MORALIDADE]

1	●	6	○
2	●	7	○
3	●	8	○
4	●	9	○
5	●	10	○

Virtude: Prudência | Vício: Ira



Nome: Anthony Marston
Ocupação: Herdeiro
Perfil: Um jovem rico, atlético, bonito e extremamente irresponsável. Tony Marston gosta de dirigir imprudentemente e parece não ter consciência.

[ENVOLVIMENTO EM CRIMES ANTERIORES - ARQUIVO]

Acusação: Inocentado

Vítima: John e Lucy Combes

Investigação: Ele matou duas crianças pequenas em um acidente de carro causado por direção perigosa e em alta velocidade, mas não demonstra remorso algum, reclamando que como resultado da tragédia, teve sua licença de direção suspensa.

TONY MARSTON – FICHA COMPLETA

[ATRIBUTOS]	Inteligência	●●○○○	Força	●●○○○	Presença	●●●○○
	Raciocínio	●●○○○	Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○
	Perseverança	●●○○○	Vigor	●●●○○	Autocontrole	●●○○○

[HABILIDADES]	MENTAIS		FÍSICAS		SOCIAIS	
	Ciências	●●○○○	Armamento	○○○○○	Astúcia	●○○○○
	Erudição	●●○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Empatia	○○○○○
	Informática	○○○○○	Briga	●○○○○	Expressão	●●○○○
	Investigação	○○○○○	Condução	●●●●●	Intimidação	○○○○○
	Medicina	○○○○○	Dissimulação	○○○○○	Manha	●○○○○
	Ocultismo	○○○○○	Esportes	●●○○○	Persuasão	●●●○○
	Ofícios	○○○○○	Furto	○○○○○	Socialização	●●●○○
[VANTAGENS]	Política	○○○○○	Sobrevivência	○○○○○	Trato com Animais	○○○○○

As do volante	●●●○○
Aparência surpreendente	●●○○○
Reflexos rápidos	●●○○○
Equipamentos	-

[AÇÃO EM JOGO]

Tamanho	5
Deslocamento	10
Mod. de Iniciativa	5
Defesa	2
Blindagem	0
Armas	0

Vitalidade
●●●●●○○○○○

Força de Vontade
●●●●○○○○○○○

[MORALIDADE]

1	●	6	○
2	●	7	○
3	●	8	○
4	●	9	○
5	●	10	○

Virtude: Fé | Vício: Luxúria | Desvantagem: Narcisismo



Nome: Thomas Rogers
Ocupação: Mordomo
Perfil: Mordomo e marido de Ethel Rogers, ele é um empregado dedicado e profissional. Ele sempre traz as bebidas e a comida a tempo e é sempre educado e deferente. Rogers é resiliente, frio, e mantém a calma e a postura em meio a todas as diversidades.

[ENVOLVIMENTO EM CRIMES ANTERIORES - ARQUIVO]

Acusação: Inocentado

Vítima: Jennifer Brady

Investigação: Rogers causou a morte de Jennifer Brady, uma antiga patroa idosa, ao não administrar seus remédios, para que assim ele pudesse receber o dinheiro que a Sra. Brady tinha deixado para ele e sua esposa em seu testamento.

THOMAS ROGERS – FICHA COMPLETA

[ATRIBUTOS]

Inteligência	●○○○○	Força	●○○○○	Presença	●○○○○
Raciocínio	●●○○○	Destreza	●●○○○	Manipulação	●○○○○
Perseverança	●●●○○	Vigor	●●●●○	Autocontrole	●●●●●

[HABILIDADES]

	MENTAIS		FÍSICAS		SOCIAIS
Ciências	●●○○○	Armamento	○○○○○	Astúcia	●●●○○
Erudição	○○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Empatia	●●○○○
Informática	○○○○○	Briga	○○○○○	Expressão	○○○○○
Investigação	○○○○○	Condução	●○○○○	Intimidação	○○○○○
Medicina	●●○○○	Dissimulação	●●●●●	Manha	○○○○○
Ocultismo	○○○○○	Esportes	●○○○○	Persuasão	●●○○○
Ofícios	●●○○○	Furto	○○○○○	Socialização	●●●○○
Política	○○○○○	Sobrevivência	●○○○○	Trato com Animais	○○○○○

[VANTAGENS]

Recuperação rápida	●○○○○
Senso do perigo	●●○○○
Bom senso	●●●●○
Equipamentos	-

[AÇÃO EM JOGO]

Tamanho	5
Deslocamento	8
Mod. de Iniciativa	7
Defesa	2
Blindagem	0
Armas	0

Vitalidade

●●●●●●○○○

Força de Vontade

●●●●●●○○○○○

[MORALIDADE]

1	●	6	●
2	●	7	○
3	●	8	○
4	●	9	○
5	●	10	○

Virtude: Caridade | Vício: Cobiça



Nome: Ethel Rogers
Ocupação: Empregada doméstica
Perfil: Esposa de Sr. Rogers, Ethel cozinha e faz o serviço de limpeza. É uma mulher pálida e fantasmagórica que aparenta estar sempre com medo. Ela é dominada e submissa ao marido abusivo.

[ENVOLVIMENTO EM CRIMES ANTERIORES - ARQUIVO]

Acusação: Inocentado

Vítima: Jennifer Brady

Investigação: Influenciada por seu marido, Ethel é cúmplice no engodo para causar a morte de sua antiga patroa, Jennifer Brady, ao intencionalmente não administrar seus remédios, o que causou insuficiência cardíaca e a morte da idosa. Como resultado, Ethel e Thomas Rogers herdaram uma boa quantia de seus bens, conforme estipulado em testamento.

ETHEL ROGERS - FICHA COMPLETA

[ATRIBUTOS]

Inteligência	●●○○○	Força	●○○○○	Presença	●○○○○
Raciocínio	●●●○○	Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○
Perseverança	●●○○○	Vigor	●●●○○	Autocontrole	●●○○○

[HABILIDADES]

MENTAIS		FÍSICAS		SOCIAIS	
Ciências	○○○○○	Armamento	○○○○○	Astúcia	●●●○○
Erudição	●○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Empatia	●●○○○
Informática	○○○○○	Briga	○○○○○	Expressão	○○○○○
Investigação	○○○○○	Condução	●○○○○	Intimidação	○○○○○
Medicina	●●○○○	Dissimulação	●●●●●	Manha	○○○○○
Ocultismo	○○○○○	Esportes	●○○○○	Persuasão	●●○○○
Ofícios (cozinhar)	●●●●○	Furto	●○○○○	Socialização	●●●●○
Política	○○○○○	Sobrevivência	○○○○○	Trato com Animais	○○○○○

[VANTAGENS]

Recuperação rápida	●○○○○
Senso do perigo	●●○○○
Bom senso	●●●●○
Equipamentos	
-	

[AÇÃO EM JOGO]

Tamanho	5
Deslocamento	10
Mod. de Iniciativa	6
Defesa	3
Blindagem	0
Armas	0

Vitalidade

●●●●●○○○○○

Força de Vontade

●●●●○○○○○○○

[MORALIDADE]

1	●	6	●
2	●	7	●
3	●	8	○
4	●	9	○
5	●	10	○

Virtude: Caridade | Vício: Cobiça

APÊNDICE B – Modelo de ficha de personagem criado para novos jogos

	Jogador:	_____
	Nome:	_____
	Características físicas:	_____
	Perfil:	_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
	Imagem do personagem	

FICHA DE PERSONAGEM

[ATRIBUTOS]

Inteligência	○○○○○	Força	○○○○○
Raciocínio	○○○○○	Destreza	○○○○○
Perseverança	○○○○○	Vigor	○○○○○

<u>MENTAIS</u>	<u>FÍSICAS</u>	<u>SOCIAIS</u>
Ciências	Armamento	Astúcia
Erudição	Armas de Fogo	Empatia
Informática	Briga	Expressão
Investigação	Condução	Intimidação
Medicina	Dissimulação	Manha
Ocultismo	Esportes	Persuasão
Ofícios	Furto	Socialização
Política	Sobrevivência	Trato com Animais

[HABILIDADES]

Ciências	○○○○○	Armamento	○○○○○	Astúcia	○○○○○
Erudição	○○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Empatia	○○○○○
Informática	○○○○○	Briga	○○○○○	Expressão	○○○○○
Investigação	○○○○○	Condução	○○○○○	Intimidação	○○○○○
Medicina	○○○○○	Dissimulação	○○○○○	Manha	○○○○○
Ocultismo	○○○○○	Esportes	○○○○○	Persuasão	○○○○○
Ofícios	○○○○○	Furto	○○○○○	Socialização	○○○○○
Política	○○○○○	Sobrevivência	○○○○○	Trato com Animais	○○○○○

[VANTAGENS]

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
Equipamentos	

[AÇÃO EM JOGO]

Tamanho	
Deslocamento	
Mod. de Iniciativa	
Defesa	
Blindagem	
Armas	

[MORALIDADE]

1	○	6	○
2	○	7	○
3	○	8	○
4	○	9	○
5	○	10	○

Vitalidade

○○○○○○○○○○○○

Força de Vontade

○○○○○○○○○○○○

APÊNDICE C – Desdobramentos do jogo: relato da alteração da narrativa original

Diferentemente do livro, os personagens do jogo não conversaram muito antes de chegarem na ilha. Antony Marston chegou embriagado ao local, perturbando os outros passageiros no barco de Fred, causando ojeriza no General Macarthur e na Sra. Emily Brent. William Blore se apresentou usando seu nome verdadeiro, mas optou por não revelar suas intenções de início.

Quando chegaram na mansão, foram recebidos pelos Rogers, e apenas Brent, General Macarthur e Vera Claythorne subiram e ficaram em seus quartos, o restante ficou na sala de estar.

Durante o jantar, o General Macarthur foi o primeiro a comentar sobre os soldadinhos de porcelana no centro da mesa, demonstrando surpresa e irritação. Ele comentou com os outros sobre o poema que encontrou em seu quarto e que fazia menção às figurinhas, Vera concordou com ele, e então Ethel Rogers toou a iniciativa de tirar as figuras de porcelana da mesa e deixou em cima de um móvel no canto da sala de jantar, visto o desconforto dos hóspedes.

O gramofone foi tocado, e houve uma grande discussão. Ethel Rogers ficou extremamente assustada, foi repreendida discretamente pelo marido, porém permaneceu consciente. Tony Marston, como de esperado, achou graça da situação e quis beber mais – sua morte ocorreu neste momento. Dr. Armstrong fez várias tentativas de reanimação, sem sucesso. Passou por interrogatório sobre a causa morte de Tony, pegou sua maleta de médico para mostrar o que havia lá dentro, remédios, calmantes, nada que poderia ter matado Tony. Deixou a maleta na mesa da sala de jantar.

Após a morte de Tony, um clima muito tenso se instalou na mansão, então aconteceram várias coisas ao mesmo tempo: todos discutiam que a

morte de Tony tinha muito a ver com o poema do soldado; Blore queria enrolar o corpo de Tony e jogar pela janela, ao passo que Brent não permitiu, insistindo que houvesse um velório e prestar respeito ao falecido, como manda a Bíblia/Igreja; no meio da confusão Vera percebeu que faltava um soldadinho no móvel; Ethel Rogers passou mal e foi socorrida pelo marido, que não permitiu que a mesma tomasse nenhum remédio.

Decidiram então que haveria um velório e que todos deveriam permanecer juntos, então subiram e deixaram o corpo de Tony em seu quarto, prestaram seus respeitos, e o grupo todo desceu para a sala de estar; decidiram que todos dormiriam ali juntos essa noite, por segurança.

Se organizaram em turnos para ficarem atentos a qualquer ameaça, Lombard, Macarthur e o Juíz Wargrave se voluntariaram. Durante o passar da noite, devido ao cansaço pela viagem, todos acabaram dormindo, ao passo que Wargrave permaneceu acordado.

Ao amanhecer, conforme as pessoas iam acordando, Thomas Rogers percebeu que Ethel não acordava mais, Dr. Armstrong a examinou e confirmou sua morte. Todos ficaram mais tensos, Vera deu indícios de perturbação. Alguém decidiu ir verificar os soldadinhos de porcelana, e confirmaram que faltava mais um. Wargrave, cansado da vigília, foi dormir, enquanto o restante do grupo levou o corpo da Sra. Rogers para o quarto e também a velaram. Após isso, Sr. Rogers foi preparar o café da manhã, enquanto alguns do grupo foram para o cais aguardar Fred com o barco, que não apareceu. Durante a refeição, General Mcarthur passou mal por comer comida enlatada.

As pessoas discutiram novamente qual seria o próximo passo a tomar, e decidiram por se reorganizaram novamente, dessa vez com a intenção de encontrar o assassino, que podia estar observando a todos. Se dividiram em dois grupos após a refeição: General Macarthur, Brent, Dr. Armstrong e

Thomas Rogers, foram fazer a busca na área externa da mansão e em toda a ilha, e acharam uma boa ideia já aproveitar a saída para pegar lenha, enquanto Lombard, Blore, Wargrave e Vera, vasculharam a mansão.

Passando mal, Macarthur se afastou para fazer suas necessidades, enquanto o primeiro grupo pegava lenha e esperava por ele. Dentro da mansão, o grupo que ficou se ajudou na busca, se separando em alguns momentos para que o trabalho ocorresse mais rápido.

Após aguardarem pelo que pareceu uma hora, o grupo externo foi procurar Macarthur e o encontrou morto, com uma lesão na cabeça. Entraram em pânico e voltaram para a mansão, deixando o corpo onde foi encontrado, logo depois começou a chover. Enquanto isso, Lombard notou que faltava mais um soldadinho no móvel, e informou a todos os outros que estavam na mansão. Fizeram uma busca nos quartos, não encontrando nada importante em nenhum lugar. Vera se recolheu ao quarto para se lavar, enquanto Blore e Lombard montaram guarda na porta. Wargrave encontrou com Rogers quando este estava voltando, e com o restante do grupo que havia saído antes, confirmando a falta de mais um soldadinho e a morte de Macarthur.

Impactados, todos decidiram ir sozinhos para os próprios quartos, se banhar e descansar, enquanto Sr. Rogers e Wargrave combinaram de usar o quarto do juiz para fazer o mesmo, já que o corpo da Sra. Rogers jazia na cama do quarto dos empregados. O machado que Rogers usou para cortar lenha ficou no quarto.

Enquanto Sr. Rogers se preparava para tomar banho, Wargrave ficou na porta do quarto, vigiando quem se aproximasse. Depois de ouvir barulhos, Wargrave foi verificar Sr. Rogers no banheiro, encontrando-o morto com um ferimento de machado nas costas, e o machado fincado na porta do banheiro.

Wargrave gritou para quem pudesse ouvir o que tinha acontecido, tirando Brent, Armstrong de seus quartos, que chamaram Blore, e em seguida o resto das pessoas. Blore investigou a cena do crime e concluiu que o assassino já poderia estar no banheiro esperando por Rogers, fugindo depois pela janela que se encontrava aberta. Apesar de estarem no primeiro andar, havia uma para-choque abaixo da janela, que conectava a

todos os quartos e banheiros daquele lado do andar. Blore pegou o machado da porta. Continuaram sem resposta para as mortes, e, desconfiados, decidiram descer para a sala de jantar e conversar novamente para decidir o que mais poderia ser feito, e perceberam que faltava mais um soldadinho.

Enquanto discutiam, continuava chovendo bastante do lado de fora. A energia acabou e a luz apagou, ao passo que todos começaram a gritar e tentar encontrar uns aos outros no escuro. Wargrave tropeçou em algo macio, todos chamaram uns aos outros e somente Brent não respondeu. Procuraram e encontraram um lampião a gás que os outros deixaram no saguão com a lenha quando voltaram da expedição do lado de fora, acendendo e levando até a sala de jantar para encontrar o corpo de Brent no chão. Blore investigou rapidamente e notou o buraco da seringa em seu pescoço, relacionando a morte dela ao Dr. Armstrong. Enfurecido e em pânico, atacou Dr. Armstrong com o machado, ferindo seu braço, enquanto os outros tentavam apaziguar a situação dizendo que qualquer um ali poderia ter pego a seringa na maleta de doutor, que estava aberta na mesa desde o dia anterior, e usado a oportunidade de estar no escuro para matar Sra. Brent. Vera surtou, saiu correndo em pânico em direção ao próprio quarto. Todos correram atrás dela, Wargrave na frente com a luz, seguido de Blore e os outros.

Vera, no escuro, sentiu algo pegajoso encostar no seu pescoço quando entrou no quarto, sentindo cheiro de mar e se lembrando de Cyril. Gritou desesperadamente, até que os outros a encontraram e a consolaram. Ao verificar o que acontecera, encontraram a alga pendurada no teto, e perceberam que Dr. Armstrong não tinha chegado no quarto.

Começaram a voltar para procurar o doutor, encontrando a porta da frente aberta revelando uma grande tempestade lá fora. Presumindo que Dr. Armstrong havia fugido por ser atacado, todos começaram novamente a discutir entre si, até que a luz do lampião se apagou. Todos entraram em pânico no escuro, Lombard decidiu que não ficaria mais dentro da casa e saiu porta afora, Blore segurou Vera pelo braço e a puxou em direção à cozinha, para procurar luz. Wargrave sumiu na confusão.

Muito assustados, Vera e Blore não conseguiram encontrar nada para iluminação, então quebraram a janela e foram para o lado de fora da mansão. Se esconderam juntos atrás de um arbusto, enquanto Lombard, ouvindo o barulho da janela quebrando, sacou seu revolver que estava escondido com ele todo o tempo, e começou a circundar a casa procurando o barulho. Lombard chamou e Blore respondeu, saindo do esconderijo. Os três se encontraram, e como está chovendo muito e estava muito frio do lado de fora, resolveram voltar para dentro da casa. Durante o trajeto uma estátua de urso voou da janela de um dos quartos, o de Vera, caindo na cabeça de Blore e causando sua morte. Sendo os únicos sobreviventes, Vera e Lombard correram para dentro da mansão em direção ao quarto de Vera na esperança de surpreender o assassino.

Não encontraram ninguém no quarto, e, querendo sobreviver, se viraram um contra o outro. Lombard apontou a arma para Vera, que vendo a situação o empurrou e conseguiu fugir, correndo para a sala de jantar e se escondendo na sala onde estava o gramofone. Lombard então decidiu colocar fogo na casa, acendendo uma das velas dos quartos e jogando em cima da cama de Vera, saindo para fora da casa novamente em seguida.

Vera, percebendo que a casa estava vazia, correu até a cozinha para pegar facas para tentar se proteger. Quebrou uma das janelas, deu a volta na casa e saiu pela porta dos fundos, em direção ao cais.

Lombard chegou ao cais ao nascer do sol e ficou esperando, qualquer ajuda que poderia chegar ao verem a fumaça da casa pegando fogo, o que estranhamente não aconteceu. Percebeu uma forma boiando sendo trazida pela maré, o que no fim viu tratar-se do corpo de Armstrong. Enquanto tirava o corpo da água, Vera chegou silenciosamente, assistindo toda a cena, e

decidiu voltar correndo para casa, passando pela cozinha, sala de estar e, já de dia, conseguiu ver o corpo de Wargrave no sofá com um tiro na testa. Voltou a se esconder na mesma salinha de antes.

Lombard decidiu voltar para a casa para verificar o porquê do fogo não ter se espalhado, entrou pela porta da frente subiu rapidamente em direção ao quarto, encontrando a janela aberta, e a cama molhada. Em seguida foi em direção à cozinha, passando pela sala de estar e também encontrando o corpo de Wargrave no sofá. Foi até a despensa e pegou todo material inflamável que havia na despensa, despejando o conteúdo dos frascos pela casa.

Enquanto Lombard se ocupava em despejar óleo no saguão, Vera se aproximou por trás e enterrou a faca nas costas dele. Ele se virou e atirou em Vera, que morreu em seguida. Moribundo e sem esperança, Lombard riscou um fósforo, colocando fogo na casa e esperando a morte.

Os investigadores encontraram, dias depois, os restos carbonizados da casa e dos corpos, porém havia uma caixa semi enterrada do lado de fora da casa, com evidências, diários, e objetos que contavam parcialmente o que havia acontecido na Ilha do Soldado

APÊNDICE E – Fotos da sessão de RPG “E Não Sobrou Nenhum”











