



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
CURSO DE JORNALISMO

AMANDA CASEMIRO DE FREITAS

Válvula de escape:

o que é e porquê você nunca ouviu falar sobre RPG de fórum

RELATÓRIO TÉCNICO

do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina de *Projetos Experimentais* ministrada pelo **Prof. Fernando Crocomo** no segundo semestre de 2017.

Orientador: Prof. Samuel Pantoja Lima

FLORIANÓPOLIS

Novembro de 2017

Amanda Casemiro de Freitas

Válvula de escape:

o que é e porquê você nunca ouviu falar sobre RPG de fórum

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à banca examinadora como requisito obrigatório para obtenção do título de bacharel em Jornalismo. Curso de Jornalismo, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina.

ORIENTADOR: Prof^a. Samuel Lima

FLORIANÓPOLIS

Novembro de 2017

FICHA DO TCC		Trabalho de Conclusão de Curso - JORNALISMO UFSC		
ANO	2017			
ALUNO	Amanda Casemiro de Freitas			
TÍTULO	Válvula de escape: o que é e porquê você nunca ouviu falar sobre RPG de fórum.			
ORIENTADOR	Samuel Pantoja Lima			
MÍDIA	<input checked="" type="checkbox"/>	Impresso		
	<input type="checkbox"/>	Rádio		
	<input type="checkbox"/>	TV/Vídeo		
	<input type="checkbox"/>	Foto		
	<input type="checkbox"/>	Web site		
	<input type="checkbox"/>	Multimídia		
CATEGORIA	<input type="checkbox"/>	Pesquisa Científica		
	<input type="checkbox"/>	Produto Comunicacional		
	<input type="checkbox"/>	Produto Institucional (assessoria de imprensa)		
	<input type="checkbox"/>	Produto Jornalístico (inteiro)	Local da apuração:	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Reportagem livro-reportagem ()	() Florianópolis (X) Brasil () Santa Catarina () Internacional () Região Sul País:	
ÁREAS	Narrativas, grande reportagem, RPG, RPG-pbf, saúde mental			
RESUMO	Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresentado no formato de uma grande reportagem em texto, fala sobre a prática brasileira do <i>roleplaying game</i> em fóruns de discussão na internet. O chamado RPG-pbf (played by forum) é um derivado do <i>roleplaying game</i> de mesa que se utiliza de narrativas escritas como forma de interpretação. Através de relatos de jogadores, esta reportagem busca apresentar a modalidade e sua popularização no país, além da forma como as relações estabelecidas entre os envolvidos impactam em questões ligadas à saúde mental, aceitação do próprio corpo e/ou orientação sexual.			

“Não basta ter colocado um ponto final em uma narrativa para fazê-la existir”

(Guillaume Musso, *“A Garota de Papel”*, p. 227)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Solange e Geraldo, cujo apoio é imensurável mesmo quando não compreendem por completo o que eu faço com a minha própria vida. Obrigada por não desistirem de mim.

Ao meu irmão, Vitor Emanuel, com quem aprendi a dividir os bons e os maus momentos, por conseguir me aturar nos piores estados que eu poderia estar durante este projeto.

À minha madrinha, Elisandra, e minha afilhada, Pietra, por todo o apoio enviado de longe e por entenderem a minha ausência nos últimos meses.

Ao meu orientador, Samuel Pantoja Lima, por se preocupar comigo além do teor acadêmico. Obrigada, mestre, por dividir sua sabedoria, acreditar em mim e pela confiança.

Aos dois maiores presentes que o RPG de fórum me trouxe, Carol e Jana. Obrigada por serem as únicas constantes dos últimos nove anos da minha vida.

À Anna, por ter colocado minha reportagem acima de qualquer coisa e ter sido a melhor fotógrafa que eu poderia pedir.

À Giulia, pela paciência com a pior fotógrafa da face da terra (eu).

Aos meus três patetas — Lucien, Luiza e Igor —, por permitir que eu escapasse das minhas responsabilidades e voltasse sã ao processo de produção.

Aos presentes que o curso me trouxe — especialmente Sarah e Natália, por todo o apoio recebido — e aos membros e ex-membros da Associação Atlética Graus Bons que trabalharam comigo ao longo de dois anos e meio na diretoria.

Aos meus entrevistados, que tiraram um tempo para compartilhar comigo suas próprias experiências.

E à Universidade Federal de Santa Catarina e ao Departamento de Jornalismo por terem sido minha segunda casa desde setembro de 2013.

SUMÁRIO

1. RESUMO	11
2. INTRODUÇÃO	12
2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA	12
2.1.1 A origem dos <i>role-playing games</i>	12
2.1.2 A origem dos <i>role-playing games played by forum</i>	15
2.1.3 O <i>role-playng game</i> de fórum no Brasil	17
3. JUSTIFICATIVAS	19
3.1 ESCOLHA DO TEMA	19
3.2 ESCOLHA DO FORMATO	19
4. PROCESSO DE PRODUÇÃO	20
4.1 ETAPAS DE APURAÇÃO	21
4.1.1 Pré-apuração	21
4.1.2 Apuração	21
4.2 ESCOLHA DE FONTES	22
4.2.1 Administradores	22
4.2.2 Jogadores	24
4.2.3 Fontes Especialistas	24
4.3 PRODUÇÃO	25
4.3.1 Redação	25
4.3.2 Diagramação	26
4.4 RELAÇÃO DE CUSTOS	26
5. DIFICULDADES, DESAFIOS E APRENDIZADO	28
6. REFERÊNCIAS	30
7. ANEXO — GRÁFICOS DA PESQUISA	32

1. RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresentado no formato de uma grande reportagem em texto, fala sobre a prática brasileira do *roleplaying game* em fóruns de discussão na internet. O chamado RPG-pbf (*played by forum*) é um derivado do *roleplaying game de mesa* que se utiliza de narrativas escritas como forma de interpretação. Através de relatos de jogadores, esta reportagem busca apresentar a modalidade e sua popularização no país, além da forma como as relações estabelecidas entre os envolvidos impactam em questões ligadas à saúde mental, aceitação do próprio corpo e/ou orientação sexual.

Palavras-chave: Jornalismo; grande reportagem; role-playing game (RPG); RPG-pbf; RPG de fórum

2. INTRODUÇÃO

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA

Há pouco ou nenhum material escrito sobre a origem dos *roleplaying games* jogados através da internet, em plataformas *online* de fóruns de discussão. Através da interpretação de personagens diversos, jogadores parecem buscar na fuga da realidade uma forma de auxiliar a resolução problemas reais — como a depressão, a solidão e a aceitação de si próprio —, fazendo o uso de uma rede de apoio que se forma por interesses em comum.

No livro “Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura” (1971), o autor neerlandês Johan Huizinga descreve o jogo como uma atividade ou ocupação que é exercida de forma voluntária dentro de certos limites determinados de tempo e espaço com a obrigação de ser diferente da vida cotidiana. Suas regras são acordadas de forma livre, mas consideradas indispensáveis. Embora não haja uma concordância em torno da razão para qual os seres humanos se voltam para o ato de jogar, é possível dizer que nele existe a necessidade quase obrigatória do escapismo — uma fuga do que é considerado “real”. Huzinga (1971, pg. 10) afirma que, apesar de ser uma função vital, o jogo não é passível de uma definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. Entretanto, é inegável que esta atividade de entretenimento está ligada à cultura humana da mesma forma como existe antes mesmo da própria cultura.

3.1.1 A origem dos *role-playing games*

Os jogos de interpretação (tradução literal de *role-playing games*) foram desenvolvidos à partir da versão contemporânea dos chamados *wargames* — instrumentos de ensino para prática militares, que surgiram na Prússia do século 19, apresentando ideias como a disposição de marcações em um tabuleiro esculpido e a rolagem de dados para determinar elementos aleatórios em batalha. Sua introdução na cultura popular foi feita por H. G. Wells durante a Primeira Guerra Mundial, no ano de 1915. Em “*Little Wars*” (“Pequenas Guerras” em tradução livre), seu livro de regras para a prática amadora de *wargames*, Wells é considerado o primeiro a sugerir a incorporação de figuras em miniatura para representar determinadas forças, de modo a acrescentar o senso de envolvimento ao jogo. Os jogos, no entanto, tornaram-se populares apenas em 1953, com o lançamento do primeiro *wargame* de tabuleiro comercial idealizado por Charles Roberts. Mesmo em seu desenvolvimento, durante

as décadas de cinquenta e sessenta, as temáticas permaneceram as mesmas: o histórico das batalhas, concentrando-se principalmente na Segunda Guerra Mundial e a Guerra Civil Americana.

Dungeons & Dragons (“Masmorras e Dragões”, em tradução livre), lançado no ano de 1974, é considerado o primeiro *role-playing game* da história, tendo como influências as obras de J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard e Fritz Lieber. Criado por Gary Gygax e Dave Arneson, o jogo é uma evolução das figuras históricas de mesa em um tabuleiro para a interpretação de um personagem, de forma individual, em um novo cenário: masmorras desconhecidas de um lugar fantástico. O conceito idealizado por Arneson era de que os jogadores deveriam resgatar a filha de um Rei Elfo guiados de forma abstrata, utilizando-se de mapas criados à mão pelo próprio autor ao invés dos tradicionais tabuleiros. Por serem controladas em forma de fluxograma, o que trouxe uma natureza exploratória às partidas, não era possível saber o que aconteceria a seguir — só se tinha consciência do que estava atrás de uma porta ao chegar até ela. A primeira versão do livro de jogo, escrita por Gygax, levava várias de suas mecânicas somadas às ideias de Arneson.

Em 1973, ao não encontrar editora que publicasse *Dungeons & Dragons*, Gygax fundou a TSR, Inc em parceria com Don Kaye. Entre as publicações da editora, *Boot Hill* (1975) e *Gamma World* (1978) foram os primeiros *role-playing games* a explorar gêneros diferentes de fantasia medieval. O primeiro, ambientado no velho oeste americano, tem como título um sinônimo para “cemitério”; o segundo é uma fantasia científica pós-apocalíptica. Todos, no entanto, faziam uso da base do sistema criado para *Dungeons & Dragons* — o de uma locação estática a ser explorada.

No Brasil, o primeiro livro de *role-playing game* foi lançado em 1991 pela GSA Editora, com uma expansão contendo as aventuras e outra explicando os sistemas de jogo. *Tagmar* se inspirava em *Dungeons & Dragons*, ambientando-se em uma fantasia medieval com o uso clássico de humanos, elfo e ogros como os personagens passíveis de interpretação. No ano seguinte, a mesma editora publicou *O Desafio dos Bandeirantes* — adaptando o Brasil colonial à ficção mágica, permitindo que os jesuítas operassem milagres e agissem de forma equivalente aos magos em outros jogos. Outros títulos nacionais incluem *Demos Corporation* (1995), de espionagem; *Crepúsculo* (2000), uma conspiração sobrenatural; e *Opera RPG* (2004), um livro de sistemas genéricos que podem ser incorporados a qualquer tipo de jogo.

O princípio dos *RPGs* — o de, como informa o próprio nome, interpretar algo ou alguém dentro de um ambiente previamente delimitado — é compatível com o que é proposto por Huzinga como uma das quatro características dos jogos:

Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera própria. [...] Esta característica de “faz de conta” do jogo exprime um sentimento da inferioridade do jogo em relação à “seriedade” o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. Todavia [...], esta consciência do fato de só “fazer de conta” no jogo não impede de modo algum que ele processe com maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento [...] (HUZINGA, 1971, p. 11)

A interpretação é parte da natureza vital do jogo. Cada jogador é responsável por desempenhar um papel específico, que pode ou não ser definido de forma arbitrária e é influenciado pela hierarquia dos envolvidos. O personagem a ser interpretado deverá obedecer aos critérios estabelecidos pela ambientação proposta pelo mestre — a pessoa responsável por conduzir o jogo, também chamada de narrador —, e portanto está sujeito às regras e limitações da trama a ser jogada. A diferença entre um *role-playing game* e os tradicionais jogos de tabuleiro é que cada decisão tomada influi diretamente no andamento da trama, usando da imprevisibilidade das ações de cada jogador como atrativo.

Normalmente jogado verbalmente e ao redor de uma mesa — fazendo ou não o uso de um livro de regras editado —, todas as ações são imaginadas por cada um dos envolvidos. Embora não seja incomum que jogadores fantasiem-se durante uma partida, não há obrigatoriedade de tabuleiros ou peças que identifiquem os personagens além das informações que compõem a ficha — normalmente registrada em um pedaço de papel, composta por atributos pré-determinados pelo sistema e preenchidos de acordo com a necessidade. O uso de mapas, miniaturas e outros objetos é opcional e não são considerados essenciais para a organização de uma sessão de jogo. O único elemento necessário, além da própria imaginação, é um ou mais dados que podem ter 10, 12 ou 20 faces e são usados para definir elementos da trama.

A sessão começa com uma proposta elaborada pelo narrador. Cada jogador, ao criar um personagem, deverá assumir um papel essencial para a composição da narrativa e é responsável por tomar decisões que podem ou não afetar seu desempenho durante o jogo. O sistema utilizado indica quais as competências possíveis para cada integrante da aventura, e a escolha deve ser feita antes do início do jogo. Cada personagem deverá ser dotado de características capazes de auxiliá-lo ou prejudicá-lo na execução de ações, além de atributos

que o constituem. Sua força e sua inteligência, por exemplo, são medidas em valores inteiros pré-determinados que podem variar entre negativos e positivos. Em alguns casos, elementos de composição de personagem são escolhidos de forma aleatória auxiliadas por um dado.

Uma vez criado, o jogador deverá inseri-lo no cenário proposto pelo mestre. Suas ações, então, serão bem-sucedidas ou não baseadas em fórmulas que envolvem seus atributos e os valores de rolagens de um ou mais dados. O mestre, ao conduzir a narrativa, também interpreta papéis secundários — como, por exemplo, personagens não-jogáveis que eventualmente aparecem em meio ao cenário. O desenrolar do jogo, no entanto, é imprevisível. Uma partida pode durar poucas horas ou arrastar-se por semanas, dependendo do empenho dos jogadores. Durante o modo solo, é possível que os personagens tenham um único objetivo e encerrem o jogo ao conquistá-lo. O modo campanha, no entanto, permite que a aventura seja estendida com o intuito de evoluir as características do personagem e torná-lo mais forte.

Embora possa ser jogado em modo solitário, a natureza de um *role-playing game* é coletiva. Seu objetivo não é vencer uma partida, mas sim completar uma história (ou, em termo mais comum da área, uma “aventura”). A amplitude do sistema de regras utilizado permite a criação infinita de jogos em ambientações diferentes — e qualquer coisa, desde os princípios históricos dos *wargames* até elementos da literatura e cultura popular, podem servir como base para uma aventura.

3.1.2 A origem dos *role-playing games played by forum*¹

Não é possível afirmar ao certo como surgiram as versões *online* dos *role-playing games* baseadas em interpretação. A hipótese mais provável é de que tenham sido influenciadas para suprir a necessidade da presença física de todos os jogadores em um mesmo ambiente. Em uma pesquisa rápida no *Google* com o termo “rpg de fórum”, é possível encontrar *sites* brasileiros datados do ano de 2002 — o que indica que a prática tornou-se comum com a expansão do acesso à internet. Os entrevistados mais antigos afirmam que o primeiro fórum brasileiro surgiu agregado à categoria dedicada à saga *Harry Potter* dentro do Guia Sobresites.

Utilizando-se de recursos comuns ao jogo de mesa, os chamados *played by forum* podem ser considerados um derivado em que a interpretação muda de lado. Ao invés de

¹ As referências para a construção deste trecho são baseadas na experiência da própria autora.

expressar de forma verbal a ação de um personagem, o jogador passa a escrevê-la — e a reunião de todos os participantes em um mesmo lugar, para jogar ao mesmo tempo, passa a não ser obrigatória.

A dinâmica, porém, permanece a mesma. Uma equipe, dedicada à criação e manutenção do ambiente virtual, substitui o papel do mestre. Os *templates* padrão dos *sites* de hospedagem são modificados com o uso de códigos HTML, atribuindo uma identidade ao jogo e criando um apelo visual aos jogadores. Os tópicos internos dos fóruns de discussão substituem os cenários descritos de forma verbal, e cada área é organizada de forma linear, seguindo uma estrutura considerada “padrão” — a primeira parte sendo referente às regras aos sistemas de jogo; a segunda ao desenvolvimento do jogo em si; e a terceira dedicada aos assuntos *off-topic*, em que tornaram-se comuns a criação de tópicos dedicados aos *chats* e debates diversos. Embora se utilizem dos mesmos mecanismos do *role-playing game* de mesa, as propostas elaboradas para as “aventuras” não seguem livros de jogo. De forma simples, tem-se a impressão de que o *played by forum* tem planos de fundo mais livres.

O jogador não é obrigado a conhecer a equipe administrativa para juntar-se ao jogo. A propaganda é feita através de *sites* de divulgação ou de grupos criados em redes sociais, tornando pública e gratuita a participação. No Brasil, *sites* de hospedagem como o Forumeiros passaram a classificar os fóruns criados como *role-playing games* para auxiliar a pesquisa de quem procurasse um lugar para jogar. O boca-a-boca, no entanto, ainda pode ser considerado um método eficiente de divulgação.

Caso se interesse pela proposta, o jogador deverá cadastrar-se ao fórum utilizando o nome de seu personagem como usuário. Sua visão da interface do *board* pode ou não ser limitada por máscaras de permissão, que passam a ser alteradas conforme sua entrada no jogo é autorizada. Como no *role-playing* de mesa, é necessário o preenchimento de uma ficha de identificação. Sua função no jogo, no entanto, depende da temática. Fóruns classificados como “vida real” tendem a pedir fichas como forma de controle do número de vagas, já que não há a necessidade de atributos ou modificadores para sistemas de narrativa. Os ambientados em temas fantásticos, por outro lado, utilizam o fichamento para a evolução do personagem dentro do jogo. A equipe administrativa, então, julgará se o conteúdo se adequa às propostas do fórum e é responsável por liberar ou vetar o jogador.

O plano de fundo e a ambientação poderão ser utilizados de maneiras distintas. O narrador poderá desenvolver a trama do jogo através da criação de tópicos com propostas de

jogo a serem seguidas, mas as interações dos jogadores não são limitadas ao conteúdo considerado “oficial”. É livre — e incentivada — a criação de tramas paralelas conduzidas pelos próprios usuários, que pode acontecer dentro e fora do que é apresentado pela equipe administrativa desde que siga e se adeque às regras de ambientação. O jogador poderá “responder” a um tópico com seu personagem e interagir com outros personagens, criando sua própria história dentro de algo maior. As diferenças para a interpretação verbal do *role-playing* de mesa são a apresentação de diálogos e descrições complexas, além do aprofundamento do personagem como parte do jogo; e o fator de que, além de conduzir o jogo, a equipe administrativa participa dele de forma ativa — e não apenas em papéis secundários, relegada aos personagens não-jogáveis.

A duração de um fórum, no entanto, é delimitada pelo interesse demonstrado pelos jogadores em sua trama. O conceito de fidelidade a um personagem ou *board* é quase inexistente para a grande parte dos usuários, que costumam largar tramas antigas em busca de algo mais recente. O empenho da equipe administrativa na manutenção do jogo, no entanto, pode fazê-lo ultrapassar a expectativa de vida curta — em média três meses. Um caso brasileiro bem sucedido, como a *Zonkos*, está no ar há quatorze anos. Entre os jogos hospedados na plataforma *Jcink*, utilizada com frequência desde 2011 para substituir o *InvisionFree*, o *Last Train Home* segue ativo há mais de três anos. Todos os exemplos apresentados pertencem à mesma temática — o universo *potteriano*, saga da escritora britânica J. K. Rowling, que parece ser responsável pelo primeiro contato da maioria dos jogadores com o *role-playing game* de fórum.

3.1.3 O *role-playng game* de fórum no Brasil²

A quantidade de jogadores da modalidade no país é inexata, uma vez que não há um registro oficial sobre o tema. Em um cálculo próprio feito com base em grupos do tema criados dentro do *Facebook* — e levando em conta a existência de pessoas que não participam de um —, é possível estimar que há entre 500 e 700 jogadores e ex-jogadores brasileiros. Destes, apenas 53 disponibilizaram-se para responder uma pesquisa criada para este TCC a fim de determinar o perfil médio de quem participa do jogo. A comunidade internacional, no entanto, pode apresentar números ainda mais altos que não podem ser facilmente estimados.

² Dados apresentados foram retirados de um questionário aplicado pela autora, em anexo neste projeto.

Com base nos dados coletados, é possível concluir que o jogador brasileiro é, em sua maioria, do sexo feminino (64,2%), com idade entre 19 e 23 anos (47,2%), está cursando o ensino superior (43,4%) e não exerce uma função remunerada (41,5%). A região com o maior número de jogadores é o sudeste do país, com 47,2%, seguida pelas regiões sul (17%) e nordeste (15,1%). O hábito de jogo da maioria começou entre seis e oito anos atrás (45,3%), aos 14 anos e apenas cinco dos entrevistados não lembra qual foi o primeiro fórum que participou. Seu maior tempo dentro de um mesmo jogo foi de 1 a 2 anos (30,2%).

Entre as temáticas favoritas (que são a primeira coisa a chamar a atenção de mais da metade dos jogadores), fóruns ambientados tem *Harry Potter* destacam-se como preferência de 75,5% dos jogadores. Em seguida, aparecem “Adaptações: Livros” (66%) e “Adaptações: Filmes ou Séries de TV” (54,7%). Curiosamente, temas como “Vida Real: Cidades” e “Vida Real: Escolas ou Universidades” ambientadas fora do Brasil aparecem empatados com 43,4%. Para fóruns do mesmo tema dentro do país, a preferência é de 28,3% e 22,6% respectivamente — o que corrobora com a teoria de Huzinga (1971) de que os jogadores tendem a fugir da vida cotidiana ao escolher o que jogar.

3. JUSTIFICATIVA

3.1 ESCOLHA DO TEMA

O nicho do *role-playing game* é específico. Aquele jogado em fóruns, então, ainda mais. A comunidade formada entre jogadores é reclusa, com resistência a tratar do assunto com o chamado “mundo real”. A ausência de reportagens e a quase inexistência de textos acadêmicos sobre o tema, por si só, garantem o ineditismo da pauta. O resgate de histórias é um papel essencial ao jornalista — bem como a busca de respostas. Há o apelo de relações que foram e são diariamente construídas em cima de algo desconhecido do grande público, entre pessoas que, mesmo distante fisicamente, são unidas por interesses em comum. Histórias que continuariam restritas caso não houvesse o interesse de contá-las — e, apesar de preferirem não expor sua prática, jogadores estão dispostos a defender a modalidade e expor seus benefícios. Acima de tudo, há a minha proximidade com o tema; o que me permite como também jogadora o acesso com facilidade às fontes e informações.

O maior estímulo para a escolha do tema, no entanto, foram duas das questões que norteiam a reportagem: como a prática começou no país e o que leva tantas pessoas a se envolverem com ela. Ao conhecer a minha própria motivação, quis saber também a motivação dos demais jogadores. O material humano compõe também o caráter jornalístico — pessoas que superaram dificuldade através de algo são pautas comuns; o que as difere é o quão inédito é aquele “algo”.

3.2 ESCOLHA DO FORMATO

A afinidade com o texto impresso sempre me foi óbvia; muito antes de ingressar no curso de Jornalismo, sempre preferi a escrita como forma de comunicação por acreditar que me expressava de maneira mais clara para o interlocutor. Optar por uma grande reportagem em que eu pudesse escrever sempre esteve no plano deste projeto experimental. Mas, acima de tudo, acredito que não faria sentido falar sobre o RPG de fórum em qualquer outro formato senão uma grande reportagem em texto. Afinal, grande parte das interações do jogo acontecem de forma escrita; a interpretação de personagens se difere dos *roleplaying games* de mesa justamente por transformar jogadores-atores em escritores.

Acima de tudo, participar de RPGs desde os 13 anos de idade me fez perder o medo de que meus textos fossem lidos. Nada mais justo do que o último e mais importante texto da graduação fosse sobre este tema.

4. PROCESSO DE PRODUÇÃO

4.1 ETAPAS DE APURAÇÃO

A ideia de abordar a prática do *roleplaying game* de fórum em uma reportagem surgiu ainda no segundo semestre de 2015. Em março ou abril do ano seguinte, um colega sugeriu que eu procurasse o professor Samuel Lima como orientador; e, mesmo sem me conhecer direito ou fazer ideia do que eu falava, Samuca concordou em me orientar um ano e meio antes do início do TCC. A reportagem, no entanto, só começou a ser estruturada de fato na cadeira de Técnicas de Projetos, realizada no primeiro semestre de 2017. O tema desconhecido e a falta de bibliografia específica — somados a descrença da professora de que a reportagem seria relevante —, tornaram exaustivo o processo de composição do projeto.

Exaustivo, porém motivador.

4.1.1 Pré-apuração

O processo começou em abril de 2017, com a criação de um questionário para traçar o perfil dos jogadores brasileiros de RPG de fórum. O objetivo era levantar dados como gênero, faixa etária, escolaridade e região de residência; além das preferências de temática, há quanto tempo jogavam e o tempo médio em que permaneciam em um fórum. A última etapa buscava sugestões de jogadores que pudessem estar disponíveis para uma entrevista — mas nenhuma delas se tornou relevante, uma vez que o que eu realmente queria eram formas de contato com as fontes pré-definidas na minha cabeça. O questionário foi postado dentro do grupo de *Facebook* intitulado *Boards de Jcink* e repassado por uma amiga para ex-jogadores conhecidos, com 53 respostas no total. Todos os resultados obtidos são inéditos, e embasaram argumentações tanto para o pré-projeto, quanto para a reportagem.

4.1.2 Apuração

Durante as férias, decidi apelar para uma postagem, também no *Facebook*, em busca de quatro fontes — Gabriela David, Tiago Maestrelli, Juarez Turrini e Geider Mello, todos indicados como essenciais no projeto entregue no fim do primeiro semestre. Era terça-feira, 10 de julho. Em pouco mais de três horas, os quatro estavam marcados no *post* e pareciam solícitos o suficiente para ajudar. Enviei solicitações de amizade, seguidas de uma mensagem padrão em que especificava os objetivos da reportagem. Àquela altura do campeonato, já

tinha consciência de que teria que realizar a maioria das entrevistas através de conferências por *Skype* — a surpresa foi saber que duas das quatro fontes principais residiam em Florianópolis. A postagem também chamou a atenção do advogado Thiago Noronha Vieira, responsável pela criação do *FórumCast* — o único podcast voltado para o universo dos RPGs de fórum —, que se ofereceu como fonte. No dia seguinte, 11 de julho, praticamente todas as entrevistas estavam marcadas. A confirmação dependia apenas da aquisição de uma câmera fotográfica — que, confesso, havia esquecido por completo até considerar que não haveria como ilustrar a diagramação da reportagem.

No dia seguinte a entrevista, Gabriela David postou em seu *Facebook* um apelo para que jogadores e ex-jogadores entrassem em contato comigo. A filtragem realizada através de mensagens resultou em cerca de dez fontes realmente interessadas em ajudar, apesar da postagem ter mais de 50 respostas. Entre os dias 13 e 24 de julho, foram realizadas sete entrevistas no total. Destas, duas de forma presencial (uma em Florianópolis e outra em Curitiba, no Paraná) e cinco via conferência por *Skype*. Com o início do semestre, a apuração concentrou-se na busca de material bibliográfico a respeito da cultura de *roleplaying game* e escapismo social. Apenas três dos artigos, todos teses de mestrado/doutorado em inglês, contemplavam a prática voltada para os fóruns de discussão. Mas foi o suficiente para embasar a primeira parte da reportagem, já que cediam uma visão acadêmica e didática sobre o assunto. Também foram realizadas pesquisas à respeito das plataformas de hospedagem, bem como uma análise de atividade do principal diretório de fóruns brasileiro.

Em outubro, com pausa para a Semana Acadêmica do Jornalismo, retomei as entrevistas. Outras sete foram realizadas entre os dias 02 e 07 — sendo apenas a última de forma presencial. Todas estão documentadas e datadas, mas apenas três foram transcritas. Nas semanas seguintes, um arquivo foi aberto para compilar informações à respeito dos entrevistados, de forma a auxiliar durante a redação da reportagem. Ao todo, foram realizadas 18 entrevistas, em um total de quase 20h horas de gravação.

4.2 ESCOLHA DE FONTES

Como citado anteriormente, esta grande reportagem contou com 18 fontes ao todo — entre elas, duas fontes especialistas e 16 envolvidos diretamente com o tema. Destes, apenas três nomes estavam previstos desde o pré-projeto. Com um roteiro pré-estabelecido, todas as

entrevistas começaram da mesma forma: “*Quem é você fora do RPG?*”; em seguida, a trajetória da fonte dentro dos fóruns era abordada, abrindo caminho para perguntas à respeito das mudanças do jogo através dos anos e sobre relações estabelecidas com outros jogadores. Desta forma, foi possível traçar uma linha do tempo e responder o questionamento que norteou a primeira retranscrição do texto: como e quando a modalidade se iniciou no Brasil. Os relatos pessoais embasaram a segunda retranscrição, trazendo o lado humano do jogo e seus benefícios para os envolvidos.

Algumas entrevistas renderam sem que o roteiro de perguntas fosse utilizado por completo; certos entrevistados responderam questões sem que elas, de fato, precisassem ser feitas. Outros, com um pouco mais de dificuldade, precisaram que mais de uma pergunta fosse feita para que o objetivo da entrevista fosse cumprido. Apenas duas fontes não foram utilizadas no texto: um jogador de Portugal e uma jogadora cuja entrevista não acrescentou muita coisa, além da gravação ter sofrido danos por conta de um problema com o *software* de gravação.

4.2.1 Administradores

Abaixo, seguem as informações sobre os entrevistados responsáveis pela criação e manutenção de alguns expoentes entre os RPGs de fórum.

NOME	HISTÓRICO	DATA e LOCAL	TIPO
Gabriela David (Biela)	Administradora do <i>Fidelius Charm</i> e <i>Ennervate</i> . Idealizadora de sistemas de jogo que serviram como base para outros fóruns de temáticas similares.	15/07/2017 Florianópolis, SC	Presencial
Tiago Maestrelli (Timago)	Administrador do <i>Fidelius Charm</i> e <i>Ojesed</i> , entre os maiores fóruns de RPG do país.	19/07/2017 Curitiba, PR	Presencial
Stepheson Mesquita (Seth)	Administrador do <i>Prisma RPG</i> , um dos grandes fóruns de RPG do Brasil.	03/10/2017 Jaboatão dos Guararapes, PE	<i>Skype</i>
Juarez Turrini (Zezo)	Administrador e fundador do <i>Zonko's</i> , um dos maiores e mais antigos fóruns de RPG brasileiros.	07/10/2017 Florianópolis, SC	Presencial

4.2.1 Jogadores

Abaixo, estão listadas as fontes classificadas como “jogadores”. Embora parte tenha também histórico como administradores, nenhum dos fóruns citados foi grande ou relevante o suficiente para que o entrevistado fosse movido de categoria. Por questão de extensão, a tabela não conta com a coluna “histórico”.

NOME	DATA	LOCAL	TIPO
Thiago Noronha Vieira (Thii)	13/07/2017	Aracaju (SE)	<i>Skype</i>
Evaldo Gonçalves da Silva	17/07/2017	Goiânia (GO)	<i>Skype</i>
Lucas Miranda (Cebola)	18/07/2017	Sumaré (SP)	<i>Skype</i>
Débora Morais (Debbie)	18/07/2017	Recife (PE)	<i>Skype</i>
Vítor Bezerra	20/07/2017	Fortaleza (CE)	<i>Skype</i>
Marina Ramos	24/07/2017	Campinas (SP)	<i>Skype</i>
Gabriela Góis	03/010/2017	São Paulo (SP)	<i>Skype</i>
Thaiana Bittencourt	03/10/2017	São Paulo (SP)	<i>Skype</i>
Luciana Vasconcellos	04/10/2017	Rio de Janeiro (RJ)	<i>Skype</i>
Fernanda Souza	05/10/2017	São Paulo (SP)	<i>Skype</i>
Sarah Guerra	06/10/2017	Gramado (RS)	<i>Skype</i>
Sebastião Castanheira	07/10/2017	Lisboa, Portugal	<i>Skype</i>

4.2.2 Especialistas

Ao todo, foram consultadas apenas duas fontes especialistas, com o objetivo de tirar dúvidas pontuais. A advogada Sarah Linke, especialista em Direitos Autorais, respondeu questões sobre a legalidade dos fóruns e o uso de *photoplayers* — atores, atrizes, músicos e/ou modelos que representam graficamente um personagem — de forma presencial. O psiquiatra Marcelo Calcagno Reinhardt, por e-mail, explicou sobre a influência dos jogos sobre os adolescentes. Nenhum dos dois havia ouvido falar sobre fóruns de RPG antes desta reportagem.

4.3 PRODUÇÃO DA REPORTAGEM

Diferente do que eu esperava, o cronograma imaginado para esta reportagem não foi seguido. O arquivo oficial no qual o texto começou a ser redigido foi aberto em 13 de outubro, quase uma semana após o fim das entrevistas. A maioria das informações já estava apurada, mas o Abre adequado ainda não havia sido encontrado. Com a previsão inicial de 40 mil caracteres e duas pautas distintas, a reportagem tomou rumos completamente diferentes ainda no início da apuração — a começar pela mudança de título. De “*O armário embaixo da escada: o quê diabos é RPG de fórum?*” para “*Válvula de escape: o que é e porquê você nunca ouviu falar sobre RPG de fórum*”, cujas duas afirmações passaram a nortear o texto.

4.3.1 Redação

Ao todo, o texto conta com 26.543 caracteres divididos em um abre e duas retrancas intituladas “Fingir, verbo intransitivo” e “De real basta a minha vida”. A primeira parte do texto dedica-se à responder a primeira questão do título da reportagem, apresentando um panorama geral sobre os *roleplaying games* e explicando como funcionam suas versões de fórum. Um parágrafo inteiro é dedicado aos temas mais populares, com base na pesquisa inédita realizada exclusivamente para esta reportagem, como gancho para a questão à respeito da legalidade do jogo. Com base nas entrevistas realizadas ao longo do período de apuração, os parágrafos seguintes dedicam-se a falar do surgimento e popularização da modalidade no Brasil. Há também um pequeno quadro à respeito das plataformas usadas para a hospedagens dos fóruns. A retranca termina com a chamada para a próxima, questionando o que leva as pessoas a jogarem.

“De real basta a minha vida” é voltada à última questão do título. Nesta retranca, estão expostas as motivações dos jogadores e os benefícios do jogo. De certa forma, é o lado humano da reportagem. Parte da narrativa é composta por informações coletadas pela leitura de artigos como “*Collaborative Storytelling 2.0: A Framework for studying forum-based role-playing games*”, de Csenge Virág Zalka; além da minha própria experiência pessoal como jogadora e administradora de fóruns de RPG.

4.3.2 Diagramação

A maior questão do projeto gráfico elaborado para a reportagem foi a ausência de fotografias o suficiente para cobrir o número de páginas. Como apenas três das dezesseis entrevistas foram realizadas de forma presencial, foi preciso improvisar. Tomei a decisão de colocar todas as fotografias em recorte americano, de modo a poder encaixá-las em qualquer ponto da reportagem sem me preocupar demais com a forma de diagramá-las. Um ensaio de fotos temático também foi realizado para tentar suprir o problema inicial da falta de imagens, mas minha incapacidade com uma câmera fotográfica resultou em um desastre desfocado. Destas, salvaram-se apenas a foto de capa e outras três (fica aqui o meu pedido de desculpas público à modelo).

A escolha do preto como cor base é uma alusão às paletas de cores escuras utilizadas pelos primeiros fóruns de RPG. Para o texto, foi escolhida uma fonte serifada em tamanho 11 com espaçamento quase dois pontos maior. Para os intertítulos, olhos-detelhe, legendas e créditos de página, foram utilizadas duas famílias de fontes não serifadas. A predominância de espaços em branco é proposital e uma preferência própria.

4.4 RELAÇÃO DE CUSTOS

Especialmente para a realização desta reportagem, foram adquiridos um gravador de Voz Sony Icd-Px440 4GB e uma câmera fotográfica Canon Rebel i6, além de um cartão de memória com espaço para 32GB e um microfone de lapela Boya. Diferente do esperado, apenas uma única viagem foi realizada — um trajeto de ida e volta para Curitiba, no custo simbólico de R\$300,00 (trezentos reais) para gasolina e pedágio, pagos a um amigo. O deslocamento interno foi equivalente à duas passagens de ônibus.

EQUIPAMENTO	VALOR
Gravador de Voz Sony Icd-Px440 4GB	R\$257,00 + Frete (R\$19,56)
Câmera Fotográfica Canon Rebel i6 + Cartão 32GB	R\$2.680,00
Microfone de Lapela Boya	R\$150,00

APURAÇÃO	VALOR
Viagem à Curitiba	R\$300,00
Alimentação Curitiba (02 pessoas)	R\$60,00
Deslocamento Florianópolis	R\$3,90

IMPRESSÃO	VALOR
04 cópias coloridas reportagem	R\$78,00
03 cópias relatório	R\$24,75
Encadernação relatório	R\$17,25

ORÇAMENTO TOTAL	VALOR
Gastos	R\$3.590,46

5. DIFICULDADES E APRENDIZADO

Acredito que, até aqui, a realização deste relatório tenha sido a maior dificuldade encontrada dentro do desenvolvimento da reportagem. Como a decisão pelo tema já havia sido tomada há pelo menos dois anos, o processo de apuração acabou se tornando fácil. De 21 pessoas contactadas como fontes, apenas duas não demonstraram interesse em participar; e uma foi deixada de lado por decisão própria, já que a realização da entrevista aconteceria muito próxima da data definida para o início da redação. O maior problema enfrentado pareceu ser a seleção de informações relevantes dispostas em 18h de entrevistas; além, é claro, da já citada falta de fotografias que pudessem ilustrar a maioria das páginas diagramadas da versão final. A primeira versão do texto continha dados em excesso na primeira retranca, dificultando a fluência da leitura e atrasando os pontos realmente relevantes; cortá-los e enxugar os parágrafos foi muito mais fácil na segunda vez.

Lidar com a minha própria exigência transformou a redação da segunda retranca em um pesadelo. Nenhuma das combinações de frases parecia boa o suficiente; no fim, a primeira versão parecia ter uma série de parágrafos vomitados de qualquer jeito. Com mais calma e apoio da revisão do orientador, fui capaz de selecionar o que era relevante e construir uma narrativa que mesclasse histórias de jogadores e dados relevantes sobre os benefícios do jogo de modo que o leitor pudesse entendê-los por completo. Minha mãe foi importante no processo por apontar, como leiga, todas as partes em que eu me fazia específica demais. Confirmando a teoria de que esta reportagem foi patrocinada por tipos diferentes de energéticos e procrastinações.

Sendo a redação a maior das minhas dificuldades, pois foi preciso exorcizar meus próprios demônios e lembrar do motivo pelo qual me apaixonei pela prática do RPG de fórum, acredito que considerar a redação da versão final satisfatória é uma das vitórias desta reportagem. O conselho que recebi do Samuca ainda nas primeiras reuniões de orientação, de não manchá-la demais com as minhas próprias experiências, foi importante para que eu pudesse analisar os fóruns como um todo — inclusive o que motiva os jogadores a parar de frequentá-los. É preciso também considerar o trabalho hercúleo que foi conciliar a produção do TCC com as quatro cadeiras restantes do curso e a monitoria no Jornal Laboratório. Aproveito o espaço para agradecer ao professor Frederico por permitir que eu apurasse durante o horário de trabalho.

Como aprendizado, destaco a resolução da dúvida que motivou esta reportagem: descobrir como os brasileiros ingressaram na modalidade. Para isso, as entrevistas com Juarez Turrini e Sarah Guerra foram imprescindíveis. Além da generosidade de ambos, pude ter contato com a história viva do RPG de fórum brasileiro. De quebra, recebi mais de um convite para voltar a jogar. Apesar do rumo diferente que a reportagem tomou por conta própria, acredito ter cumprido com o que me propus a fazer — a resposta das questões do título; além da luz lançada sobre histórias que continuariam às escuras sem o meu interesse em contá-las.

A graça do Jornalismo é essa, afinal.

6. REFERÊNCIAS

BOLZAN, Regina de F. F. de Andrade. **O aprendizado na internet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG)**. 2003. 302 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva/Editora da Universidade de São Paulo, 1971. 242 p. Tradução de: João Paulo Monteiro.

KIM, John. **A Critical History of Role-playing Games**. 2011. Disponível em: <<http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/history/draft.html>>. Acesso em: 04 maio 2017.

KIM, John. **RPG Encyclopedia: English**. Disponível em: <<http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/encyclopedia/bylanguage/English.html>>. Acesso em: 04 maio 2017.

KIM, John. **RPG Encyclopedia: Portuguese**. Disponível em: <<http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/encyclopedia/bylanguage/Portuguese.html>>. Acesso em: 04 maio 2017.

KIM, John. **RPG Encyclopedia Timeline**. Disponível em: <<http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/encyclopedia/timeline.html>>. Acesso em: 04 maio 2017.

ZALKA, Csenge Virág. **Collaborative Storytelling 2.0: A framework for studying forum-based role-playing games**. 2017. 239 f. Tese (Doutorado) - Curso de Filosofia, American Culture Studies., Bowling Green State University, Bowling Green, 2017. Disponível em: <https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=bgsu148959123885058&disposition=inline>. Acesso em: 14 set. 2017.

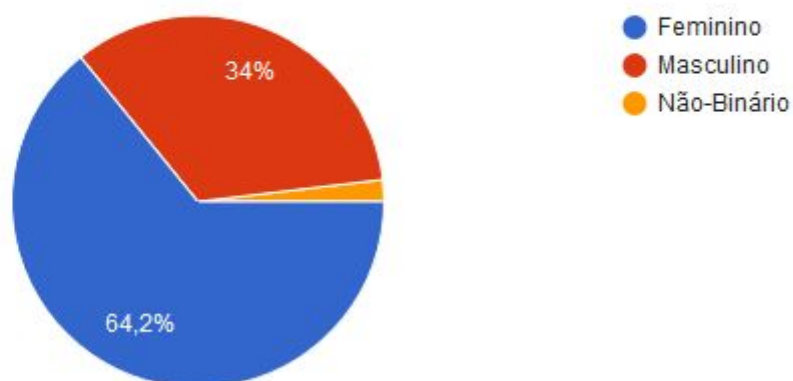
WIKIPÉDIA. **TSR** **(Company)**. Disponível em:
<[https://en.wikipedia.org/wiki/TSR_\(company\)#Tactical_Studies_Rules](https://en.wikipedia.org/wiki/TSR_(company)#Tactical_Studies_Rules)> . Acesso em: 04
maio 2017.

ANEXO — GRÁFICOS DA PESQUISA

PERFIL DOS JOGADORES DE RPG *played by fórum*

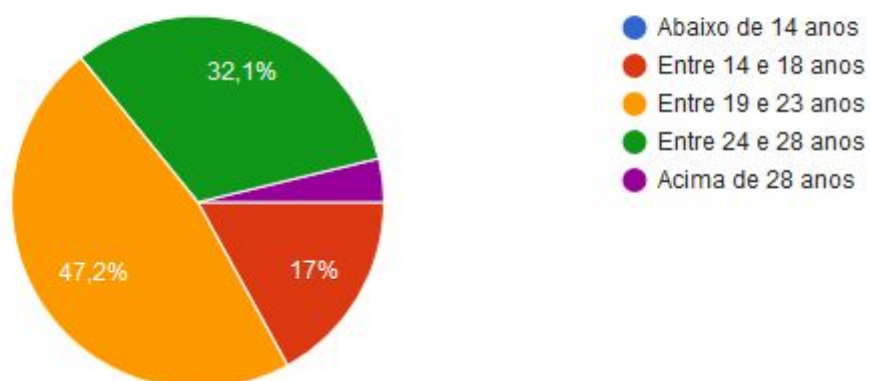
Certo. Vamos começar: Com qual sexo você se identifica?

53 respostas



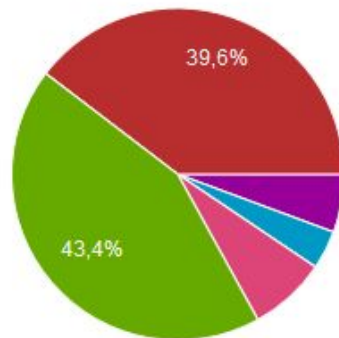
Em qual das faixas etárias abaixo você se encaixa?

53 respostas



E qual a sua escolaridade?

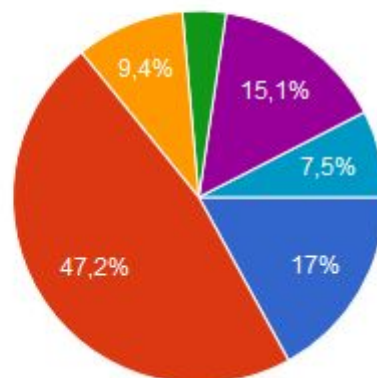
53 respostas



- Ensino Fundamental Incompleto
- Ensino Fundamental em Andamento
- Ensino Fundamental Completo
- Ensino Médio Incompleto
- Ensino Médio em Andamento
- Ensino Médio Completo
- Ensino Superior Incompleto
- Ensino Superior em Andamento
- Ensino Superior Completo

Em que região do Brasil você reside?

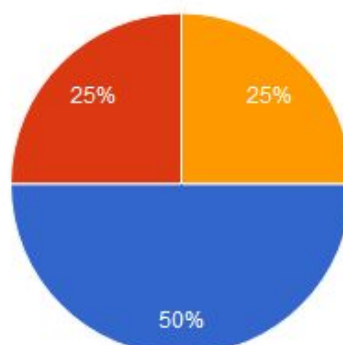
53 respostas



- Sul.
- Sudeste.
- Centro-Oeste.
- Norte.
- Nordeste.
- Não sou brasileiro.

Caso você não seja brasileiro, de onde você é?

4 respostas



- Portugal
- Sou Brasileira mas moro na Australia.
- Sou brasileira mas moro há dois anos e meio em Portugal

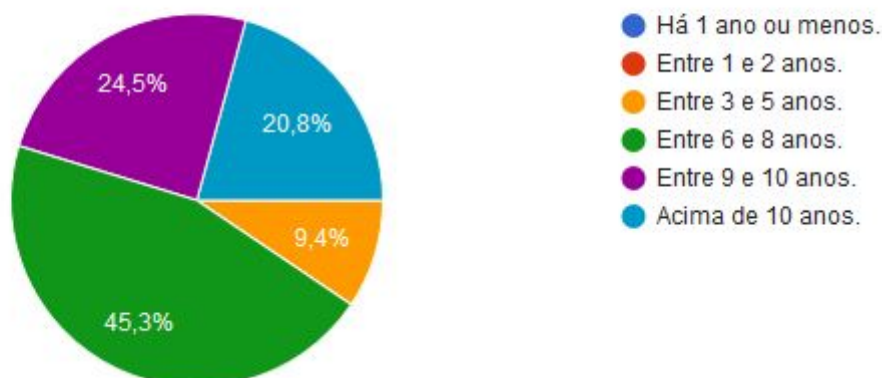
E você exerce algum tipo de profissão/função remunerada?

53 respostas



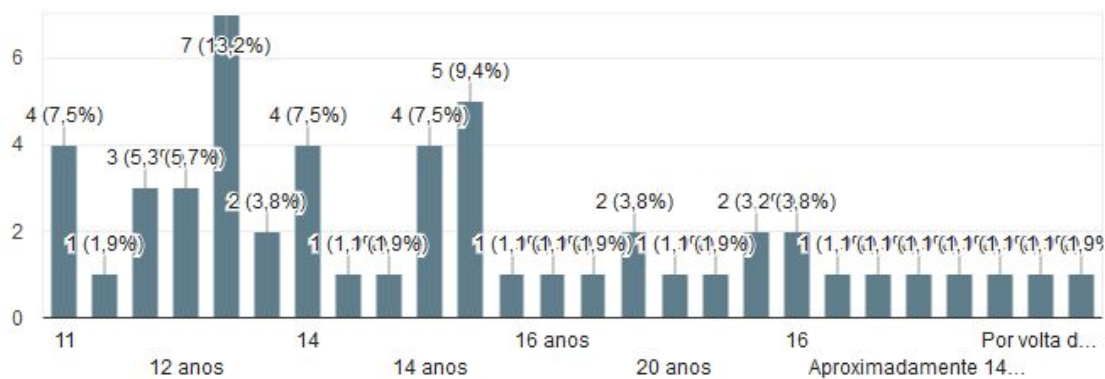
Agora, vamos falar de RPG. Há quanto tempo você joga?

53 respostas



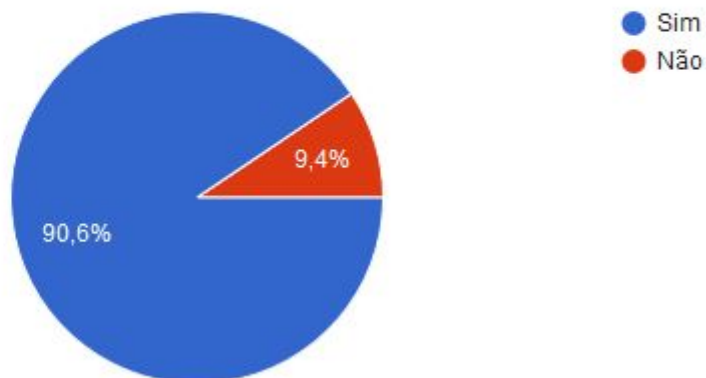
Com quantos anos você começou a jogar?

53 respostas



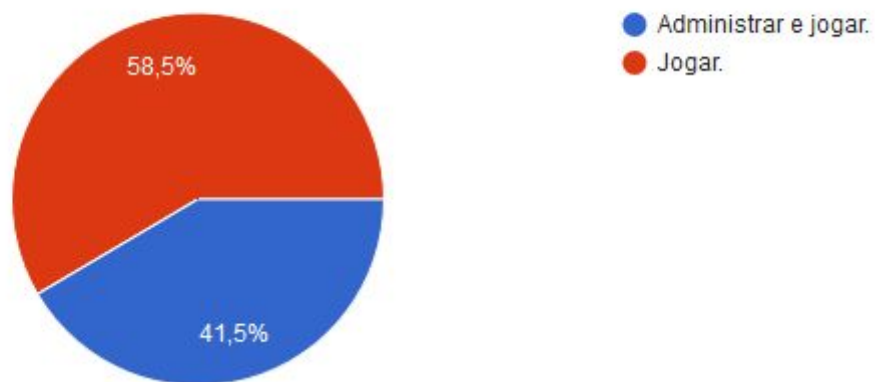
Você consegue lembrar qual foi seu primeiro fórum?

53 respostas



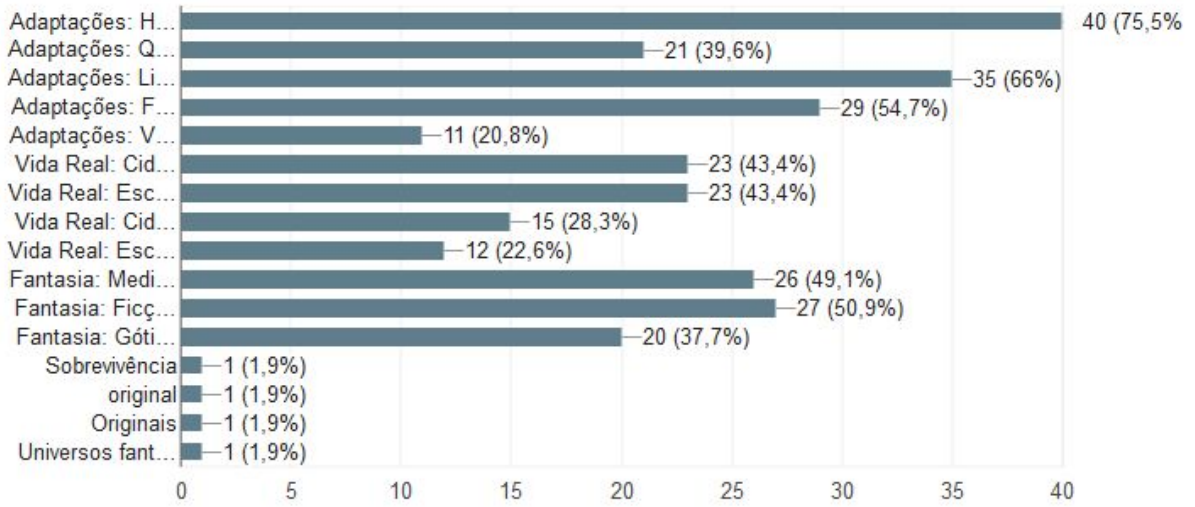
Você prefere administrar e jogar ou apenas jogar?

53 respostas



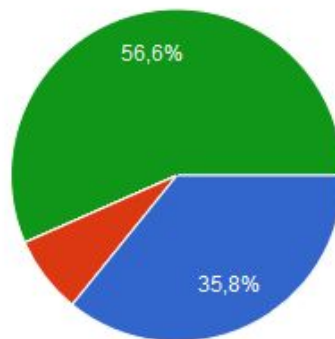
Sobre as temáticas: quais as suas favoritas?

53 respostas



Sobre a criação de personagens, você...

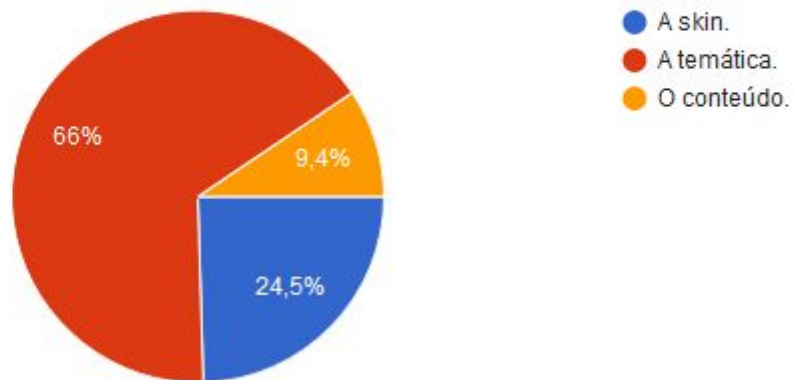
53 respostas



- Joga com personagens do mesmo sexo que você.
- Joga com personagens do sexo oposto ao seu.
- Joga com personagens não-binários.
- Joga com personagens de ambos os sexos.

Qual a primeira coisa que chama a sua atenção em um RPG?

53 respostas



E sobre duração: qual foi o maior tempo que você jogou com o mesmo personagem em um mesmo fórum?

53 respostas

