



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

AMANDA CASEMIRO DE FREITAS

*O armário embaixo da escada:
mas o que diabos é o RPG de fórum?*

PROJETO de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Jornalismo, do Centro de Comunicação e Expressão, da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial para a aprovação na disciplina **Técnicas de Projetos em Comunicação**, ministrada pela **Profa. Gislene Silva**, no primeiro semestre de 2017.

ORIENTADOR INDICADO: Prof^º. Samuel Lima

FLORIANÓPOLIS

2017

FICHA DO TCC		Trabalho de Conclusão de Curso - JORNALISMO		
		UFSC		
ANO	2017			
ALUNO	Amanda Casemiro de Freitas			
TÍTULO	O armário embaixo da escada: mas o que diabos é o 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 () Santa Catarina () Região Sul	(X) Brasil () Internacional País:
ÁREAS	Narrativas, grande reportagem, RPG, RPG-pbf, saúde mental			
RESUMO	<p>Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresentado no formato de uma grande reportagem em texto, fala sobre a prática do <i>roleplaying game</i> em fóruns da internet no Brasil. O chamado RPG-pbf (<i>played by forum</i>) é um derivado do <i>roleplaying game</i> de mesa, em que jogos mestrados de temas diversos se utilizam de narrativas escritas como forma de interpretação, hospedadas em sites online de fóruns de discussão. Através das histórias contadas por jogadores, esta reportagem busca apresentar a modalidade, sua popularização no país e a forma como o jogo se torna capaz de auxiliar em questões de saúde mental — considerando que a quantidade ampla de adeptos diagnosticados com depressão e/ou outros transtornos de caráter psicológico — e a aceitação do próprio corpo e/ou sexualidade, debatendo sua importância tanto para quem joga quanto para quem administra.</p>			

SUMÁRIO

1. EMENTA DO PROJETO	4
2. RESUMO	5
3. DESCRIÇÃO DO PROJETO	6
3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO	6
3.1.1 A origem dos <i>role-playing games</i>	6
3.1.1 A origem dos <i>role-playing games played by forum</i>	9
3.1.3 O <i>role-playng game</i> de fórum no Brasil	11
3.2 JUSTIFICATIVA	13
3.3 PAUTAS E DIAGRAMAÇÃO	15
3.3.1 Pautas	15
3.3.2 Diagramação	16
3.4 FONTES	17
3.4.1 Administradores	17
3.4.2 Fontes Especialistas	18
3.4.3 Jogadores	19
4. CRONOGRAMA	20
5. ORÇAMENTO	21
6. FINALIDADE	22
7. REFERÊNCIAS	23
8. BIBLIOGRAFIA A SER LIDA	24
9. ANEXO A — TERMO DE ACEITE DO ORIENTADOR	25
10. ANEXO B — GRÁFICOS DA PESQUISA	26

1. EMENTA DO PROJETO

1a. Título do projeto: O armário embaixo da escada: mas o que diabos é RPG de fórum?

1b. Natureza do projeto: Grande reportagem em texto

1c. Aluno responsável: Amanda Casemiro de Freitas

1d. Suporte do projeto: Texto impresso

1e. Instituições envolvidas: Universidade Federal de Santa Catarina, aluno responsável.

1f. Semestre programado para realização: 2017.2

1g. Custos e financiamento: R\$1837,56 em recursos próprios.

1h. Indicação de professor-orientador: Prof. Samuel Pantoja Lima

2. RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresentado no formato de uma grande reportagem em texto, fala sobre a prática do *roleplaying game* em fóruns da internet no Brasil. O chamado RPG-pbf (*played by forum*) é um derivado do *roleplaying game* de mesa, em que jogos mestrados de temas diversos se utilizam de narrativas escritas como forma de interpretação, hospedadas em sites online de fóruns de discussão. Através das histórias contadas por jogadores, esta reportagem busca apresentar a modalidade, sua popularização no país e a forma como o jogo se torna capaz de auxiliar em questões de saúde mental — considerando que a quantidade ampla de adeptos diagnosticados com depressão e/ou outros transtornos de caráter psicológico — e a aceitação do próprio corpo e/ou sexualidade, debatendo sua importância tanto para quem joga quanto para quem administra.

Palavras-chave: Jornalismo. *Role-playing game* (RPG). RPG-pbf. Saúde mental.

3. DESCRIÇÃO DO PROJETO

3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

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”. Huizinga (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. 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 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.

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

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. Casos brasileiros bem sucedidos, como a *Zonko's* e a *Academia Stregheria de Magia* (ASM), estão no ar há quatorze e doze anos, respectivamente. 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 projeto 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.

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

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

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.

3.2 JUSTIFICATIVA

O nicho do *role-playing game* é específico. A maioria dos livros de jogo não dispensa páginas para explicar a dinâmica da realização do jogo, uma vez que se espera que seu público já saiba seu funcionamento. Sua versão *online* ambientada em fóruns de discussão segue a mesma linha: não há a necessidade de explicar ao público externo. O conhecimento é transmitido, na maioria das vezes, de forma prática. O novato deverá entrar por conta própria atrás de informações, observando o desenrolar das ações dos jogadores mais velhos, até que considere-se pronto para participar de forma efetiva. Este comportamento pode ser explicado por Huzinga (1971) como algo que trazemos conosco desde sempre ao tratar-se dos jogos:

Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado por se fazer dêle um segredo. Isto é, para nós, e não para os outros. O que os outros fazem, “lá fora”, é coisa de momento não nos importa. Dentro do círculo do jogo, as leis e os costumes da vida quotidiana perdem a validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. (HUZINGA, 1971, p. 15)

Tão intrínseco quanto assumir que todos os envolvidos saibam a dinâmica do jogo é o comportamento de que o “mundo real” não deve saber dele. É comum que a maioria dos jogadores não mencione aos familiares ou círculos de amizade fora da *internet* sobre o RPG — por mero desinteresse próprio ou o temor de represálias à prática, acarretando pré-julgamentos ou estigmas. Logo, a ignorância coletiva do “mundo real” — cultivada pelos próprios jogadores — causa estranheza quando, por exemplo, um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) sobre o tema é proposto. A indagação mais básica escutada ao longo do desenvolvimento deste projeto (“*Por quê eu nunca ouvi falar sobre isso antes?*”) foi usada para norteá-lo e é utilizada como principal justificativa para a escolha do tema.

Esta grande reportagem em texto tem como objetivo lançar uma luz sobre a prática do *role-playing game* de fórum, trazendo-o para fora de seu nicho específico a fim de explicá-lo ao mundo externo e contar as histórias de quem o pratica. O hábito dos jogadores de escondê-lo, inclusive, esclarece a escolha do título deste trabalho — emprestado da saga *Harry Potter*, escrita pela britânica J. K. Rowling, um dos temas mais populares para a ambientação de jogos.

Entre os anos de 2008 e 2010, o falecido Fórum Central registrou cerca de 102 fóruns simultâneos do tema; o único a concentrar um número sólido à respeito de um assunto sem subdivisões. Assim como o protagonista-título era mantido no armário embaixo da escada por

seus tios, a prática do *role-playing* de fórum é mantida longe dos olhos do grande público por seus jogadores.

O resgate de histórias é um papel essencial ao jornalista — bem como a busca de respostas. Relações foram e são diariamente construídas em cima de um jogo desconhecido do grande público, entre pessoas que, mesmo distante fisicamente, são unidas por interesses em comum. Há um apelo para a realização de uma reportagem que esclareça a prática e que revele a forma como a mesma sustenta o que é dito por Huizinga: “As comunidades de jogadores tendem tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo” (1971, p. 15).

3.3 PAUTAS E DIAGRAMAÇÃO

3.3.1 Pautas

O desenvolvimento do *role-playing game* em fóruns de discussão é feito através da escrita. Optar pelo formato da grande reportagem em texto não foi apenas óbvio, mas a forma mais adequada encontrada para tentar representá-lo em sua essência. A estrutura será semelhante a uma matéria para revistas mensais como a *Superinteressante*, com a proposta de 40 mil caracteres divididos de forma igualitária em duas pautas principais.

Denominada provisoriamente de “Sobre o Jogo”, a primeira pauta da reportagem se propõe a investigar as origens do *role-playing game* de fórum através de quem o faz funcionar. A trajetória pessoal de equipes administrativas conhecidas do público envolvido está diretamente entrelaçada ao funcionamento e à popularização do jogo no país; portanto, serão ouvidos personagens considerados influentes no meio de forma a recontar como iniciaram (e eventualmente encerraram) suas carreiras. Espera-se coletar dados das três plataformas utilizadas para a hospedagem de fóruns brasileiros — Forumeiros, *InvisionFree* e *Jcink* —, para a construção de uma linha do tempo com informações à respeito do jogo em números, através de entrevistas com equipes de suporte e/ou idealizadores.

A segunda pauta é chamada, de forma provisória, de “Sobre Quem Joga” — e será composta por relatos de quem constrói, diariamente, o jogo paralelo ao proposto por equipes administrativas de fóruns diversos. Embora não haja dados concretos, uma parcela considerável de jogadores afirma sofrer de transtornos relacionados à saúde mental; a utilização do jogo como escapismo social é uma das temáticas que será abordada durante a narrativa — e será explicado com o auxílio de uma fonte especialista, um (a) psicólogo (a) a ser entrevistado para esclarecer certos pontos a serem levantados durante a coleta de depoimentos. Outro tópico que deverá ser considerado é um dado coletado dentro da pesquisa prévia para este projeto: 56,6% dos jogadores que responderam à pesquisa sentem-se confortáveis interpretando personagens de ambos os gêneros. Observações de campo apontam que o público feminino tende a se sentir mais confortável na criação de ambos os papéis de forma ampla e complexa; enquanto o masculino costuma interpretar personagens femininas caricatas, *clichês* ou exageradas, reforçando estereótipos. A reportagem se propõe a investigar este comportamento e relacioná-lo com questões de gênero — principalmente a conduta considerado machista durante a interpretação — e saber o que o público feminino pensa à

respeito. Como informação adicional, um provável *box* relacionado aos jogadores mostrará a popularidade dos *photoplayers* (músicos, atores/atrizes, modelos que retratam fisicamente um personagem) utilizados ao longo dos anos.

Em comum, ambas as pautas serão organizadas de forma a mesclar perfis e histórias de vida com dados técnicos e explicações didáticas sobre diferentes formatos de *roleplaying* em fóruns.

3.3.2 Diagramação

A princípio, a grande reportagem tem a intenção de ser diagramada em formato de *folder*, com o texto disposto em duas ou três colunas falsas. Serão utilizadas pelo menos uma fonte serifada e, no mínimo, duas sem serifa na composição do projeto gráfico, mas não há definição exata sobre o número de cores — que deverão ser utilizadas, principalmente, em capitulares, olhos e *boxes*. Há a possibilidade de uma linha do tempo no canto inferior das páginas da esquerda, apresentando todas as plataformas já utilizadas para o *roleplaying* de fórum. A ilustração será por conta de fotografias de fontes, caso estas se sintam confortáveis em serem retratadas desta forma — com a metade do rosto de um(a) administrador(a) e a metade do rosto de um(a) jogador(a) formando uma espécie de capa para a matéria. Ao abrir o lado esquerdo, o leitor encontrará a pauta “Sobre o Jogo”; e, ao lado direito, a pauta “Sobre Quem Joga”.

3.4 FONTES

O processo de apuração desta reportagem será feito no total máximo de cinco semanas, iniciando-se na terceira semana de julho e com fim estabelecido para a terceira semana de agosto — deixando, assim, uma semana para a decupagem e transcrição do áudio das entrevistas. Estão programadas duas viagens de campo para cidades com grande concentração de jogadores e ex-jogadores — Rio de Janeiro entre os dias 24 e 28 de julho; e São Paulo, entre 01 e 05 de agosto —, porém não é descartada a possibilidade da realização de conferências via *internet*. Há pelo menos uma entrevista que poderá ser realizada em Florianópolis. Entre as fontes especialistas, espera-se ouvir um psicólogo e um advogado.

3.4.1 Administradores

São esperados ao menos quatro nomes ligados à administração e manutenção dos jogos de *roleplaying* através dos fóruns de discussão. Entretanto, outras fontes poderão ser acrescentadas conforme a necessidade da reportagem — ou da própria indicação das fontes já ouvidas.

NOME	HISTÓRICO
Juarez Turrini (Zezo)	Administrador e fundador do <i>Zonko's</i> , um dos maiores e mais antigos fóruns de RPG do Brasil.
Gabriela David (Biela)	Administradora do <i>Fidelius Charm</i> , um dos mais conhecidos fóruns de RPG do Brasil. Idealizadora de sistemas de jogo que serviram como base para outros fóruns de temáticas similares.
Geider Leal	Idealizador do <i>Fórum Central</i> e do <i>Aglomerado</i> , fóruns dedicados à divulgação e discussão da modalidade de RPG pbf.
Tiago Maestrelli (Timago)	Administrador do <i>Fidelius Charm</i> , um dos mais conhecidos fóruns de RPG do Brasil. Administrou também o <i>Ojesed</i> , jogo de sucesso da mesma temática.

3.4.2 Fontes Especialistas

	FUNÇÃO
Um (a) psicólogo (a)	Embora não datada de forma oficial, há uma quantidade significativa de jogadores que lidam com problemas relacionados à saúde mental. A reportagem buscaria um (a) psicólogo (a) para explicar quais os benefícios e os malefícios do jogo como válvula de escape dos problemas da vida real. A questão de gênero de interpretação de personagens também seria integrada à esta entrevista.
Um (a) advogado (a)	A maioria dos jogos é baseada em elementos da chamada cultura <i>pop</i> , utilizando-se da propriedade intelectual de outrem sem fins lucrativos. Os jogadores também utilizam-se de imagens de atores/atrizes, músicos e modelos para representar seus personagens. A reportagem buscaria um (a) advogado (a) para esclarecer se, por exemplo, algum ato infracional estaria sendo praticado durante o jogo — como, por exemplo, o uso indevido de imagem ou a falsidade ideológica — e quais as punições passíveis de serem aplicadas.
Servidores de hospedagem dos fóruns	O RPG-pbf brasileiro é hospedado por três <i>sites</i> de fóruns de discussão: Forumeiros, <i>InvisionFree</i> e <i>Jcink</i> . A reportagem buscaria informações concretas à respeito dos números de <i>boards</i> abertos e fechados dentro do país. Além de comentar as modificações feitas por estes servidores, ao longo dos anos, para suportar a prática de jogos realizados dentro deles.

3.4.3 Jogadores

Baseando-se nas respostas do questionário que traça o perfil dos jogadores brasileiros da modalidade de *role-playing* através dos fóruns de discussão, a reportagem pretende entrevistar (pessoalmente ou através de videoconferência) entre dez e quinze pessoas com histórias interessantes que foram proporcionadas pelo jogo. Entretanto, nem todas deverão integrar a versão final — uma triagem será feita junto à decupagem e transcrição das entrevistas.

4. CRONOGRAMA

JULHO	1	2	3	4
Apuração e Pré-Produção			X	X

AGOSTO	1	2	3	4
Apuração e Entrevistas	X	X	X	
Decupagem e Transcrição das Entrevistas				X

SETEMBRO	1	2	3	4
Redação da 1ª Versão	X	X	X	
Projeto de Diagramação			X	X
Envio da 1ª Versão do Texto ao Orientador				X

OUTUBRO	1	2	3	4
Correção da 1ª Versão e Redação da 2ª Versão		X	X	
Diagramação com Texto da 2ª Versão			X	
Envio da 2ª Versão Diagramada ao Orientador				X

NOVEMBRO	1	2	3	4
Correção da 2ª Versão	X			
Redação e Diagramação da Versão Final		X		
Envio da Versão Final ao Orientador			X	
Eventuais Correções da Versão Final				X

DEZEMBRO	1	2	3	4
Defesa	X	X		

5. ORÇAMENTO

EQUIPAMENTO	VALOR
Gravador de Voz Sony Icd-Px440 4GB	R\$257,00 + Frete (R\$19,56)

APURAÇÃO Rio de Janeiro (24 a 28/JUL)	VALOR
Passagens (ida e volta)	R\$501,00*
Deslocamento	R\$100,00
Alimentação	R\$200,00
Estadia	Gratuita

APURAÇÃO São Paulo (01 a 05/AGO)	VALOR
Passagens (ida e volta)	R\$280,00*
Deslocamento	R\$100,00
Alimentação	R\$200,00
Estadia	Gratuita

*De acordo com o aplicativo de passagens Skyscanner para a data desejada

APURAÇÃO Florianópolis (sem data)	VALOR
Deslocamento	R\$30,00

IMPRESSÃO	VALOR
04 cópias coloridas (banca + orientador)	R\$150,00

ORÇAMENTO TOTAL	VALOR
Gastos	R\$1.837,56

6. FINALIDADE

A finalidade deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é, em primeiro lugar, conquistar o direito à formatura e colocar em prática o que foi aprendido em nove semestres dentro do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). A escolha do tema, entretanto, foi movida pela minha própria prática e experiência de *role-playing game played by forum* há quase dez anos — somada ao desconhecimento do público em geral a respeito do jogo. Acredito que, como futura jornalista, devo me nortear pela descoberta de boas histórias. Ao pertencer a um nicho específico de difícil acesso, é preciso utilizar meu próprio conhecimento a meu favor — o embrião deste projeto, por exemplo, foi o casamento de uma ex-administradora de fóruns em que dois de seus padrinhos foram amigas conquistadas em seu tempo de jogo. Existem dezenas de jogadores com relatos surpreendentes que permanecem desconhecidos pois não há quem queira escutá-los.

Escolher um tema com o qual me sinto confortável, embora não pareça apresentar relevância social, é essencial para que o trabalho se torne menos exaustivo. A terceira finalidade encontrada que justifica minha escolha é a de lançar uma luz sobre uma prática que, como diz o título deste projeto, é escondida no armário embaixo da escada. A apresentação do *role-playing game* de fórum ao grande público e o debate sobre seus benefícios na vida dos jogadores poderá ser utilizado para desmitificar preconceitos — inclusive dos próprios jogadores —, e fazer com que haja uma representação midiática, ainda que em um TCC, de um nicho específico de jogo.

7. 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.

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.

8. BIBLIOGRAFIA A SER LIDA

DANTAS, Audálio. **Tempo de Reportagem:** Histórias que marcaram época no jornalismo brasileiro. São Paulo: Leya, 2002. 287p.

KING, Stephen. **Sobre a Escrita:** A arte em memórias. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015. 255 p. Tradução de Michel Teixeira.

MORAIS, Fernando. **Corações sujos.** São Paulo: Companhia das Letras, 2000. 349p.

TALESE, Gay. **Honra teu pai.** São Paulo: Companhia das Letras, 2011. 510p. Tradução de Donald M. Garschagen.

THOMPSON, Hunter S.. **Reino do Medo:** Segredos abomináveis de um filho desventurado nos dias finais do século americano. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. 487p. Tradução de Daniel Galera.

ANEXO A — TERMO DE ACEITE DO ORIENTADOR



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

TERMO DE ACEITE DO ORIENTADOR

Eu, **Samuel Pantoja Lima**, professor (a) do Departamento de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, assumo a responsabilidade pela orientação, no semestre **2017.2**, do Trabalho de Conclusão de Curso do (a) aluno (a) **Amanda Casemiro de Freitas**, matrícula **13205518**, que tem como título provisório “*O Armário Embaixo da Escada: Mas o que diabos é RPG de fórum?*”.

Florianópolis, ____ de _____ de 2017.

Samuel Pantoja Lima

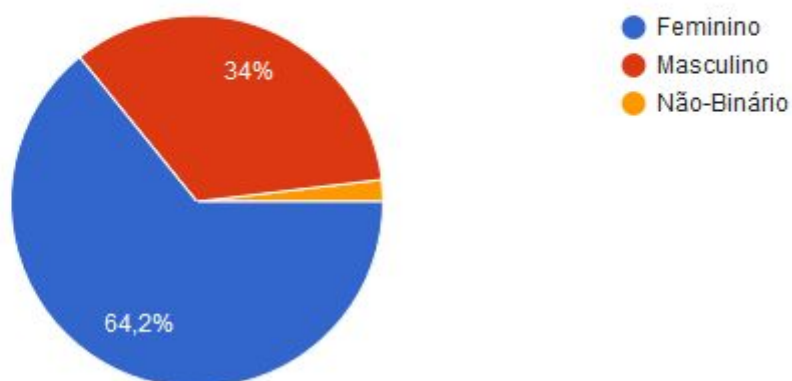
SIAPÉ nº

ANEXO B — GRÁFICOS DA PESQUISA

PERFIL DOS JOGADORES DE RPG *played by fórum*

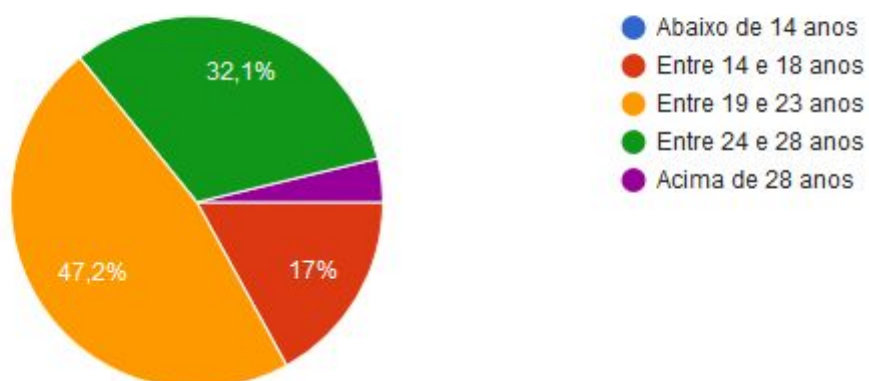
Certo. Vamos começar: Com qual sexo você se identifica?

53 respostas



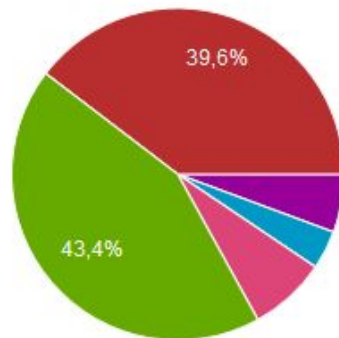
Em qual das faixas etárias abaixo você se encaixa?

53 respostas



E qual a sua escolaridade?

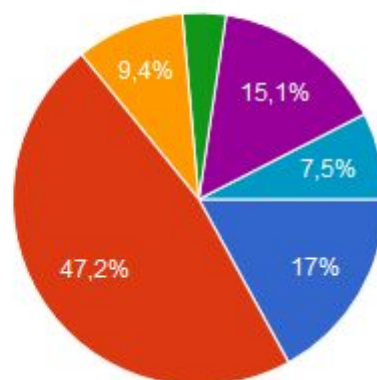
53 respostas



- 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?

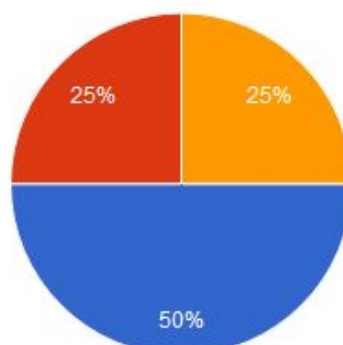
53 respostas



- 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

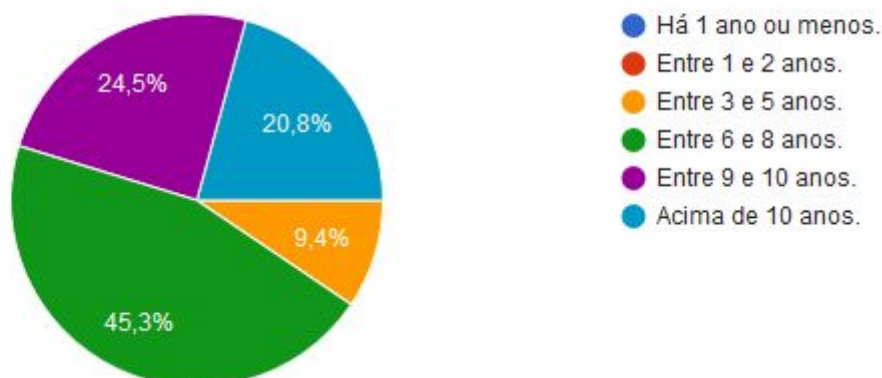
E você exerce algum tipo de profissão/função remunerada?

53 respostas



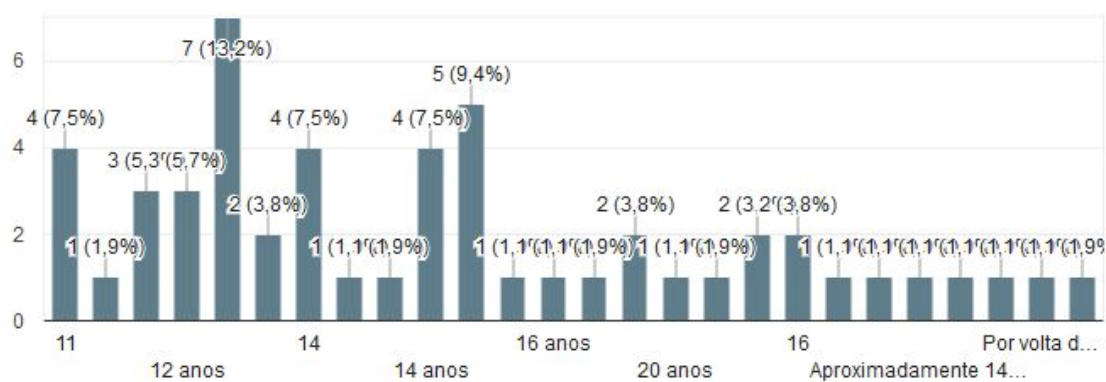
Agora, vamos falar de RPG. Há quanto tempo você joga?

53 respostas



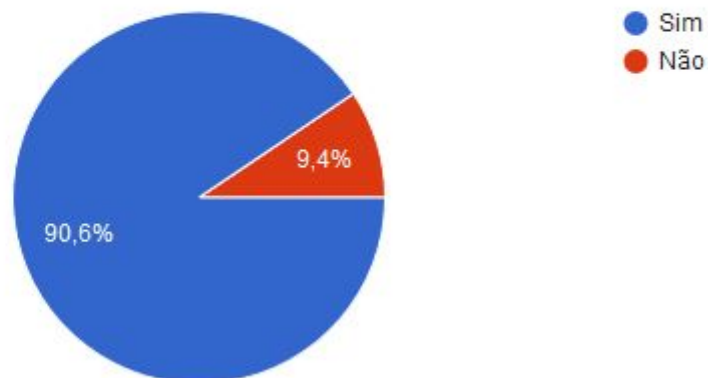
Com quantos anos você começou a jogar?

53 respostas



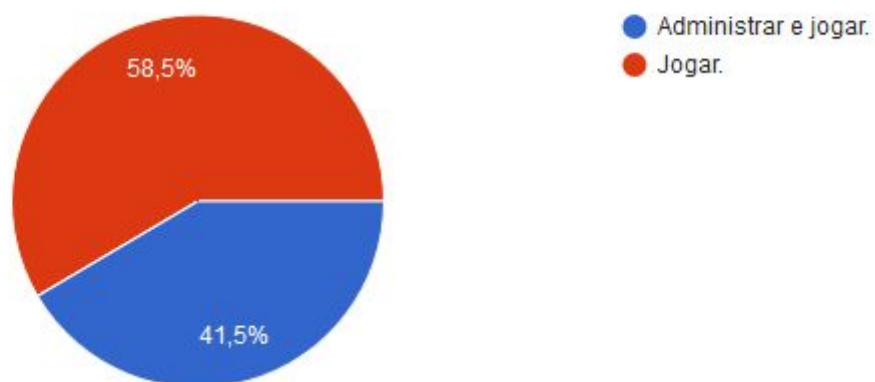
Você consegue lembrar qual foi seu primeiro fórum?

53 respostas



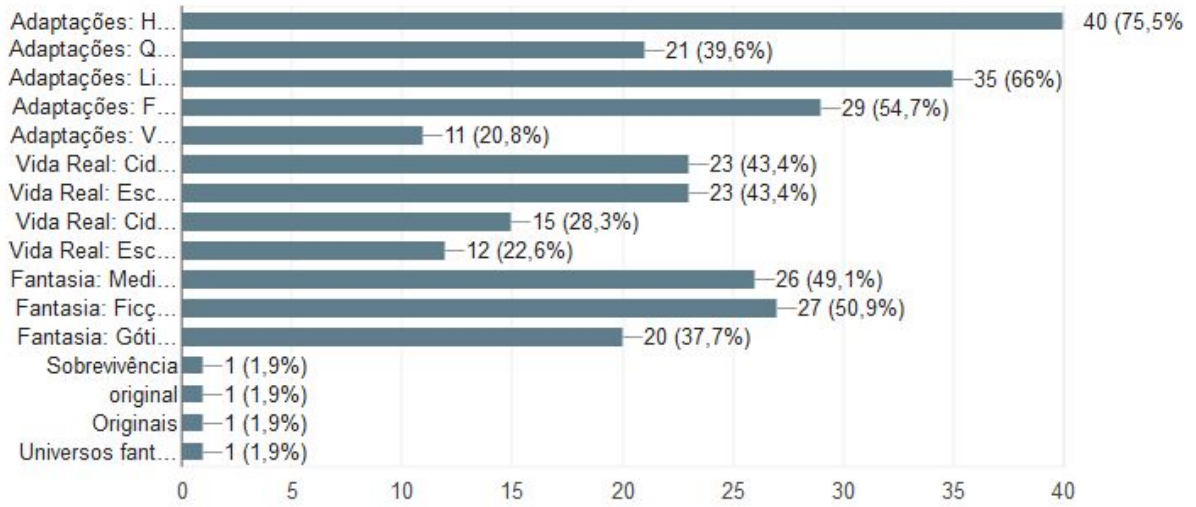
Você prefere administrar e jogar ou apenas jogar?

53 respostas



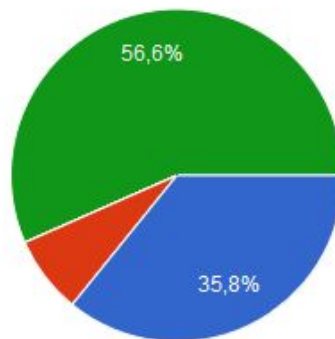
Sobre as temáticas: quais as suas favoritas?

53 respostas



Sobre a criação de personagens, você...

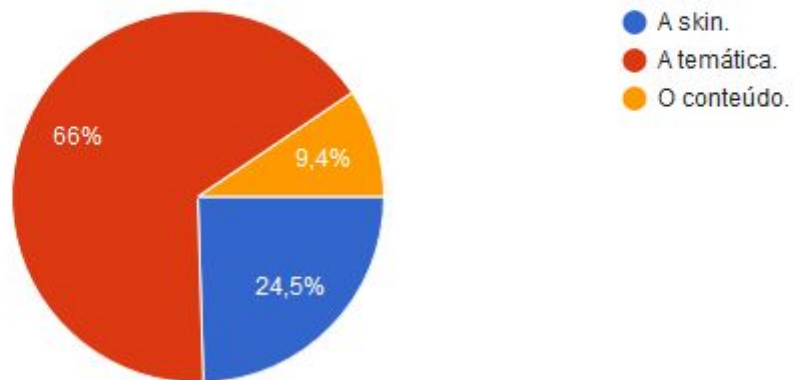
53 respostas



- 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

