

Do RPG de texto ao jornalismo: a conexão entre os diferentes narradores

Amanda da Silva Veseloski¹

Resumo:

O presente artigo busca elucidar a conexão que há entre um jornalista e um mestre de *Role Playing Game* textual. Embora ambos sejam de mundos completamente diferentes, parte-se da ideia de que os dois narradores utilizam-se de teorias do jornalismo na confecção de seus textos, por mais que numa das situações seja de forma inconsciente. As teorias utilizadas neste trabalho para defender o conceito foram: *newsmaking e agenda-setting*. Utiliza-se, principalmente, o método de pesquisa bibliográfica e amostragem do RPG online *The Last Prophecy*.

Palavras-chave: RPG; narrador; *newsmaking*; *agenda-setting*; jornalismo

Abstract: The present article seeks to clarify the connection between a journalist and a written Role-Playing Game's master. Although both are from completely different worlds, it is argued that both narrators use theories of journalism to elaborate their texts, even though this is done unconsciously in one of these situations. The theories used in this work to defend the concept were: *newsmaking and agenda-setting*. It's used, mainly, the bibliographical research method and sampling of the "The Last Prophecy" online RPG.

Key words: RPG; narrator; *newsmaking*; *agenda-setting*; journalism

Introdução:

Sabe-se que o jornalismo é uma profissão de reconhecimento mundial, cuja história é antiga e cujo futuro depende da adaptação para os novos meios que surgirem. O jornalista como profissional exerce a função de um narrador, das quais a principal função é informar a sociedade. O mestre de *Role Playing Game*, também é um narrador, porém sua função é um tanto desconhecida para a sociedade – tendo até então o único propósito de entreter. Olhando assim é extremamente difícil ver algo que ligue os dois, exceto claro o fato deles escreverem, mas é exatamente neste ponto onde o presente trabalho se desenvolve.

A princípio não há nenhuma conexão entre um narrador/mestre de *RPG* e um jornalista. Entretanto basta comparar os textos, e aí existe uma conexão entre ambos. De

¹ Acadêmica do curso de Jornalismo da Faculdade de Artes e Comunicação, na Universidade de Passo Fundo. Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo. O trabalho foi orientado pelo Doutor em Letras pela Universidade de Passo Fundo, Especialista em Cinema e Linguagem Audiovisual pela Universidade Estácio de Sá, Cleber Nelson Dalbosco.

mundos tão diferentes, o jornalismo é conhecido pelo senso comum, já o RPG textual, pouco fala-se sobre o assunto. Seja na construção da notícia, ou ainda, na narração de uma *quest*², os dois utilizam-se de teorias do jornalismo para fazê-lo, com a pequena diferença de que o narrador o faz de forma inconsciente e leiga. Todavia, é perceptível o resultado dos diferentes textos no público final, para o jornalista que é o consumidor, já para o narrador é o *player*, este e aquele são capazes de construir uma realidade por meio do texto. São capazes, ainda, de influenciar o receptor final através de seus textos, de curto a longo prazo, de forma consciente e inconscientemente.

O presente artigo busca comparar estas peculiaridades e convergências entre os dois diferentes tipos de narradores. Para tal, irá basear-se nas teorias de *newsmaking* e *agenda-setting*. Também irá apresentar amostragem do RPG de texto *The Last Prophecy*. Cita-se a importância deste trabalho para a maior divulgação da modalidade de jogo, mas também para expandir as fronteiras do jornalismo e ir além de teorias.

Metodologia

A metodologia utilizada para desenvolver este trabalho foi, principalmente, pesquisa bibliográfica, assim como na dinâmica do jogo RPG de texto. Utilizou-se também amostragens do RPG *online*, *The Last Prophecy*, com postagens oficiais feitas pela narradora Yasmin Cordeiro.

O desenvolvimento teve como base pesquisa em livros, teses e dissertações de diversas áreas do conhecimento com assuntos afim tratados no artigo. Não encontrou-se trabalhos com o tema RPG e o jornalismo, dessa maneira o artigo buscou valer-se do conceito *role playing-game*.

Num primeiro momento buscou-se entender como os temas se interligavam, foi preciso olhar além dos “padrões” e ali encontrar uma coerência. Já num segundo momento, foi necessário compreender, a fundo, como funciona um RPG. O terceiro momento resume-se em estudar as teorias do jornalismo que também estão presentes dentro do jogo e estudá-las. O quarto momento, o final, é voltado para mostrar como existe essa conexão por meio de amostragens e análise das mesmas.

Newsmaking e a construção da notícia

As notícias não são exatamente iguais ao fato, elas são uma construção da realidade que envolve muita coisa além do fato em si, ela abrange o jornalista, a noticiabilidade, a imprensa e a sociedade como um todo. O *newsmaking* está em toda a notícia, faz parte da redação e é o companheiro do jornalista, mas como ele realmente

² Um desafio, uma aventura. Exemplo: invadir a base inimiga.

funciona? Segundo Pena (2005), “é antes, a construção social de uma suposta realidade [...] Assim, a imprensa não reflete a realidade, mas ajuda a construí-la”.

A linguagem neutra é impossível no *newsmaking*, a notícia é uma construção que tem seu início dentro da redação a partir dos critérios de noticiabilidade, vulgo, os valores-notícias. Ela, a notícia, “se propõe a retratar a realidade, ao fazê-lo, também interfere nela, a partir do contexto em que a produção noticiosa está inserida” (PIMENTEL; TEMER; 2012, p. 120). Os critérios de noticiabilidade são utilizados pelo jornalista na hora de escrever a notícia, porém a mesma também é pautada pelo agentes do processo produtivo (pauteiro, repórter, editor, revisor, etc.) (PIMENTEL ; TEMER; 2012, p. 121). No fim, pode-se dizer que a notícia não é só construída pelo jornalista, mas por uma série de agentes externos, além claro, da experiência pessoal do próprio profissional que também tem seu espaço no texto. Segundos os autores Pimentel e Temer,

O saber de narração é a capacidade de traduzir os acontecimentos em texto e abrange a linguagem jornalística e as técnicas do lead e da pirâmide invertida. O saber de reconhecimento é a capacidade de reconhecer quais acontecimentos possuem valor como notícia (“faro jornalístico”). O saber de procedimento são os conhecimentos necessários que orientam o agir na recolha de dados para a confecção das notícias (PIMENTEL; TEMER, 2012, p. 122)

Os próprios valores-notícias podem pautar a redação, são eles que podem guiar o funcionamento no dia a dia, pois quando tem conteúdo agendado, o jornal sempre terá uma notícia pronta. “Eles são contextualizados no processo produtivo, adquirem significado e função, e tornam-se dados evidentes para os profissionais envolvidos no processo: o chamado senso comum das redações” (PENA, 2005, p. 132). Qualquer jornalista, por assim dizer, sabe o que é notícia baseado nestes pontos. É o faro jornalístico e o senso comum atuando juntos. Gaye Tuchman, por outro lado, aponta que o formato é quem define a notícia e que “há sempre uma recontextualização do seu foco durante a edição” (PENA, 2005, p. 132).

O jornalismo é mutável, assim como as notícias, não existem fatores imutáveis e totalmente determinantes na hora de escrever. Há a construção da notícia, por meio do jornalista e toda redação que o acompanha, o apoio dos valores notícia e claro, do senso comum.

O agendamento dos fatos e ações

Jornalista é a pessoa responsável por apurar, investigar e produzir notícias. Na hora de escrever, este mesmo profissional utiliza-se da sua experiência pessoal para fazê-

lo da melhor forma possível, entretanto a sociedade cobra a imparcialidade na escrita do profissional. Isso nem sempre acontece, afinal de contas o jornalismo não é e jamais será imparcial, pois desde a escolha de palavras, até o momento da foto de capa, há interferência humana. Cabe ao jornalista selecionar quais matérias irão ser publicadas e como serão abordadas, a teoria do agendamento

defende a idéia de que os consumidores de notícia tendem a considerar mais importantes os assuntos que são veiculados na imprensa, sugerindo que os meios de comunicação agendam nossas conversas. Ou seja, a mídia nos diz sobre o que falar e pauta nossos relacionamentos (PENA, 2005, p. 143)

Em outras palavras, é o jornalista quem decide o que vai pautar o público, é a sua opinião sobre qual assunto é mais importante, qual a abordagem mais correta, que irá prevalecer. É o profissional que escolhe qual lado o público deve acreditar e apoiar, tudo isso se dá na hora de escrever o texto, em quais palavras ele utiliza e do seu posicionamento para que tal façanha aconteça. O público, por sua vez, é afetado de forma inconsciente e conscientemente, por meio do conteúdo que consome. É por este motivo, que é importante que o jornalista seja íntegro na hora de exercer a sua profissão, pois uma frase mal colocada pode mudar todo um contexto e alterar a percepção de mundo de inúmeras pessoas. Compreende-se que não apenas os temas escolhidos pela mídia importam, mas o que também é de suma importância o enquadramento dado a eles.

Essa linha teórica, denominada “segundo nível de *agendasetting*”, destaca que a mídia influencia não apenas a atenção dos indivíduos em torno das questões apresentadas mas também influencia a maneira como pensam e agem (CAPELA; BRASIL; ALVES, 2016, p.7)

A teoria não defende que a imprensa deseja convencer as pessoas, mas sim de que a mídia influencia na hora das conversas dos cidadãos, daí a vem a dinâmica profissional das organizações de comunicação (PENA, 2005, p. 145). As pessoas tendem a excluir ou adicionar conteúdos nas suas pautas diárias do mesmo modo que a mídia o faz, mas seus tópicos são baseados no que a imprensa diz. A curto prazo ela influencia uma decisão no dia a dia, já a longa exposição ela pode mudar ou firmar crenças. Para Pena (2005), existem três características importantes.

Acumulação: é a capacidade da mídia para criar e manter a relevância de um tema. *Consonância*: as semelhanças nos processos produtivos de informação tendem a ser mais significativas do que as diferenças. *Onipresença*: o fato de a mídia estar em todos os lugares com o consentimento do público, que conhece a sua influência (PENA, 2005, p. 146).

Tendo estes três itens acima citados, temos em pleno funcionamento a *agenda-setting*. A imprensa é uma empresa cuja principal função é informar, mas a partir do

momento em que ela fala sobre algo ela também passa a influenciar o leitor sobre o que é dito. Toda palavra tem um peso, toda palavra é escolhida com cuidado, afinal não trata-se de manipulação, mas de influência que pode ser ou não percebida, pois querendo ou não o jornalismo está em todo o lugar e um bom jornalismo causa impactos de deixa marcas na sociedade.

A estória dentro do jornalismo

Estória no dicionário tem como significado: “texto popular; narrativa tradicional: estória infantil”, ou seja, automaticamente pensa-se em algo fictício. Porém, nem sempre uma estória tem cunho fantasioso ou irreal, a estória pode ser uma notícia. Há, no mundo do jornalismo, um receio de utilizar tal palavra para definir o texto noticioso. Entretanto,

dizer que uma notícia é uma 'estória' não é de modo algum rebaixar a notícia, nem acusá-la de ser fictícia. Melhor, alerta-nos para o fato de a notícia, como todos os documentos públicos, ser uma realidade construída possuidora da sua própria validade interna (TUCHAMAN, 1976/1993, *apud*, TRAQUINA, 2005, p. 19)

Como a teoria do *newsmaking* explica, a notícia é realmente uma construção, e o ato de escrever uma história tem o mesmo significado. É o ato do narrador transmitir o relato por meio de palavras, sua construção, todavia pode ser divergente em alguns aspectos, mas no fim todos estão falando sobre um mesmo mundo. É por meio das palavras que “outros saberes são construídos. Em outras palavras, se há alguma mediação possível, pelo menos em se tratando do campo dos media, ela acontece na e através da narrativa (RESENDE, 2005, p. 87)”.

É a partir das grandes narrativas, ou melhor, das grandes notícias que surgem os desdobramentos e conseqüentemente mais narrativas e textos. É uma ação em cadeia, onde o precursor de toda a movimentação gerada foi o jornalista e o seu texto, mas ao mesmo tempo, “os jornalistas falam de 'estórias' e não de acontecimentos TUCHMAN, 1976, *apud*, TRAQUINA, 2005, p.17”. O acontecido é o que gera a notícia, mas o acontecido em si não chama a atenção, o que realmente importa é a narrativa construída a partir do fato. É a estória em si.

Narrador e ponto de vista

Para uma história nascer, é preciso ter alguém para a narrar; uma figura cuja função seja criar o fio condutor no início e levá-lo até o fim da narrativa; a “pessoa” que fala com o leitor, ou seja, o narrador. Sem ele, não existe história; contudo, exercer esse papel não se trata somente da escolha da escrita em primeira ou terceira pessoa, mas, sim, do tipo de narrador que será empregado. Quando tratamos desse assunto, são várias as possibilidades existentes. Há, além disso, a posição em que o narrador fala ao leitor, os canais de informação e a distância entre ele e o interlocutor. Leite (2002), em seu livro *O Foco Narrativo*, discorre sobre os diferentes tipos de narradores, segundo Norman Friedman, e os diferentes pontos de vista.

Entretanto, antes de começarmos a falar sobre isso, é preciso compreendermos o que é uma cena e o que é uma narrativa. O que conhecemos por narrativa, de acordo com Friedman (1967 apud LEITE, 2002, p. 26), é “um relato generalizado ou a exposição de uma série de eventos abrangendo um certo período de tempo e uma variedade de locais, e parece ser o modo normal, simples, de narrar”. Por sua vez, segundo o autor, a cena “emerge assim que os detalhes específicos, sucessivos e contínuos de tempo, lugar, ação, personagem e diálogo, começam a aparecer. Não apenas o diálogo mas detalhes concretos dentro de uma estrutura específica de tempo-lugar são os *sine qua non* da cena” (FRIEDMAN, 1967 apud LEITE, 2002, p. 26, grifo do autor).

O autor onisciente intruso será o primeiro tipo de narrador que abordaremos. Esse tem como a principal característica o ponto de vista “divino”. Isso, porque sua narração ultrapassa o tempo-espaço; é livre para ir e vir. Ademais, ele

pode também narrar da periferia dos acontecimentos, ou do centro deles, ou ainda limitar-se e narrar como se estivesse *de fora*, ou *de frente*, podendo, ainda, mudar e adotar sucessivamente várias posições. Como canais de informação, predominam suas próprias palavras, pensamentos e percepções. Seu traço característico é a intrusão, ou seja, seus comentários sobre a vida, os costumes, os caracteres, a moral, que podem ou não estar entrosados com a história narrada (LEITE, 2002, p. 27, grifo do autor).

Esse autor é o “eu” que tudo sabe, tudo vê e tudo segue. Utiliza sempre da observação direta, sem neutralidade, “impedindo nossa identificação com qualquer personagem bem como frustrando a absorção na sequência dos acontecimentos, com pausas frequentes para a reflexão crítica” (LEITE, 2002, p. 29).

O segundo, é o autor onisciente neutro. Sua fala é na terceira pessoa e utiliza bastante da cena, para aqueles momentos em que há ação e diálogo, mas também faz uso do sumário. Como Leite (2002, p. 32, grifo do autor) apresenta, nesse caso,

a caracterização das personagens é feita pelo NARRADOR que as descreve e explica para o leitor. As outras características referentes às outras questões (ângulo, distância, canais) são as mesmas do AUTOR ONISCIENTE INTRUSO, do qual este se distingue apenas pela ausência de instruções e comentários gerais ou mesmo sobre o comportamento das personagens, embora a sua presença, interpondo-se entre o leitor e a HISTÓRIA, seja sempre muito clara.

A onisciência seletiva múltipla é um tipo de ponto de vista. Nesse modo de narrativa, não há um narrador propriamente dito. A história flui através da mente das personagens, seja aparência, cenário ou tempo; tudo provém das impressões causadas nelas. Quem tem grande protagonismo aqui é a cena. Nesse estilo, o

autor traduz os pensamentos, percepções e sentimentos, filtrados pela mente das personagens, detalhadamente, enquanto o NARRADOR ONISCIENTE os resume depois de terem ocorrido. O que predomina no caso da ONISCÊNCIA MÚLTIPLA, como no caso da ONISCÊNCIA SELETIVA que vem logo a seguir, é o ESTILO INDIRETO LIVRE, enquanto na ONISCÊNCIA NEUTRA o domínio é do ESTILO INDIRETO. Os canais de informação e os ângulos de visão podem ser vários, neste caso (LEITE, 2002, p. 47, grifo do autor).

Além desses que apresentamos, existem outros tantos tipos de narradores e pontos de vista; contudo, quando se fala sobre o narrador do *Role Playing Game* (RPG) textual, este possui as características supracitadas. Ele é, necessariamente, escrito em terceira pessoa e varia entre onisciente intruso e onisciente neutro; além de possuir, na maioria das vezes, a onisciência seletiva múltipla como aliada. Quem narra o RPG pode ser chamado de mestre, mas, aqui, iremos chamá-lo apenas de narrador. Essa pessoa tende a ser o *player* com uma vasta experiência no jogo, afinal, é preciso conhecer a fundo as regras e a ambientação do mundo jogado.

O narrador do RPG textual possui uma função muito importante nas chamadas *role playing* oficiais, as quais são as narrações tipo *quest* (um desafio, uma missão); são os momentos que definem o andamento do jogo como um todo. É ele quem vai dizer, por exemplo, se o *player* 1 acertou o soco no *player* 2 e que

desempenha um papel fundamental dentro do jogo. O mestre de RPG detém poder total sobre a aventura. É um tipo de “deus”, figura onipresente, onisciente e onipotente. Sua palavra é lei. É ele quem cria a aventura, define as regras e mantém a ação viva durante o jogo. É preciso, porém, não exagerar. Todos esperamos poder contar com um deus caridoso e de bom senso, até mesmo numa aventura de fantasia. (MARCATTO, 1996 apud ROSA; MALTEMPI, 2003, p. 2)

Dentro do RPG, o narrador é fundamental para a sequência do jogo, pois sua palavra é lei. Ele analisa o que todos os jogadores escreveram e faz a seu *post* baseado nessas ações, acrescentando, ainda, informações cruciais para a continuação do jogo. É quem dá a diretriz pela qual os *players* devem seguir e valida as ações anteriores. Sem ele, não há RPG.

RPG: *role-playing game*

Traduzindo RPG, ou melhor, *role-playing game* para a língua portuguesa, obtemos como significado: jogo de interpretação de papéis. Esse tipo de jogo está intimamente ligado aos jogos de mesa, criados pelos militares no final do século XIX, para treinar formas de simulação e problemas respostas.

Na década de 70, à medida que os jogos se expandiram e foram modificados para o público em geral, uniram-se elementos de magia e fantasia, baseados na trilogia de J. R. R. Tolkien. Criou-se, então, o pioneiro do RPG de mesa, o *Dungeons & Dragons*, um jogo de dragões, magos e guerreiros; um universo totalmente medieval. Já na década de 80, por meio dos estudantes de intercâmbio, chegaram ao Brasil os primeiros RPGs compartilhados por meio de repografia (CUPERTINO, 2008, p. 21).

Na década seguinte, editoras traduzem e lançam os primeiros jogos de RPG para o mercado nacional, dando ênfase ao GURPS como proposta genética de fazer ficção. Paralelamente, produções nacionais como Tagmar (1991), Desafio dos Bandeirantes (1992), Era do Caos (1997) e Defensores de Tóquio (1998) ganham espaço, além de suplementos do GURPS com temáticas nacionais como Descobrimento do Brasil (1999), Quilombo dos Palmares (1999) e Entradas e Bandeiras (1999)” (CUPERTINO, 2008, p. 22).

O Generic Universal Role-Play System, vulgo GURPS, como diz o próprio é um sistema universal de RPG. Sua principal função é apresentar regras básicas, tais quais atributos básicos, pontos de personagens, vantagens e desvantagens e alguns outros, de modo a facilitar a vida dos jogadores na hora da criação de um jogo. Ele possibilita que inúmeros mundos e universos sejam criados, de modo quase ilimitado, mas sempre tendo como base as regras pré-definidas.

O RPG não é um jogo propriamente dito, pois está diretamente conectado ao ato de narrar histórias, ao lúdico e a oralidade – ao menos, seu formato original. Para iniciá-lo é preciso de jogadores, os *players*, e de um mestre ou narrador que, normalmente, é um jogador que já possui uma longa experiência. Assim, por meio de extensos livros que trazem as regras, a ambientação, o universo do jogo e ricas descrições para o enredo,

temos o necessário para iniciar uma partida e começar a história que “nunca está pronta”. Isso, porque “[...] ela sempre vai se transformar, dependendo das ações realizadas pelos personagens dos jogadores. Cada jogador tem liberdade para tomar a atitude que achar verossímil ou conveniente para o seu personagem, transformando, assim, a história” (VASQUES, 2008 apud LEMOS, 2018, p. 37). Ademais, é importante destacar que o narrador também pode criar o seu próprio livro de regras, o enredo e o universo – os chamados RPG autorais.

A primeira coisa a ser feita em um RPG é ler as regras, as quais constam os sistemas do jogo, a ambientação e tudo o que é preciso saber para começar a jogar e criar um personagem. A aventura proposta deve conter desafios e reviravoltas, e, acima de tudo, instigar os jogadores. Após isso, o *player* inicia o jogo, fazendo sua ficha, essa que é baseada nas regras, no enredo e no universo, e é

um espaço para resumir o personagem para os outros envolvidos do jogo. Ela também serve de gancho para convidar outras pessoas a interagir com a sua criação. Alguns sistemas já possuem seus modelos de ficha, mas o mais simples para o RPG de Texto é aquele que descreve o personagem físico e psicologicamente, além de dar o gancho da história na forma do seu passado, dos seus problemas, ou do que ele está buscando (BRAGA, 2018).

Depois de feita a ficha, o jogador já está apto para iniciar e “entrar” no personagem. O narrador, então, dá as coordenadas iniciais para o começo do jogo, o “chamado para a aventura”. Logo, os *players* começam a conduzir seus respectivos caminhos para o desenrolar da história. Isso ocorre a partir de suas ações que muitas vezes necessitam do

auxílio de dados - cujo resultado arbitra se a ação empenhada pelo jogador será bem sucedida ou não - ou simplesmente pela observação da ficha do personagem, de suas habilidades para o desempenho de tal ação, além da força interpretativa do jogador ao desenvolver a ação (PAVÃO, 2000, p. 16).

Essas são as regras e o funcionamento de um RPG tradicional de mesa; porém, hoje em dia, esse tipo de jogo já mudou e, como a maioria das coisas, foi parar na internet. Atualmente, ele ainda não tem um nome fixo, sendo chamado de RPG textual, RPG de texto ou RPG *fake*. As regras são as mesmas de um RPG tradicional, mas em vez de estarem em um livro, elas estão em *sites*.

Esse tipo de RPG é totalmente independente de uma mesa,

é algo que surge espontaneamente em qualquer espaço conversa digital em que há a presença do lúdico e da imaginação. Tradições diferentes de RPG de mensagem de texto surgem em cada rede social, fórum ou programa de mensagem, modelado pelo público, fandom, ferramentas disponíveis e o formato de publicação (BRAGA, 2018).

O jogo acontece por meio de mensagens que são chamadas de *posts* ou turnos; pode acontecer no *Whats App*, *Telegram*, *Facebook* ou, ainda, em *sites* especializados, como o *Jcink* que hospeda alguns RPGs. Em qualquer uma das plataformas, a *roleplaying* (RP) acontece da seguinte maneira: o *player* faz um *post* narrando as ações do seu personagem e, em seguida, o segundo *player* elabora outro *post*, respondendo as ações do primeiro e fazendo as suas próprias. De acordo com Braga (2018), “o jogo é uma troca de mensagens em que cada jogador move a trama um pouco do ponto de vista do seu personagem a cada turno usando falas, descrições e ações, assim como um autor faria ao escrever a cena de um livro”.

Dentro desses sites, há a possibilidade de jogar 1x1, que é quando um *player* joga com outro, o que não era possível em um jogo de RPG tradicional. Braga (2018) apresenta que

esse formato se caracteriza pelo diálogo sem muito objetivo além de ver o que acontece quando dois personagens ficam sozinhos. É mais comum ser jogado por pessoas do mesmo fandom em indulgência de cenas que jamais aconteceriam no cânone, ou por pessoas que gostam de determinada fórmula de tramas e querem repetí-la com personagens próprios.

Isso não significa que não haverá desafios e inimigos; nesse tipo de jogo, não há mestre, pois ambos os jogadores exercem essa função. Há uma concordância entre os *players*, ou seja, eles estão dispostos a se deixarem levar pelas ações dos personagens.



Figura 1: Post de Fortune no RPG online The Last Prophecy

Além disso, tem-se as *quest*, as quais são outro tipo de jogo disponível nessas plataformas e são fielmente inspiradas no RPG de mesa. São aventuras ou desafios que um ou mais *players* enfrentam; nesse caso, há a ação direta do mestre. “Nesse formato, é comum o uso de livros de regras já que a presença de mais pessoas no jogo gera mais conflito. Costuma ser o RPG mais lento, com cada turno exigindo mensagens de quatro, cinco, seis pessoas” (BRAGA, 2018).

Existe um fenômeno no mundo dos RPGs chamado de “sangramento”, que é quando o *player* se envolve demais no personagem. Conforme aponta Braga (2018),

algumas pessoas constroem barreiras densas entre si e a psiquê do seu personagem. Outras pessoas procuram o Sangramento como parte essencial do jogo. Independente das intenções dos jogadores, é um processo espontâneo que ocorre de maneira inconsciente. Um sangramento que sincroniza a psiquê de ambas as partes é um espaço de catarse e uma oportunidade ímpar de livre expressão de sentimentos. Momentos de ouro nos jogos costumam ser relacionados a sangramentos intensos. Mas sangramentos também podem produzir efeitos negativos. Estados descontrolados de fúria, ansiedade e depressão podem levar a brigas entre os jogadores, sentimentos depreciativos e, em caso extremos, servem como gatilhos para reações de estresse pós traumático.

Dessa maneira, vindo da oralidade para a escrita, os jogadores criam e modificam a história, seja em um universo medieval, um *real life*, ou, até mesmo, um mundo de mutantes dos *X-men*. O RPG, hoje, não precisa de uma mesa, pois a internet facilitou as coisas. Antigamente, todos os *players* tinham de se reunir ao mesmo tempo, em uma mesma superfície, para poder jogar; atualmente, é preciso somente de um computador, acesso à internet, um RPG e criatividade.

A narração de Lachesis: o jogo, o texto e jornalista

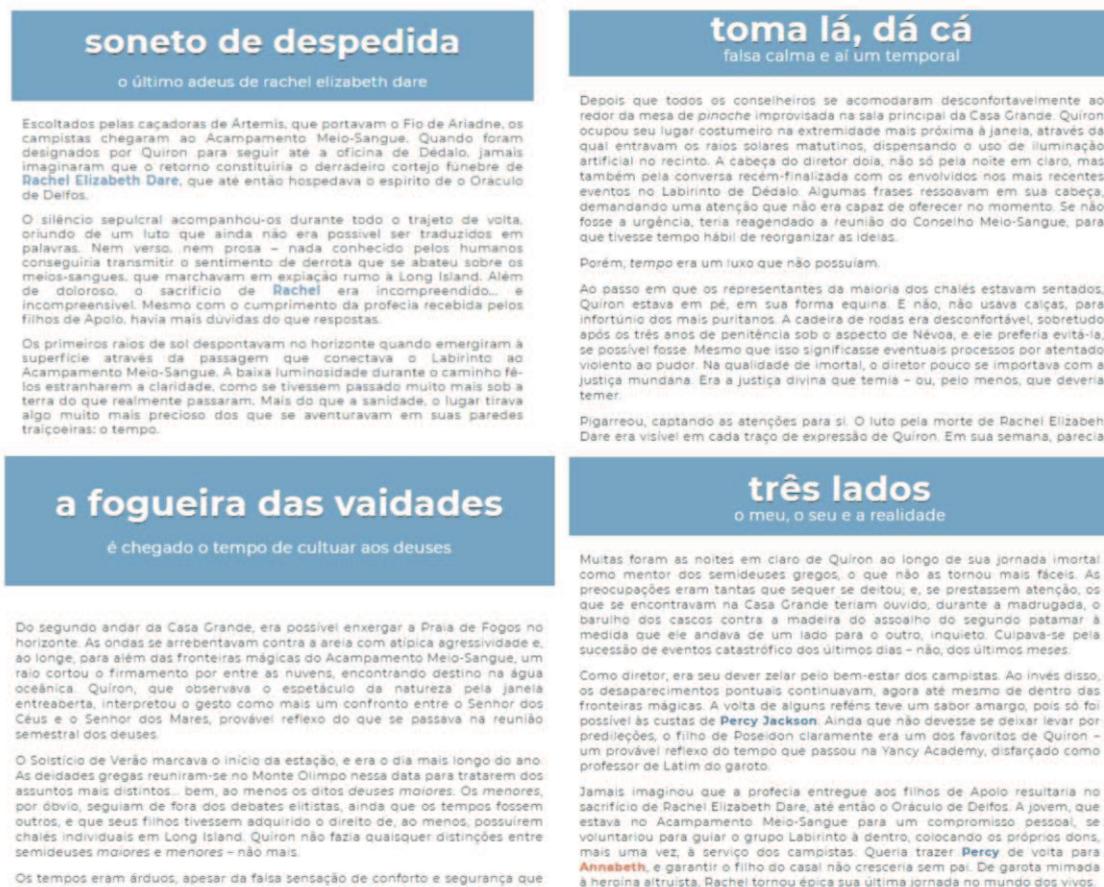


Figura 2: Rp's oficiais do *The Last Prophecy*

Lachesis na mitologia grega é uma das três moiras, sendo aquela responsável por desenrolar o fio da vida, dentro do RPG online *The Last Prophecy*, ela é a narradora principal e utiliza de tal alcunha. Sua *player* chama-se Yasmin, é ela a responsável por criar as oficiais e narra-las, na figura acima podemos ler quatro oficiais narradas por sua pessoa.

Observando os textos percebe-se, primeiramente, que todos foram escritos na terceira pessoa do singular, porém para compreender que tipo de narrador é exige um pouco mais de atenção. A narração de Lachesis utiliza-se do narrador onisciente intruso, o “eu” que tudo sabe e que tudo vê, é o narrador divino que sabe de tudo e de todos. Isso é perceptível, por exemplo, no seguinte trecho da narração “Toma Lá, Dá Cá”:

Depois que todos os conselheiros se acomodaram desconfortavelmente ao redor da mesa de *pinoche* improvisada na sala principal da Casa Grande. Quíron ocupou seu lugar costumeiro na extremidade mais próxima à janela, através da qual entravam os raios solares matutinos, dispensando o uso de iluminação artificial no recinto. A cabeça do diretor doía, não

só pela noite em claro, mas também pela conversa recém-finalizada com os envolvidos nos mais recentes eventos no Labirinto de Dédalo (LACHESIS, 2020)

Lachesis fala como os personagens sentem-se ao chegar no local, além de narrar o entorno, algo que poderia se tornar precário com outro tipo de narração, ela cita o que Quíron faz e como se sente no momento. Por tais características no texto, é compreensível que o narrador é o “divino”. Tal tipo de narração encaixa-se bem na figura de mestre de RPG, que é uma divindade dentro do jogo, e também, de forma alusiva, ao tema do RPG que é mitologia greco-romana. No jornalismo, este tipo de narração não é comum, mas pode ser encontrado em crônicas.

Seja qual for a narração, logo no primeiro parágrafo já podemos observar que a mesma traz uma espécie de *lead*, o quem, onde, por que, como e de que forma e quando, é apresentado rapidamente. Obviamente, nem sempre traz os seis itens característicos do *lead* de forma completa, mas está ali e isso é notável. Num texto caracterizante do jogo, que é o irreal, ela é capaz de apresentar tais informações que julga necessária para a continuação do entretenimento e ainda explica de maneira rápida o que esperar do restante da narração. Trazemos o exemplo a seguir:

Escoltados pelas caçadoras de Ártemis, que portavam o Fio de Ariadne, os campistas chegaram ao Acampamento Meio-Sangue. Quando foram designados por Quíron para seguir até a oficina de Dédalo, jamais imaginaram que o retorno constituiria o derradeiro cortejo fúnebre de **Rachel Elizabeth Dare**, que até então hospedava o espírito de o Oráculo de Delfos. (LACHESIS, 2020, grifos do autor)

O quem são os campistas, o onde é o Acampamento Meio-Sangue, o por que é o cortejo fúnebre de Rachel. Apesar de preencher somente três das seis perguntas tradicionais do *lead* é perceptível a existência do mesmo. O jornalista, por sua vez, quando faz o *lead* tem ciência do que está fazendo e o motivo, porém ali não há conhecimento específico, mas ela o faz da mesma maneira e apresenta as características do mesmo.

Uma narração oficial funciona como uma notícia. Ela surge a partir de um acontecimento, traz todas as informações do acontecimento no corpo do texto, reúne uma quantidade de receptores para lê-la e pode causar um impacto do leitor. No jogo, obrigatoriamente, o *player* é afetado pela narração oficial, as ações de seu personagem são criadas a partir da oficial, tendo influência direta dela e também influenciando diretamente a mesma. Ela é uma espécie de guia. No jornal o leitor não pode influenciar a notícia, mas pode reagir a ela e ser influenciado pela mesma, a curto prazo pode influenciá-lo, por exemplo, a não votar em tal candidato, pois o mesmo foi acusado de corrupção. A longo prazo, por sua vez, ele pode decidir se apoia ou não o governador.

No RPG, no entanto, isso funciona de forma muito mais rápida, se a narradora diz que está acontecendo o funeral de Rachel, como na oficial Soneto de Despedida, o jogador automaticamente estará ciente de que está num funeral e deve agir de acordo com a ocasião. A curto prazo influência as emoções do mesmo, a longo, por exemplo, podem definir a falta que a Rachel fará na sua vida.

No jornalismo tal tipo de ação é agenda-setting, vulgo, teoria do agendamento. Ela diz que a mídia é capaz de pautar a vida dos cidadãos e influenciá-los a curto, médio e longo prazo. Na vida real, tal ação é difícil de ser percebida pelos receptores, afinal é necessário ter um conhecimento acerca do assunto para ser capaz de compreendê-lo como um todo e a situação em que se está inserido. Dessa forma, é raro um receptor ter ciência de que tal ação exista. Já no RPG o jogador não só tem conhecimento dessa influência, como voluntariamente cede a ela, pois compreende que para o desenrolar do jogo é necessário tal interferência.

O mundo do jogo, como falado anteriormente, é baseado na mitologia greco-romana e inspirado nos livros de Rick Riordan, Percy Jackson e os Doze Olimpianos. Por tratar-se de um jogo, mas também por ser algo irreal, é mais fácil criar uma história e basear-se nela para dar continuidade ao jogo. Porém, o narrador precisa investigar como está a situação atual dos personagens e somente depois de feito isso é que ele irá decidir qual momento lançar a oficial. Além de investigar ele precisa compreender o todo e o cenário, conhecer os personagens e o mundo no qual eles estão inseridos.

É baseado nesse mundo e nos livros de Riordan, que a narradora cria a sua estória, ele tem um acontecimento – acontecimento este que é gerado por meio dos personagens, normalmente uma missão ou *quest*- e que interfere diretamente na história central do RPG. Do mesmo modo que a notícia é baseada num fato, a oficial também é, a diferença é que o primeiro é inspirado no real e o outro no imaginário.

Tratando-se agora da construção da notícia, sabe-se que o jornalista a molda desde a foto da capa, até o título e o enquadramento dado à mesma. Na oficial, por sua vez, as coisas não são muito diferentes. Visto que a construção se dá a partir de um fato e é o narrador que decide como abordá-la, atendo-se a alguns pontos e deixando outros em segundo plano, a construção da mesma tem início na seleção do fato e naquilo que é digno de ser noticiado, em outras palavras, valores-notícia.

Jamais imaginou que a profecia entregue aos filhos de Apolo resultaria no sacrifício de Rachel Elizabeth Dare, até então o Oráculo de Delfos. A jovem, que estava no Acampamento Meio-Sangue para um compromisso pessoal, se voluntariou para guiar o grupo Labirinto à dentro, colocando

os próprios dons, mais uma vez, à serviço dos campistas (LACHESIS, 2020)

Como é possível ler na narração “Três Lados” a mesma foi unicamente influenciada pelos seguintes eventos: profecia dos filhos de Apolo, sacrifício de Rachel e a missão do Labirinto. São notícias, não reais, que ocorreram no RPG e que foram o motivo da narração oficial. A narradora selecionou os fatos, posteriormente abordou somente aqueles que eram os mais interessantes, ou melhor, os mais noticiáveis e então fez a narração. Dentro de uma redação, um jornalista saberia identificar rapidamente o que é ou não notícia, mas para a narradora isso é um trabalho que não é fácil.

Após selecionar as notícias do RPG, Lachesis, ainda tem a função de contá-las. Nem tudo o que aconteceu é importante, mas a sua visão dos fatos sim, dessa maneira o texto também é influenciado pela sua pessoa – do mesmo modo que o jornalista influencia o texto, a narradora também o faz. As manchetes, diferente do jornalismo, não dizem o que esperar do texto, mas isso é uma característica do jogo.

Assim como jornalista, pedir para uma narradora ser imparcial, está fora de questão. Afinal, ambos trazem uma bagagem cultural e deveras importante que influência diretamente na hora de criação do texto. Hora ou outra o texto irá pender para um lado.

Conclusões finais:

Um jornalista escreve sobre fatos reais, mas de um jeito ou de outro, ele conta histórias. A narradora do RPG escreve sobre fatos irrealis e conta histórias. Essas são apenas algumas características que apesar de opostas, unem ambos os narradores. Existe uma conexão entre eles e essa conexão é o fato de contarem histórias, influenciarem os receptores e serem capazes de pautar a sociedade a qual estão inseridos.

A principal diferença, não é nem o fato do irreal e real, mas sim a realidade da narradora do RPG ser capaz de trazer tais características para as suas oficiais. Ela o faz de modo inconsciente e provavelmente é incapaz de perceber que tais características existam, todavia elas estão ali e são visíveis. O jornalista, por sua vez, sabe o que está fazendo e o faz baseado em seus estudos e faro jornalístico.

É importante trazer este tipo de assunto para dentro de um artigo, pois pouco se fala sobre RPG de texto e, também, sobre o fato do jornalista contar histórias. É um

assunto novo e pouco explorado, este trabalho pode ser o primeiro sobre o tema, entretanto espera-se que não seja o último.

Referências:

BRAGA, Cecília Reis. *O RPG de texto: um guia ligeiro*. Matilha da Garoa. 14 mar 2018. Disponível em: <https://medium.com/matilha-da-garoa/rpg-de-texto-um-guia-ligeiro-41456da6778e>. Acesso em: 8 set. 2020.

CAPELA, Ana Cláudia Niedhardt; BRASIL, Felipe Gonçalves; ALVES, Renan do Prado. *Agenda setting :mídia e opinião pública na dinâmica de políticas públicas*. 2016 Acesso em: 05 de outubro de 2020. Disponível em: <https://cienciapolitica.org.br/system/files/documentos/eventos/2017/04/agenda-setting-midia-e-opinioao-publica-dinamica-politicas.pdf>

CUPERTINO, Edson Ribeiro. *Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria*. 2008. 182 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Estudos Comparados de Literaturas e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2009. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-13022009-122722/publico/DISSERTACAO_EDSON_RIBEIRO_CUPERTINO.pdf. Acesso em: 8 set. 2020.

ESTÓRIA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020.

Disponível em: <https://www.dicio.com.br/estoria/>. Acesso em: 9 de out. de 2020.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. *O Foco narrativo: (ou a polêmica em torno da ilusão)*. 10. ed. São Paulo: Afiliada, 2002.

LEMONS, Joseana. *Mundo Fake: uma análise do RPG fake na plataforma Yoble*. 2018. 58 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Artes e Comunicação, Universidade de Passo Fundo. Passo Fundo. 2018. Disponível em: <http://repositorio.upf.br/handle/riupf/1572>. Acesso em: 8 set. 2020.

PAVÃO, Andréa. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying game (RPG)*. ANPED, [S. l.], 2000. Disponível em: https://anped.org.br/sites/default/files/gt_10_02.pdf. Acesso em: 8 set. 2020.

PENA, Felipe. *Teoria do jornalismo*. 3. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2005.

PIMENTEL, Aldenor da Silva ;TEMER, Ana Carolina Rocha Pessôa. *Newsmaking in Portuguese: uma discussão das hipóteses de Gaye Tuchman no contexto brasileiro*. 2012. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/ci/article/view/23116> Acesso em: 05 de out. 2020.

RESENDE, Fernando. *O jornalismo e a enunciação*: perspectiva de um narrador-jornalista. 2005. Disponível em:
<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17387> Acesso em: 9 de out. de 2020

ROSA, Maurício; MALTEMPI, Marcus Vinícius. RPG Maker: uma proposta para unir jogo, informática e educação matemática. In: *II Seminário Internacional de Pesquisas em Educação Matemática* (SIPEM), Santos – São Paulo, out./nov. 2003. Disponível em:
<http://www.rc.unesp.br/igce/demac/maltempi/Publicacao/Rosa-Maltempi-sipem03.pdf>.
Acesso em: 24 set. 2020.

TRAQUINA, Nelson. *Teorias do jornalismo* Volume II: A tribo jornalística — uma comunidade interpretativa transnacional. 1ª. ed. Florianópolis: Editora Insular, 2005. 216 p.