

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

Raphael Tarso Silveira

Jogue como uma Garota:
a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras
de RPG

Florianópolis, julho de 2019.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

Raphael Tarso Silveira

Jogue como uma Garota:
a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras
de RPG

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em História do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do Título de Bacharel e Licenciado em História.

Orientadora: Prof. Dra. Cristina Scheibe Wolff

Florianópolis, julho de 2019.



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Curso de Graduação em História

ATA DE DEFESA DE TCC

Aos três dias do mês de julho do ano de dois mil e dezenove , às 10 horas e 00 minutos, no LEGH, reuniu-se a Banca Examinadora composta pelos seguintes membros, Prof^ª. Dr^ª: Cristina Scheibe Wolff (Orientador(a) e Presidente); Viviane Lima Ferreira (Titular); Prof. Dr: Marcos Fábio Freire Monsysuma (Suplente), designados pela Portaria Tcc nº 81/HST/CFH/2019, a fim de arguirm sobre o Trabalho de Conclusão de Curso do Acadêmico Raphael Tarso Silveira, intitulado: **“Jogue como uma garota: a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras de rpg”**. Aberta a Sessão pelo(a) Senhor(a) Presidente, o Acadêmico expôs o seu trabalho. Terminada a exposição dentro do tempo regulamentar, o mesmo foi arguido pelos membros da Banca Examinadora e, em seguida, prestou os esclarecimentos necessários. Após, foram atribuídas, pelos membros da banca as seguintes notas, Prof^ª. Dr^ª: Cristina Scheibe Wolff, nota 9,0, Viviane Lima Ferreira, nota 9,0, Prof. Dr: Marcos Fábio Freire Monsysuma, nota 9,0, sendo o acadêmico aprovado com a nota final 9,0. O acadêmico deverá entregar na Coordenadoria do Curso de Graduação em História em versão digital, o Trabalho de Conclusão de Curso em sua forma definitiva, até o dia 10 de julho de 2019. Nada mais havendo a tratar, a presente ata será assinada pelos membros da Banca Examinadora e pelo candidato.

Florianópolis, 03 de julho de 2019

Prof^ª. Dr^ª: Cristina Scheibe Wolff (Orientador(a))

Viviane Lima Ferreira (Titular)

Prof. Dr: Marcos Fábio Freire Monsysuma (Suplente)

Raphael Tarso Silveira (Acadêmico)

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Silveira, Raphael Tarso

Jogue como uma Garota : A desigualdade de gênero nas
vozes de jogadoras de RPG / Raphael Tarso Silveira ;
orientadora, Cristina Scheibe Wolff, 2019.
52 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Filosofia e Ciências Humanas, Graduação em História,
Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1. História. 2. RPG. 3. Gênero. 4. História Cultural. I.
Wolff, Cristina Scheibe. II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em História. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
Campus Universitário Trindade
CEP 88.040-900 Florianópolis Santa Catarina
FONE (048) 3721-9249 - FAX: (048) 3721-9359

Atesto que o acadêmico Raphael Tarso Silveira, matrícula n.º 10201569 entregou a versão final de seu TCC cujo título é Jogue como uma Garota: a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras de RPG, com as devidas correções sugeridas pela banca de defesa.

Florianópolis, 10 de julho de 2019.

Cristina Scheibe Wolff

Orientadora

Sumário

Resumo	7
Introdução	8
Capítulo 1 – O RPG como Jogo nos estudos culturais	12
1.1. Definição de Jogo	12
1.2 O RPG como Jogo	15
Capítulo 2 – A desigualdade de Gênero nas Mesas de RPG	22
2.1 O Contexto Histórico do RPG e das comunidades de RPG hoje	22
2.2 O que as mulheres jogadoras dizem sobre RPG?	30
Considerações Finais	45
Bibliografia	47
Fontes.....	48
Anexos	49
Anexo A: Roteiro Entrevista – Mulheres que jogam RPG.....	49
Anexo B – Exemplo de Jogo de RPG.....	50
Anexo C – Imagens de personagens mulheres de cenários de RPG.....	52

Resumo

Este trabalho está concentrado na área de história cultural dos jogos (HUIZINGA, CAILLOIS) e estudos culturais de gênero, sendo uma pesquisa da história do tempo presente. No tema, defini o multifacetado RPG (RolePlayingGame – Jogo de Interpretação de Papéis) como jogo, e portanto, enraizado na cultura humana. Utilizo a metodologia de história oral (FERREIRA; AMADO) para a interpretação das minhas fontes - as entrevistas (entre 2016 e 2019) com cinco mestras e jogadoras de RPG – problematizando o quanto esse tipo de jogo reflete sociabilidades, violências e desigualdades estruturais presentes no mundo "real". Mais especificamente, este trabalho tocará a desigualdade de gênero (SCOTT) e a dominação masculina (BOURDIEU) e alguns de seus impactos, a partir da fala destas mulheres. Assim, essas memórias e experiências das entrevistadas promovem uma reflexão acerca do machismo, heteronormatividade, homofobia e outras desigualdades presentes dentro das comunidades *gamers* de RPG, indo desde práticas machistas genéricas (realizadas em outros contextos que não as mesas de jogo de RPG), a práticas específicas ao jogo.

Palavras-Chave: RPG, Gênero, História Cultural.

Introdução

Este é um trabalho de história do tempo presente. É próprio do historiador do tempo presente tomar uma posição a partir de onde ele se encontra no tempo, tanto em relação ao passado, quanto em relação ao futuro. Assim, são anseios desse tempo que estruturam as principais questões teóricas para este trabalho. Para meu caso, o problema de pesquisa partiu da minha prática do jogo de RPG; mais que isso, de uma percepção e debates recentes em relação a existência de uma desigualdade de gênero em meio a essa prática de jogo. Assim, busquei a fala de mulheres jogadoras, através da história oral, que permite historicizar as experiências e memórias delas enquanto jogadoras e também enquanto mulheres, e dessa forma problematizar os discursos que atravessam o ato do jogo. Faço uma leitura do jogo de RPG como fenômeno histórico-cultural, e a desigualdade de gênero como estruturante tanto da prática cultural dos jogadores, quanto da própria mídia de jogo, que é calcada em tradicionalismos. Para realizar esta pesquisa, fiz entrevistas¹ com mulheres presentes nas comunidades virtuais de RPG no Facebook². Os nomes das entrevistadas foram alterados para preservação das respectivas identidades: sobretudo num universo ainda hostil às mulheres como é o do mundo dos *nerd* e *geek*, essa foi uma medida necessária. Todos os nomes fictícios foram escolhidos pelas próprias entrevistadas: Bruna, Joana, Carla, Sara, Sabrina. Foram cinco entrevistas ao todo, realizadas online, entre 2016 e 2019, das quais quatro foram utilizadas diretamente, e uma indiretamente, como fonte para este trabalho. A seleção foi por amostragem randômica dentro do universo das comunidades: pedi para uma colega postar nas redes sociais sobre as entrevistas, e deixei-as virem, voluntárias, até mim. Eu não conhecia nem tinha ouvido falar de quatro das cinco entrevistadas. Elas não se conheciam. Mesmo assim, suas falas convergem, enquanto mulheres diante do mundo dos jogos de RPG. Suas experiências e memórias geraram reflexão profunda acerca de questões de gênero, e maior compreensão histórica do RPG enquanto fenômeno cultural.

No primeiro capítulo, explicarei brevemente o conceito de jogo que utilizarei no trabalho, conectado a ideia de cultura humana e, portanto, refletindo sociabilidades. É aqui que explicarei em detalhes como funciona o jogo de RPG e qual é a cultura de jogo que o permeia. Já no segundo capítulo, falarei sobre o contexto atual do jogo de RPG, e

¹ O roteiro de entrevista segue no Anexo A.

² Em especial, *Masmorra de Valkaria*, mas também *Pensando Dungeons and Dragons*.

analisarei as entrevistas de mestras e jogadoras mulheres em mesas de RPG para debater a desigualdade de gênero externa e interna à prática do jogo.

Mas como cheguei neste tema, afinal? Talvez tudo tenha começado em 1996, quando eu ouvi falar de um jogo chamado Final Fantasy III (mais tarde descobri que era o VI), um colega trouxe o cartucho de videogame para jogarmos em um fim de semana, era um RPG japonês. O jogo consistia em conversar com outros personagens, entender um problema e resolver, geralmente vencendo algum inimigo. Achei bem divertido, e procurei por outros títulos: gostei de Chrono Trigger e Breath of Fire. Porém, meus médicos trocados, como um jovem de treze anos que era, limitavam minhas escolhas. Com tristeza, cheguei à conclusão que era um hobby um pouco distante para mim, deixei isso pouco de lado e me dediquei aos jogos de futebol. Contudo, o mesmo colega, meses depois, comentou de um jogo que seus dois irmãos mais velhos jogavam, o nome era GURPS³, um RPG *de mesa*. Parecido, talvez, com aquele jogo que tinha gostado tanto. Achei que se tratava de um jogo de tabuleiro, como o meu *Hero Quest*, que havia ganhado de aniversário alguns anos antes. Mas era um jogo de interpretação, e usava apenas uma ficha de personagem, feita por mim, em uma simples folha de papel e três dados de seis lados. Um pouco cético, resolvi tentar (era inverno e não havia nada melhor para fazer). Interpretei um caçador de recompensas em uma cidade distópica - minhas irmãs ficaram me olhando falar de coisas que não estavam lá, e rindo. Lembro que o jogo foi rápido. Um robô me trucidou. Porém, antes disso, eu pude agir de forma independente, em um cenário ficcional, com um personagem criado por mim. Não consegui repetir a experiência, pois não conhecia mais ninguém que jogava o tal RPG, e internet não era algo comum.

Três anos depois, em 1999, um Raphael de 16 anos, saindo do curso técnico de eletrônica, no centro de Florianópolis, entrou em uma banca procurando por uma revista que falasse do seu anime preferido, Dragon Ball Z. Não lembro se encontrei tal revista, entretanto lá estava outra, de um assunto diverso, o nome era Dragão Brasil, era uma edição comemorativa pelo número 50, nela vinha um encarte com um cenário completo para RPG. O suplemento se chamava Tormenta⁴. Comprei a revista e li tanto ela como o suplemento no mesmo dia. Era um mundo de fantasia medieval, com dragões, anões e

³ GURPS é um sistema de RPG genérico, isto é, sem cenário, um sistema apenas com regras de jogo. Os termos técnicos de RPG serão explicados melhor ao longo do Capítulo 1.

⁴ Nessa época, *Tormenta* ainda não era um sistema de RPG próprio, mas já era o maior cenário brasileiro de RPG. Até hoje sou bastante fã.

elfos amargurados, magia, espadas e um monte de monstros e heróis. Foi difícil estudar para as provas naquele mês, eu queria apenas reler aquilo e vasculhar em sebos por números antigos da revista. A esta altura eu já tinha acesso à internet - um dos benefícios de estudar em uma escola técnica - e passei a frequentar o laboratório de informática no contra turno. Gastei o pouco dinheiro que tinha imprimindo materiais sobre ninjas, guerreiros, bárbaros, magos e ladinos. Mas ainda não conhecia ninguém que jogava RPG. Até que um dia, no horário do almoço, usando o laboratório, um colega de classe tira da mochila um livro grande e coloca na mesa, na capa estava escrito “Livro do Jogador – AD&D⁵”. Troquei algumas palavras com ele, descobri mais dois alunos que jogavam RPG na sala. Chegamos a conversar, mas acabou nunca acontecendo de verdade: os grupos, nesse período, eram bem fechados. Eu agora tinha acesso aos jogos de RPG eletrônico, que supriam parcialmente minha gana por esse estilo de jogo, que era minha grande diversão nas horas vagas.

Passaram-se anos. Mais de uma década, entrei para o curso de História da UFSC, continuei, porém, comprando e empilhando material sobre Tormenta, e participando ativamente das comunidades online de RPG, que cresceram enormemente. Foi dali que, conversando com outros jogadores, falei da vontade de mestrear⁶ uma campanha de RPG, que apesar de todo o material, não tinha um grupo de jogo. Juntei mais cinco pessoas e montamos uma “mesa” de Tormenta pela internet. O grupo ainda existe e estamos na mesma campanha, há vários anos, com os mesmos personagens. Esse ano faz 20 anos que comprei aquela revista, o que é simbólico. Hoje em dia, é claro, já mestreiei outras vezes e também já joguei, inclusive presencialmente, embora prefira mestrear. Jogar RPG é provavelmente o meu hobby preferido ao lado de ler Dragon Ball. São hábitos antigos. Escolhi o primeiro para fazer este trabalho, pois ao pesquisar e ter contato com o RPG no Brasil por tanto tempo, conheci bastante gente que é ligada a ele, conheci muitas coisas interessantes, e me deparei com vários problemas em relação à prática do jogo. Este trabalho nasceu de alguns destes problemas que passaram a ser mais debatidos nos últimos anos, em especial a persistente (e recorrente) objetificação de mulheres em cenários de RPG, além do assédio por elas sofrido.

⁵ Advanced Dungeons and Dragons, um clássico do RPG de mesa, derivado da maior franquia mundial de RPG, Dungeons and Dragons.

⁶ Mestrear um jogo de RPG seria algo semelhante a coordenar ou mediar a narrativa do jogo. Este termo será melhor explicado ao longo do capítulo 1. Dentro do Anexo B também coloquei uma descrição de um exemplo de jogo de RPG, para melhor compreensão.

É inegável como os jogos ocupam um lugar importante na vida dos jovens atualmente; no caso do RPG, é um clássico como estes jovens continuam jogando quando não estão mais tão jovens. É um jogo que atravessa idades, de pais que jogam com filhos até avós que jogam desde garotinhos. O RPG é um jogo presente no mundo todo, com um crescimento alucinante no número de praticantes na última década de 2010, e o Brasil sendo talvez um dos mais significativos crescimentos. Na época da defesa deste trabalho (2019), o maior financiamento coletivo da história do maior site de financiamentos coletivos - o Catarse – acaba de ser batido por um RPG brasileiro, justamente o meu querido Tormenta. Mais de um milhão e quinhentos reais.

Por fim, é preciso lembrar que os movimentos de luta pela igualdade (tais como o feminismo, mais pertinente para este trabalho) estão a atingir todos os recantos da sociedade; os jogos não apenas não podem escapar como já sofrem as influências destes movimentos em diversas searas. Eles também são um imperativo da nossa época que este historiador do tempo presente não ignora. As mudanças vêm devagar e o exercício deste trabalho pretende fazer parte delas.

Capítulo 1 – O RPG como Jogo nos estudos culturais

1.1. Definição de Jogo

A definição de jogo é multifacetada nas diversas áreas de conhecimento, e darei ênfase, aqui, à perspectiva histórico-cultural. Mesmo circunscrito, o conceito de jogo é transdisciplinar e múltiplo, com a dimensão pragmática do jogo, não sendo, talvez abarcada por uma descrição e investigação metodológica⁷. Daí a necessidade da *empíria*, para compreender o jogo num sentido mais carnal, parodiando a máxima do senso comum de que “o jogo tem que ser jogado”. Isso vale, penso, sobretudo para aqueles jogos que são praticados por adultos e cuja complexidade é um pouco maior (e o RPG, mesmo atendendo a um vasto público do ponto de vista etário, está aí incluído).

Há de se considerar que existe uma pluralidade e abrangência do termo “jogo” no cotidiano. Se observarmos, a palavra se tornou referência para uma série de atividades muito distintas entre si, que variam de papel social e público, bem como prestígio cultural. Algumas características para definir um jogo parecem mais fortes (envolvimento e engajamento do indivíduo, captura da atenção, capacitação para cooperatividade e também competição, etc) e podem até ser capturadas para fins outros: o mundo dos negócios, por exemplo, capturou alguns conceitos de jogo para acelerar a produção ou intensificar o consumo, na chamada gamificação⁸. O que fica claro, porém, é como o jogo é marca de toda e qualquer sociedade.

Como produto da cultura humana, o jogo não existe isoladamente, assim como qualquer fato também não existe sozinho, sem o contexto que o permeia, um contexto que a prática historiográfica procura usar de métodos para compreender de forma científica. Podemos encontrar jogos nos mais diversos povos e nas mais diversas épocas, contudo, as formas e estruturas dos jogos variam tanto quanto os povos que os praticam. Ele está presente em todas as culturas, mas sempre influencia e é influenciado por elas: não existe o jogo “natural”, ele é sempre social e cultural. Mais ainda, o jogo surge como uma espécie de contrato, visto que sua prática é quase de forma unânime

⁷ Sobre isso, HUIZINGA (2000, p. 13), comenta que o jogo é experiência, uma prática e uma função da vida, mas que sua definição nunca será exata e que por isso mais interessante é descrever suas características.

⁸ Para mais sobre gamificação, ver: NAVARRO, Gabrielle. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. TCC, USP, 2013.

uma experiência coletiva. *O jogo é então um espaço social, já que não é criado por natureza, mas após uma aprendizagem social e supõe uma significação conferida por vários jogadores - um acordo* (BROUGÈRE, 1998, p. 192).

Alguns jogos podem adquirir mais centralidade em culturas nacionais, ou de determinados grupos sociais, encarnando uma espécie de verniz cultural de *típico*. Como exemplo clássico, temos o futebol, no Brasil, que é um elemento central de sociabilização na cultura masculina nacional (algo, talvez, também a ser relativizado, como vem demonstrando a campanha de apoio ao futebol feminino no Brasil). É preciso lembrar, contudo, que o foco deste trabalho não é o enquadramento do jogo numa lógica de patrimonialização da cultura. Neste trabalho, o jogo será analisado em sua essência cultural, isto é, nas suas relações com a sociedade que o cerca, de que maneira ele está inserido em uma indústria e uma prática cultural que são próprios do seu tempo. De fato, compreender o jogo como fonte histórica é algo inusitado sob certa perspectiva mais tradicional na história, aquela que considera a fonte escrita como primária e mais objetiva. Contudo, fato é que as mecânicas, narrativas e formas de jogo são, como toda fonte histórica, produtos de seu tempo e podem ser fruto de análise historiográfica. A própria história e movimento do tempo poderiam ser encarados sob a lógica cultural do jogo, afinal *ver o mundo como jogo é pensá-lo a partir de uma pragmática, é colocar no centro de sua interpretação as práticas humanas, práticas em conflito e que carecem de significação* (JUNIOR, 2004, p. 86).

CAILLOIS (1990 p. 29-30) busca a definição de jogo considerando os elementos que determinam sua *atividade*, ou prática: 1. Livre (no sentido de não ser obrigatório); 2. Delimitado (espaço e tempo razoavelmente estabelecidos); 3. Incerto (não conhecemos os resultados); 4. Improdutivo (não mantém vínculo direto com a sociedade de consumo); 5. Regrado (existem lógicas internas de regulamentação); 6. Fictício (fundamentado num contexto de irrealidade)⁹. Ainda, o autor (CAILLOIS, 1990, p. 32-33) sistematiza os jogos em quatro categorias, conforme o critério definidor de sua essência: competição (*agon*); acaso (*alea*); simulacro/disfarce (*mimicry*) e vertigem (*ilinx*). Inconstante e móvel entre as quatro categorias, passeiam as duas ideias estruturais de um *jogo*, que são antagônicas e complementares em sua dinâmica: a

⁹ Este é, talvez, o ponto mais importante para a compreensão da narrativa específica do RPG, visto que práticas socioculturais “concretas e reais” atravessam um roteiro ficcional. Voltarei a este ponto diversas vezes.

paedia (improvisação livre, fantasia) e o *ludus* (regras, necessidade de esforço ou empenho). Conforme Brazil, esta é uma relação dialética, de síntese, entre as duas lógicas básicas de um jogo (BRAZIL, 1988, p. 93). Isto está presente desde o jogador de futebol que faz embaixadinhas, mas precisa jogar dentro de linhas de campo, até estratégias inovadoras no xadrez que ainda respeitam o movimento das peças.

Para HUIZINGA, temos uma conceituação similar em muitos aspectos, ainda que menos sistematizada:

Poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2000, p. 19).

Uma das questões importantes para este trabalho é a compreensão de que o jogo enquanto objeto de estudo não configura como um mero *hobby*, passatempo ou brincadeira. Esse reducionismo é característico do discurso que tenta circunscrever o jogo dentro do universo apenas infantil, fora de uma racionalidade ou de uma seriedade "reais". HUIZINGA (2000, p. 13; 24) é enfático ao criticar esse ponto. Sobretudo ao ser inserido no mundo do trabalho, ao adulto não é dada a chance nem é incentivada a compreensão de uma lógica ou uma vivência de jogo. Pelo contrário, o adulto procura enquadrar o jogo dentro da racionalidade de trabalho: falhando nisso, despreza o jogo enquanto elemento da vida adulta, enquadrando-a como fora de seu escopo, como produto do ócio ou do lazer. Conforme o autor, essa é uma racionalidade reduzida, que não considera o jogo em suas características fundamentais, não compreende que *o jogo também é ordem e cria uma espécie de ordem* (HUIZINGA, 2000, p. 16). Nesse aspecto, BRUHNS (1996, p. 29-30) menciona o quanto aqueles jogos que podem ser encaixados na categoria de *esportes* tendem a dominar a ideia de jogo para os adultos na sociedade. Esta já é uma forma taxativa e reducionista que confere ao esporte um grau hierárquico maior no status de "seriedade" de um jogo. Ainda assim, o esporte não consegue escapar da esfera do ócio, e portanto, de uma irracionalidade do ponto de vista da lógica de trabalho. Se compreendermos o jogo como produto da cultura – assim como também é o próprio trabalho – aí sim poderemos enxergá-lo sob outra visão, uma que pode conferir ao jogo a possibilidade de construir uma lógica própria de funcionamento. Essa perspectiva é vital para este trabalho e as conclusões parciais obtidas. Em síntese, o jogo deve ser compreendido através da cultura que lhe é própria,

para, numa análise, estabelecermos critérios de sentido coerentes, dentro da realidade social e histórica das sociedades que o praticam.

1.2 O RPG como Jogo

O foco temporal deste trabalho é o jogo de RPG nos últimos dez anos, com a *virada indie*¹⁰ atingindo em cheio a produção de conteúdo, a jogabilidade e a popularidade do jogo. Este é um trabalho de tempo presente, considerando, a ideia do “agora” como lacuna, e portanto, que devemos *traçar melhor o que o presente pode revelar de descontínuo, de ruptura e de início. Remete-se à noção geracional que permite estruturar a experiência do presente no plano coletivo* (DOSSE, 2012, p. 19). Para chegarmos a tanto, através da análise das entrevistas das jogadoras, é preciso verificar o RPG em sua própria historicidade enquanto jogo, enquanto prática cultural. Assim, vale fazer um panorama sobre alguns aspectos espaciais de como este passou a existir, ser jogado e se popularizar.

O RPG, em sua origem (no singular, mesmo, pois não existe espaço para dúvida) começou como uma tentativa de praticar jogos de tabuleiro de estratégia, em especial de jogos de guerra (tais como o clássico *War*) em um cenário diferente, de fantasia medieval, cenário este inspirado fortemente nas narrativas literárias de capa e espada (como Conan, o Bárbaro) e, em especial, na mitologia de Tolkien de *Senhor dos Anéis*. Foi assim que nasceu *Dungeons and Dragons* (ou D&D), nos Estados Unidos, o primeiro sistema-cenário¹¹ de RPG criado (1974). As narrativas primeiras de D&D eram

¹⁰ Indie é uma abreviação do termo *independent* (do inglês), ou seja, algo no âmbito cultural que supostamente foge de grandes produções ou empresas. Não existe exatamente uma data que se possa estabelecer sobre o início deste fenômeno, talvez fins da década de 2000, início da década de 2010. Os impactos deste movimento na comunidade e conteúdo de RPG serão mais propriamente discutidos ao longo das entrevistas com mulheres jogadoras no Capítulo 2.

¹¹ Termos técnicos do jogo de RPG. *Sistema* seria o conjunto de regras e funcionamento do jogo de RPG, que pode ter quase nenhuma ou altíssima complexidade, e é também chamado de *mecânica* de jogo. *Cenário* seria o espaço-tempo-cosmogonia onde se passa a narrativa de jogo, que pode ser inspirada em outras mídias (como literatura, filme, anime/seriado, etc) ou própria. No mundo de RPG é geralmente dividido em categorias como Fantasia Medieval (um medievo pincelado por magos, dragões e elfos); Steampunk (uma época inspirada na revolução industrial do vapor, com máquinas de metal, tal qual *Reinos de Ferro*), Old-West (o velho oeste americano, entre pistolas, xamãs e areia, como *Deadlands*); Horror (pode ir desde algo mais terreno, como zumbis de *Terra Devastada*, até o terror psicológico alienígena, como *Call of Cthulhu*); Sci-Fi (futurista, geralmente com temática espacial, exploração interplanetária, dilemas alienígenas e tecnológicos, como a série *Shadowrun*), etc. A categoria de Cenário de Fantasia Medieval, tornada clássica pelo D&D, é até hoje uma das mais utilizadas nos vários sistemas de jogo. Alguns RPGs, como D&D, tem *cenários-sistemas*, nos quais as mecânicas de jogo estão ligadas umbilicalmente ao cenário.

calçadas, grosso modo, em heroísmos, magos, dragões, e resolver principalmente desafios de estratégia de combate¹². D&D inspirou desenhos (o mais famoso, sem dúvida, sendo *Caverna do Dragão*, em que cada personagem principal encarna um arquétipo diferente do RPG de D&D), livros, jogos, e centenas de outros RPGs deste então.

O primeiro grande sistema genérico de regras de RPG (e até hoje é o maior desse tipo) foi GURPS (1986) que causou certo rebuliço na comunidade. GURPS utiliza fórmulas matemáticas e um infundável número de tabelas para gerar uma ideia de praticidade e realidade nas situações que ocorrem dentro da narrativa de RPG (RODRIGUES, 2004, p. 95-96). Contudo, apesar de ter alcançado um público razoável, GURPS construiu um nicho, e não avança nem encolhe muito desde então. A fala comum na comunidade é que GURPS é “8 ou 80”, isto é, ou se gosta muito, ou se odeia e nunca mais se quer ver na vida¹³.

Desde suas origens o jogo de RPG evoluiu enormemente, sendo hoje uma oportunidade de construir histórias e um fenômeno da indústria cultural. Os RPGs, talvez mais que outros tipos de jogos, são embebidos de criação. Seguirei colocando uma definição deste jogo de RPG, caso ainda assim seja complexo do leitor imaginar do que se trata o jogo, o Anexo B traz uma descrição detalhada do que seria uma sessão de jogo de um RPG de mesa. Grosso modo, o RPG seria um jogo no qual um grupo de pessoas se reúne para construir uma narrativa colaborativa, em que “interpretam” um personagem. Uma das pessoas do grupo, porém, tem uma função diferente, e é chamado de Mestre de Jogo ou de Narrador. Este é quem detém a *mediação* da narrativa, o fio condutor para com as regras de jogo, uma espécie de “juiz” para que o jogo seja divertido para todos. Cada jogador controlará/interpretará um personagem protagonista em um cenário fictício pré-determinado. Já o Mestre controla uma série de personagens secundários – NPCs, Non-Player-Characters, ou PDMs, Personagens do Mestre. Neste cenário, uma série de regras ajuda a mover a narrativa vivida por todos; viver nesse mundo fictício gera uma série de conflitos, que são resolvidos através das regras do sistema, da mediação do mestre e da interação dos jogadores. Na maior parte das vezes, há um elemento de aleatoriedade (quase sempre representado pela rolagem de dados) na

¹² Coisas como posicionamentos em campo, combinações de poderes variados, gerenciamento de recursos, etc

¹³ Espero que a imparcialidade não tenha sido prejudicada pelo fato de eu estar (sem a menor dúvida) no segundo grupo, muito embora minha primeira experiência de RPG tenha sido com este sistema. Depois, contudo, me afastei de sistemas genéricos como GURPS.

tomada de decisões e na resolução das ações que os personagens querem fazer neste mundo¹⁴. Conforme Ewalt,

[...] esse ato de criação e imprevisibilidade entrega aos jogadores um mundo desconhecido para explorar, e mantém cada partida diferente da anterior. É como sentar para jogar Banco Imobiliário sem saber os nomes ou os valores das propriedades até cair nelas. [...] Criar um role-playing-game passa a ser mais ou menos parecido a escrever um roteiro ou um livro. Assim como uma ficção fantasiosa pode incluir todos os tipos de tramas e ambientes, um role-playing game também pode (EWALT, 2016, p. 14-15).

Sônia Rodrigues, que estuda o RPG como Pedagogia da Imaginação, também enxerga esse “caráter literário” do jogo. Ela define o RPG como um jogo que produz ficção, e indica que a maior parte das mecânicas de construção colaborativa de uma aventura seguem tradições da construção narrativa presente na literatura:

A construção das personagens, o detalhamento do cenário, os “ganchos” do enredo são encontrados nas narrativas orais dos jogadores de RPG, mas foram, antes, colocados em cena por autores dos mais diferentes gêneros de narrativa. Mistura do faz-de-conta com o velho hábito de contar histórias, entrelaçamento da literatura com o roteiro de televisão e de cinema, o jogo pode levar dias, semanas e meses (RODRIGUES, 2004, p. 18).

Rodrigues, especificamente sobre o RPG, assim como também SILVA COELHO (2008), falando dos jogos em geral, referendam como o jogo como grande canal que possibilita a muitos jovens e adultos retomarem o hábito ancestral de narrar histórias verbalmente, atividade semelhante ao que nossos antepassados sabidamente faziam ao reunirem-se numa fogueira. Outro eco, este do passado recente, seria o de contar histórias a crianças antes de dormir.

A maioria dos “manuais” dos diferentes sistemas de jogo de RPG tenta, em suas páginas introdutórias, definir ou explicar seu significado, trazendo conceitos parecidos ao que mencionei. Por exemplo, em Tormenta, o maior sistema-cenário brasileiro de RPG, temos:

É muito parecido com um teatro de improviso, um faz de conta, mas com regras. O mais importante é contar uma boa história, que entretenha a todos. Você e seus amigos controlam, cada um, um personagem. Se você diz, “estou atacando o dragão”, então seu personagem tenta atacar o dragão. Para conseguir, você deve rolar dados, e quanto mais difícil é a tarefa, menor as suas chances e melhor o resultado que precisa tirar. Se você consegue ou não, depende principalmente do mestre. Esse jogador especial atua como narrador, tomando as decisões finais e controlando os personagens do jogo que não são os protagonistas. Assim, são as decisões que controlam a ação dos personagens e mudam a história, cujo final pode ser bom ou ruim. (**Manual Básico de Tormenta RPG, 2013, p. 17**).

¹⁴ Esta é uma definição própria, feita a partir da experiência de jogo de RPG, da discussão em comunidades de jogo e da leitura de manuais de regras de diferentes RPGs..

Temos, portanto, todos os elementos comentados anteriormente na definição do manual de Tormenta: coletividade narrativa, elementos de aleatoriedade, cenário de irrealidade, personagens protagonistas de uma história. Para a 5ª e última edição do primeiro e até hoje maior RPG do mundo, D&D, temos uma fala bastante semelhante:

O RPG Dungeons&Dragons é sobre contar histórias em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação. Porém, D&D dá estrutura às histórias, uma maneira de determinar as consequências das ações dos aventureiros. Os jogadores rolam dados para resolver se seus ataques acertam ou erram, ou se seus personagens conseguem escalar um precipício. Um jogador, porém, toma o papel de Mestre, o condutor da história do jogo e árbitro. O Mestre cria aventuras para os personagens que navegam por seus perigos e decidem os caminhos a explorar. (**Dungeons and Dragons Player's Handbook, 2014, p. 5, tradução minha**).

Como podemos perceber facilmente, o RPG se encaixa na definição mais genérica de “jogo” de Roger Caillois (1990) vista no primeiro subcapítulo; todos os elementos (liberdade, delimitação de tempo e espaço, incerteza, improdutividade de resultado, regrado, fictício) estão presentes no RPG. Contudo, mais que isso, o próprio funcionamento de jogo de RPG *brinca*, paradoxalmente, com as duas dimensões que o autor coloca como estruturantes do jogo, a *paedia* e o *ludus*. Explico: existe inclusive uma regra “extra” em RPG (colocada oficialmente nos manuais de muitos sistemas, tais como os próprios “Tormenta” e “D&D” que citei), chamada “regra de ouro”, a qual estabelece que o mestre e os jogadores *devem* abrir mão das regras para garantir a diversão do grupo; da mesma forma, as regras *devem* ser invocadas como uma garantia de que todos tenham sua cota de diversão enquanto experiência coletiva. Improvisação (*paedia*) e Regramento (*ludus*) umbilicalmente ligados, totalmente interdependentes enquanto *funcionamento* de jogo. Como jogo complexo, o RPG também salta entre todas as categorias de Caillois, passando com mais ênfase, principalmente, entre um jogo de simulacro (*mimicry*), de acaso (*alea*) e, em menor escala, de competição (*agon*).

Podemos retomar aqui também Brougère (1998), que sugere que o jogo não é pleno se não existir essa espécie de acordo entre os jogadores no que se refere a forma de se comunicar, a compreensão da regras e conteúdo do jogo, propiciando, em última instância, que todos possam compreender que a mensagem se trata de um jogo: *O jogo é uma mutação do sentido, da realidade: nele as coisas se tornam outras. É um espaço a margem da vida comum que obedece a regras criadas pela circunstância* (BROUGÈRE, 1998, p. 191). Isso é especialmente importante para o RPG (e também, como veremos, para os estudos de gênero). Também já existe um termo em voga entre a

comunidade de jogadores que trata desse tema, chamado *sessão zero* ou *pré-sessão*, um encontro na qual os jogadores e mestres debatem suas expectativas e ideias sobre o que vai ser e como vai ser a dinâmica daquele jogo de RPG. Essa lógica de “contrato” está diretamente ligada a chamada *realidade autônoma* do jogo, conforme Huizinga (2000). Este é um aspecto em específico que merece mais destaque, porque relaciona o jogo de RPG com a realidade. E aqui, a compreensão de Huizinga soma mais para compreender o RPG que a questão “6” dos elementos de Caillois, que considera a realidade do jogo como meramente fictícia. Conforme Huizinga, porém, o jogo teria seu funcionamento numa lógica muito particular, que é distinta, mas ao mesmo tempo é parente do mundo “real”. A realidade do jogo se configura como autônoma e é combinada entre os jogadores como *uma esfera temporária de atividade com orientação própria* (HUIZINGA, 2000, p.14).

Ainda que seja de forma inequívoca um jogo, o RPG também tem especificidades marcantes (dentro do mundo dos jogos) que valem a pena serem pensadas. Em primeiro lugar, temos a questão da *interpretação*, que no jogo toma uma forma não convencional em relação ao significado da palavra. A criação do personagem fictício e a vivência através da imaginação em um determinado contexto ou cenário não é uma *dramatização* como a pensada pelo teatro. Como não temos a demanda profissional aqui, da profissão de ator, a interpretação do jogo de RPG é realizada através da ótica de vida do jogador, pensamentos e postura diante dos conflitos e acasos da narrativa do jogo. É verdade que o jogador (ao menos o “bom” jogador) procurará encarnar a persona de seu personagem e pensar e agir como ele (e não como o próprio jogador), mas, em última instância, não há falas ou roteiro, não há preparação para conjunto de ações, não há um enredo pré-montado ao qual o jogador tem conhecimento, e, muito mais que no teatro, o personagem *é o jogador*. E por isso vemos questões enraizadas nos jogadores (tais como machismo, racismo e homofobia) sendo replicadas ou readaptadas para a prática de jogo, como veremos melhor na análise das entrevistas no capítulo 2. Ainda, talvez mais do que qualquer outro jogo, os movimentos e ações dos demais jogadores de um grupo de RPG são completamente imprevisíveis, e elas tem um impacto direto na ação do seu próprio personagem. Essa imprevisibilidade ou aleatoriedade da narrativa também afasta o RPG da literatura tradicional, aonde o domínio da narrativa pelo autor é completo. Assim, o RPG é um jogo coletivo por excelência, na qual os vínculos com outros personagens atravessam necessariamente sociabilidades com outros jogadores. O RPG é um espaço de jogo, mas também um

espaço de negociação, de discursos, da afirmação ou contestação de estruturas sociais e relações de poder “reais”¹⁵, visto que o personagem *nada faz* sem a ação do jogador.

O aspecto narrativo do jogo de RPG merece um adicional do ponto de vista de um historiador, já que a prática de narrar é também própria do historiador. Conforme COELHO SILVA (2008, p. 10) a revolução tecnológica e suas inovações não diminuíram a importância do ato de contar histórias, que muitas vezes o senso comum aponta que se perdeu em relação a tempos supostamente dourados de tradições orais, seja no passado ou na geografia remota. As novas tecnologias, quando muito, estabeleceram novas plataformas e canais narrativos. É verdade que os objetivos são muito diferentes, mas uma coisa o RPG, assim como outros jogos ou outras mídias (cinema, teatro, jornalismo) podem emprestar para a prática historiográfica, que é a capacidade de gerar interesse ao seu interlocutor. O filósofo Ricoeur menciona como histórias narradas são uma parte umbilical do cotidiano, e que a vida é construída pelas pessoas ao procurar compreender a miríade de narrativas que compõe a realidade enquanto sequência de fatos:

Uma história descreve uma sequência de ações e de experiências feitas por certo número de personagens, quer reais, quer imaginários. Esses personagens são representados em situações que mudam ou a cuja mudança reagem. Por sua vez, essas mudanças revelam aspectos ocultos da situação de personagens e engendram uma nova prova que apela para o pensamento, para a ação ou para ambos. A resposta a essa prova conduz sua história a conclusão. (RICOEUR, 1994, p. 51).

Ora, que melhor simulacro da realidade narrativa que o jogo de RPG? Nesse aspecto é que mais uma vez fica reforçado o ponto de que, durante o jogo narrativo, jogado por jogadores que são indivíduos, são aspectos e narrativas reais que referenciam a lógica da história sendo contada coletivamente – mesmo que essa história se passe em um cenário completamente fantasioso. Ainda, até que ponto os cenários são completamente fantasiosos também é objeto de debate. Assim como na literatura de fantasia e ficção científica, as narrativas de RPG também se apropriam de um verniz histórico nas suas criações. Sim, é uma verdadeira salada, ou uma *pilhagem*, conforme RODRIGUES (2004, p. 55). Talvez seja até uma mistura muito maior que nas demais mídias, mas o imaginário histórico de diversas épocas, de diversas mitologias de espaços e tempos mais diversos *estão* presentes nas fantasias construídas no RPG. Em

¹⁵ Essa ideia será abordada, no tocante a desigualdade de gênero, no capítulo 2. Perspectivas superadas no discurso científico, como o essencialismo de gênero em relação a comportamentos culturais, aparecem de forma abundante, bem como violência simbólica e assédio.

Tormenta, a Medusa grega é uma personagem jogável, isto é, alguém entre muitas outras medusas, que se misturam a sociedade bem como humanos e outras raças humanoides. No D&D, os gigantes e dragões são paródias daqueles da mitologia nórdica. Em *Vampiro: a máscara*, temos mitologia cristã ligada ao nascimento do primeiro morto-vivo (Caim, que matou irmão Abel e por isso, virou vampiro).

Por fim, um adendo sobre os sujeitos que jogam este tipo de jogo. Estes são sobretudo do universo *nerd*, ou *geek*, com diálogos e entrecruzamentos entre jogadores de RPG e fãs de quadrinhos, videogames, computadores, cinéfilos, bibliófilos, entre outros. A toxicidade e a desigualdade de gênero presentes nas comunidades *nerds* será discutida mais profundamente ao longo do capítulo 2, porém, vale ressaltar que no começo desta pesquisa, buscou-se dados para traçar um perfil identitário nas comunidades virtuais de RPG. Entretanto, a amostragem foi muito baixa para se estabelecer conclusões adequadas¹⁶. Além disso, o contexto da época em que foi feito o instrumento (2016) era o de relativo boicote de mulheres a grandes grupos e comunidades virtuais de RPG, que ainda estavam em fase de “consolidação” enquanto ambientes seguros. Assim, esta ideia de fonte foi abandonada enquanto análise. Contudo, como introdução para o próximo capítulo, talvez colocar as principais conclusões do instrumento, que endossam o senso comum da crítica sobre o meio. Temos ali uma maioria esmagadora de público composta por homens, com a maior parte das “mesas de jogo de RPG” sendo masculinas ou de maioria masculinas. Nenhum homem, no instrumento, respondeu que enxergava qualquer desigualdade de gênero na comunidade ou na prática de RPG. Entretanto, todas as mulheres responderam que sim.

¹⁶ Foram 57 respostas obtidas, das quais 3 eram mulheres.

Capítulo 2 – A desigualdade de Gênero nas Mesas de RPG

2.1 O Contexto Histórico do RPG e das comunidades de RPG hoje

Para analisarmos o contexto de desigualdade de gênero que observaremos nas entrevistas com jogadoras, precisamos compreender a mudança significativa na comunidade de RPG dos últimos anos. Em especial com a popularização cada vez maior da internet, o público jogador de RPG cresceu enormemente, assim como novas produções e criações amadoras publicadas de forma independente. Foi um movimento que ficou conhecido como *RPG Indie*. Diversas editoras menores foram fundadas, diversos financiamentos coletivos online no estilo catarse e *crowdfunding*, em oposição ou à revelia dos grandes monopólios de empresas tradicionais de RPG (notadamente a *White Wolf*, com a série Mundo das Trevas, em especial *Vampiro: a máscara*; a *Wizards of the Coast* com D&D e a *Games Workshop* com Warhammer). As propostas dos *RPGs Indies* tinham um caráter mais plural, avançando em demandas sociais e incluindo grupos de forma mais inclusiva que o mercado tradicional; os sistemas de jogo também ficaram cada vez mais narrativos e com regras mais simplificadas ou com sistemas de regras mais intuitivos e dinâmicos, fora do padrão; os cenários também ficaram ainda mais diversos. De repente, temos RPGs incluindo africanidades, indígenas, amor adolescente, dilemas existenciais. Tudo isto agregou maior número de jogadores. O próprio mercado tradicional de RPG *respondeu* ao movimento, lançando novas versões e atualizações de seus RPGs para acompanhar a marcha da mudança. No Brasil tivemos alguns representantes deste movimento, com jogos como *Terra Devastada*, *Abismo Infinito* e *Old Dragon*. O RPG *Pulse*, brasileiro, em 2013 foi vencedor do GameChef, que premia os melhores jogos analógicos do mundo. Algumas editoras também traduziram sistemas de jogo *Indies* famosos, como *Savage Worlds* e *Monsterhearts*.

A inclusão de mulheres no tradicionalmente masculino espaço de RPG começa antes da virada indie. Conforme RODRIGUES (2004 p. 65-66) ela tem início com a disseminação do sistema-cenário *World of Darkness* (Mundo das Trevas), em especial com seu carro-chefe *Vampiro: A Máscara*, publicado em 1991. Pavão também percebeu essa abertura de público: *o drama existencial dos vampiros desloca radicalmente o RPG dos seus ancestrais jogos de guerra, atraindo um público mais 'cabeça'*. Com

Vampiro, é fato que o RPG começa a atrair seu público feminino. (PAVÃO, 1999, p. 76). Podemos dizer que *Vampiro* é o primeiro RPG que realmente *desafia* a liderança de D&D como maior sistema mundial, ao menos por um tempo, atingindo uma legião de fãs. Entre estes, era inegável o quanto *Vampiro* atraía mais o público feminino. Isso principalmente porque o sistema-cenário de *Vampiro* dá foco na narrativa e na interpretação, ao invés de na estratégia de combate. Não pretendo aqui cair na falácia de admitir que mulheres não gostem de combate ou de arcos heroicos de poder e destruição do mal: penso aqui na construção social dos gostos e preferências relacionadas a gênero na nossa sociedade. Novamente, portanto, recorro a minha defesa inicial, do jogo como prática cultural intrínseca a sociedade (HUIZINGA 2000; CAILLOIS, 1990), do caldo cultural como não incentivador para mulheres gostarem de capa e espada, magia e combate, e conseqüentemente, afastando-as das narrativas tradicionais heroicas de RPG. *Vampiro* tem seu centro em disputas, intrigas políticas e culturais entre guildas de vampiro inimigas, além de uma necessidade permanente de astúcia para evitar a sociedade vampírica de ser descoberta pela humanidade ou por outros inimigos sobrenaturais, como os terríveis lobisomens. Além disso, *Vampiro* também fornecia possibilidades mais concretas para uma modalidade de RPG chamada de LARP (Live Action RolePlay, algumas vezes chamados apenas de *Lives*), na qual os jogadores encarnavam seu personagem de forma muito mais contundente, se vestindo como eles, falando como eles o tempo todo durante as sessões de jogo, usando seus corpos para representar as ações dos personagens. No LARP, as cenas de conflito ou debates são resolvidas através da própria interação dos jogadores, da votação do público durante a sessão de jogo ou de mecanismos mais simples como jokenpô (pedra, papel ou tesoura). Uma primeira grande onda de jogadoras mulheres de RPG teve sua primeira experiência com *Vampiro: a Máscara*, incluindo aí, por vezes, sua modalidade LARP. É o caso, por exemplo, da entrevistada Bruna: *com 9 anos de idade fiz minha primeira ficha, de Vampiro, a máscara. Logo parti para os LARPs, mas nunca abandonei o RPG de mesa, e hoje em dia ainda jogo, mas mais raramente.* (BRUNA, Entrevista, 04min, 2016). A partir de *Vampiro*, assim, a produção do conteúdo e narrativas de RPG em muito se diversificou, começando a ficar mais inclusiva para com minorias políticas. A empresa criadora de *Vampiro* passou por reestruturações e falências, tendo poucos relançamentos e atualizações, e uma grande baixa se impôs a partir do final da década de 2000. *Vampiro, a Máscara* e o restante do universo de Mundo das Trevas (Lobisomem: o Apocalipse; Mago: a Ascensão e Changeling: o Perdido;) ainda mantém

uma significativa base fiel de fãs e jogadores, mas uma boa fatia deste público foi capturada pela onda do *RPG Indie*.

Assim, temos que essa mudança de paradigma (mais tímida com *Vampiro*, e mais acelerada com o *RPG Indie*) trouxe um sem número de jogadores e de grupos interessados em RPG que não faziam parte do público-alvo anterior, bastante homogêneo em homens e garotos brancos, de classe médio-alta. Essa chegada de novos jogadores, novos tipos de jogo e novas formas de pensar o jogo gerou conflitos e colocou sob tensão questões sociais que até então pouco eram abordadas na cultura do RPG, embora já estivessem sendo debatidas em outras searas da cultura *gamer*, como os jogos eletrônicos. Entre elas, podemos destacar a desigualdade de gênero, foco deste trabalho.

Os jogos e a cultura *gamer*, e talvez *nerd/geek* num sentido mais abrangente – do qual o mundo de RPG não escapa – é descrito como um grande reduto de desigualdades de gênero, que lentamente vem sendo trabalhadas e repensadas, principalmente devido a maior participação de mulheres no consumo de jogos. Sobre esta questão, um estudo sobre a representação feminina nos jogos reforça:

Apesar da crescente presença de mulheres na cultura *gamer* ser encorajadora, a maioria dos jogos campeões de mercado reforçam estereótipos de gênero e desigualdades intrínsecas da nossa sociedade. As personagens femininas são frequentemente hipersexualizadas, através da forma do corpo e também de roupas exíguas e descontextualizadas, em jogos que transformam mulheres (sempre jovens, gostosas e bonitas) em parte do seu conteúdo. Essas conotações negativas desencorajam mulheres a perseguirem jogos *hardcore*, um termo utilizado por *gamers* para jogos mais difíceis e complexos, que exigem uma maior dedicação de tempo e esforço para serem completados ou jogados. Além disso, essas conotações também diminuem significativamente o interesse delas em perseguirem carreiras na notadamente masculina indústria cultural dos games (KAFAI, 2008, p. 11 – tradução minha).

Apesar do RPG ser essencialmente uma narrativa construída coletivamente, as imagens dão corpo ao jogo. Na criação dos personagens, utiliza-se muitas vezes como base manuais de RPG, repletos de imagens de exemplos. Muitos jogadores desenham seus personagens, ou se inspiram em imagens de outras mídias (filmes, jogos) pra construir seus personagens. Mesmo os PDMs (personagens do mestre) tem que ser representados, ou ao menos, descritos aos jogadores, quando há interação entre estes e os PJs (Personagens Jogadores). Essas descrições também forma imagens mentais, ou um imaginário da narrativa¹⁷.

¹⁷ Para melhor compreensão, ver algumas imagens do anexo 3.

Assim, se dentro desse grupo de novos jogadores as mulheres tem crescido bastante, é apenas natural que as críticas feministas se impusessem sobre o setor, ainda que do ponto de vista da produção de conteúdo um longo caminho ainda tenha que ser percorrido. Desde o surgimento das redes sociais, é claro o florescimento de comunidades de jogadores e jogadoras voltadas para debater RPG, desde compartilhamento de conteúdo e notícias até a formação de encontros para jogo – que também ascendeu, nas modalidades virtual e presencial. E dentro dessas comunidades verdadeira “guerra” se impõe, supostamente uma contra-ofensiva ao “politicamente correto”, quando na verdade é apenas resultado do conflito desse “novo” público vindo a participar e criticar tradições do RPG que eram, sim, baseadas em preconceitos estruturais, tais como a desigualdade de gênero. Nas postagens de propagandas de jogos, muitas vezes é utilizado o corpo feminino como motor de vendas, da mesma forma baixa e “tradicional” que as propagandas de cerveja. Como boa parte do público alvo ainda é masculino – pensam os produtores de conteúdo – isso irá atrair atenção, e com atenção, vendas. Ora, sabemos que gênero dentro das relações sociais é focado nas diferenças entre os sexos, uma diferença de tratamento que nada tem de natural, mas cultural. (SCOTT, 1990, p. 85-86). Com o público diversificado e a própria marcha dos movimentos de luta, esperava-se que os produtores de conteúdo de RPG e os jogadores acompanhassem a mudança. O movimento de *RPG Indie* impulsionou a questão, certamente, mas o processo é mais lento do que se poderia esperar. É uma angústia (e um debate) que é compartilhado pela entrevistada Joana:

Claro que pra editora, pra quem produz tem um interesse de vender, de capitalista aí: ah, então mais mulheres querem jogar, então vamos produzir coisas pra elas pra gente lucrar em cima. Maaaaas pelo menos, é um material onde as mulheres não são TANTO objetos sexuais! Ou onde os personagens importantes não são todos brancos, sei lá. E como tem mais proximidade entre público e produtor, permite reivindicação do público. Mas acho que estamos engatinhando nessa questão de representatividade. Fico pensando que é A MESMA COISA em outras áreas parecidas, como, por exemplo, quadrinhos... lembro de quando mudou, agora recentemente, o desenhista da Mulher-Aranha¹⁸, e a primeira capa foi a heroína de quatro, com a bunda de fora, e quando algumas minas vieram criticar isso, a comunidade caiu em cima delas como se elas tivesse falando besteira... Então, muitas vezes as pessoas que criticam são excluídas, ou ridicularizadas, e isso no mundo do RPG também acontece, mulheres banidas de fóruns e comunidades e grupos de chats de jogos... (JOANA, Entrevista, 22-24min, 2018).

Como já mencionei, o público de RPG transita entre outros nichos do mundo geek e nerd, e compartilha de muitos problemas nesse sentido. O mundo dos quadrinhos

¹⁸ Para melhor compreensão, ver as imagens do anexo 3.

talvez tenha sido um dos primeiros a se posicionar sobre a desigualdade de gênero, com o gigantesco movimento da Iniciativa HawkEye¹⁹, que denuncia a objetificação do corpo feminino nos quadrinhos e dá visibilidade para quadrinistas mulheres. Mesmo assim, questões como a que Joana comenta ainda existem. Ademais, os quadrinhos fazem parte íntima com a cultura do RPG. No caso de Tormenta RPG, por exemplo, existe até uma parte da história do cenário que é contada através do uso de HQs, sendo a mais famosa *Holy Avenger*. Há também sistemas-cenários inteiros de RPG baseados em quadrinhos, como *Marvel Heroic Roleplaying Game*.

Sara, outra entrevistada, se posiciona de forma semelhante sobre as imagens de mulheres dentro do mundo de RPG: *eu sei que pra uma empresa de RPG eu sou só uma consumidora, mas se eu vou consumir, eu quero mesmo me ver ali representada, po! Fica clara uma TENTATIVA disso... pelo menos na parte de propaganda dos jogos, e nas imagens UM POUCO menos sexualizadas* (SARA, Entrevista, 45min, 2019)

O debate sobre misoginia, machismo e inclusão de mulheres no mundo *gamer*, em geral, e no RPG, como consequência direta, teve como grande divisor de águas o *GamerGate*. Vale a pena mencionar este evento porque uma segunda grande onda de participação feminina no mundo de RPG vem de jogadoras de jogos eletrônicos (sendo estes de RPG ou não), como no caso da entrevistada Carla. Outra entrevistada, Sara, menciona uma relação estreita entre ambos: *Eu tive essa primeira experiência com o RPG no Ensino Médio, mas depois fiquei muito tempo sem jogar de mesa. E aí eu me voltei para o RPG online, no caso, o World of Warcraft, que eu jogo até hoje* (SARA, Entrevista, 04min, 2019). Como o *GamerGate* sacudiu esta comunidade de jogos eletrônicos fortemente, vamos compreender um pouco mais deste evento. Sobre isso, TODD (2018) e SALTER (2015) trazem considerações importantes para este trabalho.

A história do *Gamergate* começa com Eron Gjoni, gamedesigner, que publicou em seu blog que a ex-namorada, Zoe Quinn, também gamedesigner, teria tido boa repercussão na avaliação de seu jogo porque ela teria “*sleaped her way up*”, algo como, “transado até o sucesso” na indústria de jogos. O jogo de Zoe Quinn, recém lançado e recém aclamado por crítica (2014) chamava-se *Depression Quest*, e tinha um quê de polêmico, pois procurava gerar empatia nos jogadores em relação a pessoas com sintomas de depressão, um tópico totalmente alheio aos conteúdos de jogos de forma geral. O jogo em si já havia sido criticado por *gamers* mais conservadores. Porém, após

¹⁹ Para mais, ver: <http://thehawkeyeinitiative.com/>

a publicação de Eron Gjoni sobre a suposta promiscuidade de Quinn para atingir boas vendas, a questão se ampliou para uma série de fóruns, nas quais se destacaram os Chans²⁰, comunidades na parte obscura da internet. Um linchamento virtual e pessoal sem proporções então começou, com divulgação de informações privadas de Zoe Quinn, como endereço e telefone. É algo que talvez não seja tão estranho para nós hoje em dia, com a tática se popularizando, mas que era inédita até então. Zoe Quinn começou a receber ameaças diárias de morte e estupro. Foi uma espécie de divisor de águas do *cyberbullying* (SALTER, 2015, p. 13). Já há muito tempo foi provado que as acusações de Eron Gjoni eram infundadas e derivadas de inveja e mágoa pelo término. Entretanto, até hoje Zoe Quinn ainda sofre ameaças, e pessoas que se posicionam a favor dela também sofrem (TODD, 2018, p. 65). A comunidade *gamer*, num primeiro momento, e a mídia tradicional (relutante, porém presentes num segundo momento) procuraram denunciar o caso de Quinn: foi o portão de entrada, o *Gamergate*, para a discussão aberta sobre misoginia e machismo na indústria de jogos. O principal ponto de crítica dos apoiadores de Zoe Quinn era, claro, a denúncia da objetificação da mulher (vítimas, submissas, sexualizadas), e sobre a tendência misógina da indústria *gamer* em si, com poucas profissionais mulheres (e com a maioria delas em áreas administrativas) além do descrédito que mulheres tinham como profissionais dos jogos.

É claro que esta questão não é nova. Muito já se falou sobre a experiência e o impacto da desigualdade de gênero na vida das mulheres antes, inclusive em outras searas da vida social. No caso do mundo dos jogos, temos a camada da comunidade *hater*, misógina, e uma camada intermediária, machista, que desacredita experiências de mulheres e assume um discurso de "sensibilidade feminina para qualquer coisa" ou "que teria que ser mesmo uma pessoa mais forte para os negócios ou para o setor empresarial". (TODD, 2015, p. 65) Mas o *Gamergate* inaugurou a exposição constante, quase eterna, de uma mulher por ousar sair do seu lugar, do seu espaço, e uma organização sistemática misógina para o linchamento virtual (e até pessoal) constante. Nesse sentido, a exposição machista, o assédio ou a misoginia, os quais as mulheres enfrentam em todas as searas (como o mundo dos esportes, ou a área acadêmica) parece ser "multiplicado" na área *gamer*. Uma teoria a partir disso (SALTER, 2018, p. 04-05)

²⁰ Os chans são fóruns da deep web, notórios depósitos de conteúdo pornográfico, inclusive infantil, além de discursos masculinistas tóxicos e misóginos, venda ilegal de equipamentos e de drogas. Dois dos mais famosos são o 4Chan e o DogChan. Os recentes ataques em escolas aqui no Brasil (2019, São Paulo) partiram de dois jovens que eram ativos nestas comunidades misóginas, comunidades estas que incentivaram e apoiaram os massacres a estudantes perpetrados pelos criminosos.

tem a ver com a formação da cultura *gamer* como asseguradora de masculinidade para homens que *não* exibem comportamento “alfa” (atleticos, fortes, “sucesso” com mulheres, etc), e, por isso, um nicho cultural de masculinidade a ser fortemente defendido. É outra faceta da moeda do mundo tecnológico do trabalho, como a área de programação e informática, onde o mesmo perfil de público masculino se impõe. Vejam como as falas de duas das entrevistadas endossam essa ideia:

olha... Essa resistência das comunidades de RPG eu vejo assim... O mundo nerd e o RPG eles meio que começam com o que? Com uns caras que meio que sofrem bullying ou que são tidos como perdedores, ninguém quer pegar eles e tal. Então... com essa abertura no RPG o que acontece? Começam a entrar as mulheres e a abrir o mercado e as pessoas parecem exigir um espaço dentro daquele lugar, que teria que ter sempre só os nerds, só os excluídos. Não sei bem como criticar. Mas as mulheres chegam e demandam representatividade e respeito, e a grande maioria dos homens não respondem com compreensão, mas com agressão, com raiva, ficam na defensiva, ficam dizendo “não sou machista poxa”. Então eles ficam sendo uma força contrária a outros grupos que querem entrar no RPG (JOANA, Entrevista 28-29min, 2018).

Por muito tempo, o RPG foi o ambiente deles. Eles agiam como queriam, e as mulheres simplesmente se retiravam... mas agora, tanto tempo depois, as mulheres cansaram de ser retratadas só como um corpo, como um sexo frágil, e resolveram ocupar esses espaços. E isso assusta a maioria dos homens, nesse meio! Eles começam a ter jogado na cara deles o quanto eles são preconceituosos. Eles passaram uma vida inteira reclamando que ELES sofriam preconceito ou bullying, e agora é jogado na cara deles que ELES são os preconceituosos. E é difícil olhar pra si mesmo desse jeito. Eles pensam: “vou ter que mudar o tipo de piada que eu faço, o tipo de narrativa, o jeito que eu trato as pessoas?”. Eles não querem perder o espaço onde eles podem ser machistas, principalmente machistas, mas também homofóbicos e racistas à vontade. Então esse desespero gera mais e mais ataques tentando evitar que mulheres joguem (SABRINA, Entrevista, 12-13min, 2016).

A ação institucional legal, como de praxe, não tem ajudado muito o crescimento do feminismo no mundo dos jogos. Entretanto, o caldo cultural mudou o suficiente para algumas indústrias de jogos e alguns editores de conteúdo homens rejeitarem publicamente o *GamerGate* ou outras ações similares, sendo mais inclusivos²¹. Duas das entrevistadas inclusive mencionam essa reviravolta diretamente, Sara (44min, 2019) e Sabrina, de forma muito mais contundente: *ver uma empresa, alguém que produz o material que a gente consome dizer “se você se posiciona assim [de forma machista ou sexualizando mulheres], se você pensa essas coisas, nós não precisamos do seu dinheiro, não queremos esse tipo de posicionamento no nosso hobby” é muito forte, é muito bom e muito necessário* (SABRINA, Entrevista, 25min, 2016). O problema ainda

²¹ Os exemplos mais notáveis daqui partem da Editora New Order e Jambô Editora, duas das maiores empresas que publicam RPG no Brasil.

persiste, contudo, e um dos caminhos para a solução entre feministas e culturalistas que estudam o fenômeno é a mudança de *narrativas* dos jogos, tanto de roteiros, quando de representação feminina neles (e aí temos novamente pontos a serem contados pela inovação que *Vampiro* começou a trazer no mundo de RPG, e pontos ainda maiores para o movimento do RPG Indie). A autora TODD (2015, p. 66) chama isso de "balanceamento da percepção de gênero", e que a partir das novas narrativas, o espaço se desintoxicaria aos poucos. Isso, inclusive, já seria uma verdade para jogos mais inclusivos, que tradicionalmente tem comunidades menos tóxicas e misóginas, como é o caso do próprio World of Warcraft (WoW), o RPG eletrônico objeto da tese de doutoramento dela. Ainda assim, vale ressaltar que as entrevistadas Bruna e Sara, como veremos, afirmam ter passados por situações de machismo evidente dentro do WoW; imaginem então como são as *outras* comunidades...

Por fim, vale lembrar que mesmo muito após o lançamento de *Vampiro* e a virada indie, o relato de jogadoras que se “aventuram sozinhas”, não é raro, em um mundo em que os jogadores são na maioria homens. A própria entrevistada Joana relata nesse sentido: *Eu jogo desde os 14 anos, mas exceto por uma aventura no ensino médio em que joguei com duas meninas (e que saíram depois de 1 ano de jogo, e depois fiquei sozinha) eu me lembro de ter jogado uma única vez com outra mulher nas mesas...* (JOANA, Entrevista, 03min, 2018). Sara, outra jogadora entrevistada, também marca o colegial como início, e a singularidade de ser mulher no meio: *Só teve uma vez que tive uma experiência de RPG com mais meninas, e foi uma coisa que sempre ouço falar, que é a das namoradas dos jogadores jogarem junto. Mas na maioria das vezes, fui a única menina* (SARA, Entrevista, 07-08min, 2019).

Um adendo aqui: o universo de RPG permanece esvaziado de mulheres inclusive do ponto de vista da pesquisa. Ao juntar bibliografia, percebi uma grande quantidade de publicações sobre RPG no Brasil, mas quase todas sobre Educação, e quase todas de homens. Lá fora, em especial nos Estados Unidos, discussões sobre RPG e Gênero, ou Jogos e Gênero, já começam a aparecer com mais força (e por isso, até, muitas das minhas referências aqui são estrangeiras). Esse fato não escapou à crítica entrevista de Joana: *pra ver o quanto falta mulher no RPG: não sendo uma crítica a você, mas teu próprio trabalho que gerou essa entrevista, né, você, que é homem, sabe? Então esta crítica sobre machismo num trabalho vai partir de você. E poderia ser de mulheres...* (JOANA, Entrevista, 40min, 2018).

2.2 O que as mulheres jogadoras dizem sobre RPG?

Como as principais fontes para este trabalho são entrevistas, vale a máxima de rebater a velha crítica de história oral da falta de objetividade desse tipo de fonte. Para além de perceber que toda fonte histórica é carregada de subjetividade, resta também colocar que todo historiador e a construção da narrativa também é (FERREIRA; AMADO, 2006). Para esta pesquisa, importa problematizar como a experiência e as memórias servem para debater questões primordiais para a história, como a disputa de narrativas em contexto social e preconceitos estruturais em âmbito cultural. Além de estar atento à versatilidade da memória, o historiador deve compreender que seu papel, enquanto pesquisador desta memória, não é o papel de um juiz, disposto a responder por uma verdade universal e incontestável, através de seu veredicto. Ele deve se atentar às disposições críticas de sua fonte, como em qualquer outro tratamento teórico-metodológico de pesquisa. Trata-se, assim, de enxergar *a memória como forma de conhecimento e como experiência, um caminho possível para que sujeitos percorram a temporalidade de suas vidas* (DELGADO, 2003, p. 16). Não se trata, assim, de defender um ponto de vista por aspectos afetivos ou de justiça, mas sim de estabelecer um distanciamento e desenvolver um diálogo de historicização crítica da memória. Deste modo, as falas das entrevistadas são reproduzidas (nas citações ao longo deste trabalho) na íntegra, isto é, cobertas pelo trejeito informal da fala, sem supressão de qualquer tipo, exceto naquelas informações que poderiam lhes revelar a identidade. As entrevistas foram realizadas todas online. Apesar de conter um roteiro (presente no Anexo A), não se tratou de um interrogatório e sim de uma conversa, na qual as entrevistadas falaram livremente e apenas pequenas nortes foram dados a partir do guia de entrevista.

E quem são essas mulheres jogadoras? Farei uma descrição breve, junto de um contexto geral de suas falas. Sabrina, nascida em 1989, natural do Rio Grande do Sul, é pedagoga, cosplayer e produtora de conteúdo sobre RPG e animes. Sara, natural de Santa Catarina, nascida em 1993, é estudante de pedagogia e professora, jogadora veterana de vários sistemas de RPG. Bruna, natural de São Paulo, nascida em 1986, é advogada e formada em administração, já trabalhou na organização de eventos de RPG, anime e jogos eletrônicos. Joana é formada em Direito e professora de inglês, natural de Minas Gerais, nascida em 1993, e tem no RPG o grande hobby das horas vagas.

Com apenas uma exceção – Joana, que já jogou junto comigo - propositalmente selecionei mulheres para entrevistar que não conhecia ou tinha contato, e tampouco que

eram muito ativas na comunidade virtual, na época. Na minha leitura, porém, todas as suas falas dialogam muito. Talvez, para sobreviver neste meio, ainda tão blindado para a presença de mulheres, é indispensável certa postura feminista. Sara e Sabrina se autodeclaram assim sem receios (ao menos, na lógica da entrevista), enquanto Carla e Joana são entusiastas de bandeiras feministas sem se imaginar como militantes, talvez até sem saber. Bruna não sabe até que ponto o feminismo é a forma correta de lutar contra o que vê e sente, mas entende a necessidade da existência do movimento dentro do meio do RPG que gosta de estar. Percebi também que o grau de “conscientização” relacionada à opressão é consideravelmente maior nas jogadoras mais novas, ou então veio tardiamente, como diz Bruna *é difícil mesmo definir se [o assédio] é verdade, ou não. Se a pessoa tá com boa intenção, ou não. E soma isso ao fato de que várias vezes eu era bem adolescente e não entendia as coisas da vida* (BRUNA, Entrevista, 10min, 2016).

O jogo de RPG pretende narrar uma sequência de fatos, e para tanto o mestre escolhe um momento, seleciona suas personagens, e cria outras próprias e desenvolve pontos para uma trama que vai ser vivenciada de maneira improvisada pelos participantes, usando como pano de fundo um cenário preestabelecido. Os demais jogadores, neste sentido, também utilizam seleções, recortes, abordagens e estratégias que vão perpassar suas ações no jogo e construir a narrativa. Porém, nem mestre, nem os jogadores têm um objetivo analítico ao construir essa narrativa colaborativa; mesmo certamente seguindo um “método”, este não tem como lastro uma preocupação necessariamente científica ou progressista. Por isso, na práxis do mestre e jogadores, podemos ver com mais clareza contextos socioculturais das pessoas, e como são introjetadas noções e pré-conceitos de forma naturalizada, reforçando estereótipos. Quando, num universo que pretende ser fantasioso, um jogador despreza personagens femininas, o estupro é naturalizado como prática social, as mulheres são submissas, invisibilizadas em suas falas e ações e sexualizadas em suas vestimentas, todas estas são também práticas que fazem parte do imaginário dos jogadores (como vimos, ainda predominantemente masculinos), e não apenas da história “fictícia” em que o jogo ocorre. A maioria destes posicionamentos (ou do problema destes posicionamentos), aliás, passa despercebida por muitos jogadores homens, mesmo aqueles que não realizam diretamente estas práticas misóginas ou machistas. Isso porque a legitimação dessas ações também se ancora no gênero: *A força da ordem masculina se evidencia no fato de que ela dispensa justificção; a visão androcêntrica impõe-se como neutra e*

não tem necessidade de se enunciar em discursos que visem a legitimá-la. (BOURDIEU, 2002, p. 18). Talvez eu mesmo, quando conheci RPG, poderia estar incluído neste grupo. Afinal, não é um dos tropos de fantasia clichês (e machistas) a donzela em perigo e o herói homem ao resgate? Ou o bandido que viola camponesas como plano de fundo de um roteiro? Assim, vale lembrar da importância da operacionalização do conceito de gênero, hoje já clássico, e que é tão vital para a análise deste trabalho: *o gênero se torna uma maneira de indicar as “construções sociais” – a criação inteiramente social das ideias sobre os papéis próprios aos homens e às mulheres* (SCOTT, 1990, p. 07).

Bruna afirma, - talvez ela seja a mais intrigante entre confirmações e contradições - que nunca viu um assédio *direto* em RPG de mesa, constatando-o mais facilmente em *Live Actions* e no RPG eletrônico. *A relação com a discriminação vem especialmente online [World of Warcraft] e em Lives, mas quase nunca em mesa, acho importante frisar isso. Nunca vi nenhuma discriminação direta em mesa, nem comigo nem com outras pessoas.* (BRUNA, Entrevista, 1h20min, 2016). Talvez por ter passado toda sua vida dentro das lógicas de jogo, dentro das comunidades dos jogos e inclusive *trabalhando* com jogos e eventos de jogos, Bruna tenha também uma visão e uma experiência diferente em relação a situações de opressão. Ela é também a mais velha entre as entrevistadas. Outra possibilidade é ela não ter tido muito contato com discursos feministas e ter considerado situações “micromachistas” como normais ou muito leves. Vejamos, por exemplo, como Joana, se posiciona sobre esse assunto:

Acho que nunca sofri uma discriminação direta no RPG. Do tipo “você é mulher e não pode jogar”. Mas situações constrangedoras, frases de extremo mau gosto, isso sim... Por exemplo: entramos numa masmorra uma vez e era um local bem apertado, os personagens tinham que entrar em fila indiana e abaixados. E um dos jogadores fala, “igual a boceta de virgem, né Joana?” Porra cara, pra que isso sabe? E isso com pessoas que eu não conhecia previamente e obviamente não tinha nenhuma intimidade. (JOANA, Entrevista 08-09min, 2018).

Conforme BOURDIEU (2002), os comportamentos socialmente construídos estão imersos na cultura e sua reprodução invadem todos os espaços da vida (familiar, profissional, econômico, político). Se o jogo é fenômeno cultural ele não escapa disso e mais, muitas vezes ele reforça esses estereótipos e relações de poder. No caso do RPG de mesa, temos uma natureza social ainda maior, visto que o funcionamento básico do jogo se dá através da interação entre jogadores e jogadoras: sem discussão, debate e conversa, não há jogo: são as ações e falas dos jogadores que moldam a aventura de

jogo, numa narrativa construída coletivamente. Muitas vezes as perspectivas se confundem e práticas “reais” viram práticas “de jogo”, embora ambas reforçando a visão androcêntrica. Sara, sobre isso é bem específica:

Vou te falar como desabafo, porque até hoje, em que jogo numa mesa com pessoas que são mais... digamos, desconstruídas, progressistas e tal, continua acontecendo essas coisas de reforçar discriminação. É sempre um espanto quando demonstro conhecimento sobre o jogo ou o mundo nerd, é sempre uma dúvida, um assombro e um esforço que eu tenho que fazer o tempo todo pra legitimar as coisas que eu falo e as coisas que eu faço. Quando meus amigos homens falam, não vejo a mesma coisa acontecer com eles! É muito cansativo ser questionada o tempo todo, ser interrompida... você faz uma jogada e às vezes até o próprio mestre chega e fala: “você tem certeza mesmo?” Então, é tipo a mesma coisa, num outro formato, que sofro em outros lugares, como na academia ou no movimento estudantil que faço parte... É uma coisa de ter que se legitimar pra ter voz o tempo todo (SARA, Entrevista, 22-25min, 2019)

Assim, os preconceitos estruturais, as visões tradicionalistas e até, muitas vezes, não intencionais, transbordam do mundo “real”, para o mundo do jogo. Algumas situações que Joana relata sobre isso:

tem também as situações ainda mais patéticas, tipo ficar jogando bolinha de papel ou o dado que tem que rolar no decote da gente, umas coisas ridículas, dizendo que o acerto crítico²² vai ser é quando acertar ali.. Coisas que muitas amigas minhas já passaram também! [...] já até passei por cenas, que, por exemplo, relatam um abuso, um líder bárbaro que tinha um harém de fêmeas que ele abusava. Mas a maneira de se aproximar do tema faz toda diferença. Quando são todos adultos os jogadores, temáticas fortes como estupro podem ocorrer. Mas a maneira como você trata isso faz toda diferença! Se você reconhece como algo ruim, uma marca que vem de um contexto de guerra ou selvageria, tudo bem, agora se você usa só pra chocar numa cena qualquer, ou pra fazer engrandecer uma personagem mulher, do tipo “ah, ela foi estuprada e daí ficou uma personagem mais forte”. Po! Tem que levar um assunto desse com a seriedade que ele merece. Se o mestre for colocar uma situação assim, ele tem que ter consciência que existe uma abordagem, SOBRETUDO se tiver mulheres no grupo, mas parece que é o contrário (JOANA, Entrevista 10-14min, 2018).

Isso explica porque muitas jogadoras preferem a ideia de um espaço seguro, ou de ambientes puramente femininos, onde sentem que a interação é mais plena e com menos chance de sofrer opressões de gênero. É uma ideia que já passou seriamente pela cabeça das jogadoras que entrevistei (Sara, 28-29min), ou é analisada como possibilidade válida (Joana, 13min; Bruna, 1h25min). Sabrina é quem melhor explica o tema:

Acho que eu sofri menos discriminação porque eu fiz essa coisa da seleção, de jogar com gente conhecida, ou indicação de alguém. Gente que você sabe

²² Expressão típica do RPG de quando você consegue o resultado máximo dos dados e, supostamente, o sucesso em qualquer desafio imposto ao seu personagem.

que não vai criar problema. Eu já desisti em vezes que a gente meio que sabe que vai dar problema. Eu SEI que não é o certo, o certo seria as pessoas que causam esses problemas não estarem nos grupos. Mas a gente se priva de certos grupos, de certos eventos, pra evitar problemas. Então, a solução de ambientes, exclusivos, só grupos de mulheres, eu apoio! Eu conheço muitas, MUITAS mulheres que tentaram e não conseguiram, muitas reclamações em se adaptar, ou de desrespeito, então estes grupos femininos podem fazer elas se sentirem seguras, pra elas aproveitarem o hobby, só se divertindo, sem se preocupar em como ela vai ser vista ou tratada... (SABRINA, Entrevista, 10-11min, 2016).

Sintetizando, conforme Nina “Hobbit”, do site Garotas Geek:

Essas posturas de mudanças são importantes, mas muitas dessas pessoas, mulheres e meninas, estão impactadas com a atmosfera hostil que encontraram ou, no mínimo, desconfortáveis em voltar para este ambiente. É nesse momento que surgem os eventos e meios apenas de mulheres. Não é uma atitude separatista, não é sobre homens. (Sobre Machismo e lugares seguros para mulheres no rpgistas, publicado em 03/11/2017, disponível em: <http://www.garotasgeeks.com/sobre-machismo-no-rpg-e-lugares-seguros-para-mulheres-rpgistas/> Acesso em: 20/03/2019)

Como a lógica do jogo existe dentro dos limites de espaço, tempo e contexto, tem-se o jogo como algo que “não é de verdade” e “tem começo e fim” e, por fim “é só uma brincadeira” (HUIZINGA, 2000, p. 15-16). Essas características e senso comum acerca do funcionamento dos jogos geram preocupação para um contexto de preconceitos estruturais, justificando atitudes de outra forma impensáveis ou condenáveis dentro do mundo “real” (tais como o estupro ou o assédio deliberado e sem escrachos, relatados pelas jogadoras). Analisando o RPG eletrônico, temos situação semelhante com os personagens-avatars a serem criados: *combinado com elementos do jogo de oferecer imersão através de interatividade e elementos de fantasia, a criação do “eu virtual” se torna problemática, visto que valores heteronormativos são perpetuados* (LEONG, 2014, p. 05, [tradução minha]). São elementos percebidos por jogadoras durante as entrevistas. Bruna, por exemplo, fala em especial dos LARPs. No começo da entrevista, a jogadora até dizia que não tinha sofrido assédio: *em RPGS de mesa, nunca, mas em live actions, sofri assédio sim*. Ao longo da conversa, enquanto vai ficando mais a vontade, seu tom muda: *Assim... assédio sempre teve, mas de forma mais branda, eu diria. No Live é que era bem mais ostensivo, acho que se sentiam 'protegidos' por estarem interpretando um personagem* (BRUNA, Entrevista, 3min; 7min, 2016). É inclusive referenciado por ela como mecânicas do jogo são utilizadas para reforçar uma opressão de gênero:

Muitos homens - e até algumas mulheres - acreditam que, em *Live actions*, seria a maneira mais fácil para, usando o personagem, conseguir passar a mão em lugares impróprios ou forçar um beijo/agarro. Pois usam alguma

hipotética vantagem do personagem que eles possuem no jogo para isso. Por exemplo, um *live* de vampiro. Seu personagem se meteu em encrenca, tá quase morrendo. Daí vem uma pessoa com más intenções, se aproveita da sua interpretação - personagem desmaiado - vai lá e dá um beijo, alegando estar “te salvando”. O que obviamente quebra o clima e te força a sair do personagem. A diferença de tratamento é, infelizmente, gritante. Mulheres geralmente recebem os personagens com 'estereótipos', ou seja... toreadora²³ fofoqueira. Basicamente isso. Quando a mulher vai querer ser um nosferatu²⁴ malandrão, olham torto. Não sei se acreditam que será “difícil de interpretar” ou que “tiraria a chance dos outros terem vantagens”. Eu já tive que discutir mesmo com um narrador pra conseguir um personagem não... estereotipado. E ainda assim o assédio é grande. (BRUNA, Entrevista, 08, 09min, 2016).

A percepção de papéis de gênero ainda subsiste entre os jogadores, mesmo entre jogadores da nova geração, demonstrando que as desigualdades de gênero, embora debatidas, ainda encontram terreno fértil para florescer. Conforme Bourdieu, essa percepção de papéis está ligada com uma suposta capacidade ou naturalidade para certas ações e pensamentos de acordo com o sexo: *A divisão entre os sexos parece estar “na ordem das coisas”, como se diz por vezes para falar do que é normal, natural, a ponto de ser inevitável: ela está presente, ao mesmo tempo, em estado objetivado nas coisas* (BOURDIEU, 2002, p. 17).

É uma naturalização do sexo pelo gênero, e numa sociedade onde a dominação masculina se impôs durante tanto tempo, essa questão cultural é naturalizada, e provoca reações que vão do desdém até a violência, quando homens enxergam mulheres em um papel que não é o seu: o papel de *jogadora*. As mulheres ocuparem este papel é uma espécie de ameaça ao lugar “natural” do homem, e é respondido, assim, com uma tentativa de subjugar ou inferiorizar este sujeito supostamente deslocado de seu papel “natural”, o sujeito feminino. SALTER (2015) é preciso quando fala sobre esta questão na área gamer; e a sensação de “invasão” ou de se sentir “fora do lugar” é lugar comum nas falas das mulheres entrevistadas. Veja como a fala de Bruna reforça a ideia de uma masculinidade a ser protegida no mundo gamer, explicada anteriormente:

Medo. A coisa que eles mais tem é medo... Medo de que uma mulher jogue melhor do que eles. Então se escondem atrás dos clássicos “deixei ganhar”, “fiz de propósito”, “dei uma chance”. Isso no caso de algo como WoW [World of Warcraft]. Mas se aplica também a qualquer jogo. RPG de mesa não existe um “ganhar” de fato. Maaaas existe aquela solução mais criativa, aquela saída genial, aquela ideia brilhante que salva a pátria, aquele que sabe jogar é aquele que usa a esperteza e a inteligência e o conhecimento do jogo para criar soluções. E... quando essa ideia brilhante em questão parte de uma mulher, alguns homens ficam de cara feia e por vezes soltam um “é, eu

²³ Toreador é um clã de *Vampiro: a máscara* com foco em grande carisma e habilidades sociais, de manipulação, convencimento e sedução.

²⁴ Nosferatu é um clã de *Vampiro: a máscara* com aparência desagradável, e foco em grande destreza e habilidades furtivas, de camuflagem e disfarces.

pensei nisso antes, mas...” ou até não aceitam... (BRUNA, Entrevista, 1h40min, 2016).

Joana, sobre o mesmo ponto:

Uma vez eu entrei numa loja exclusiva de RPG na Irlanda, quando fui visitar e foi horrível! Por que todos ficaram me encarando, só tinha homens, e mexeram comigo na minha cara... Mas aqui no Brasil, também caras ficam me olhando torto quando entro em lojas de jogos, como a Conclave aqui em Juiz de Fora, e fazem comentários do tipo “entrou na loja errada” ou “ela não sabe o que ta fazendo aqui” (JOANA, Entrevista, 07min, 2018).

Sara assina embaixo:

Sabemos que a resistência dos caras é pra manter o domínio do homem como um domínio do jogo! A igualdade assusta eles. “Jogo tanto quanto você!” Falar essa frase desestabiliza eles! É uma coisa que a sociedade vê assim, que o homem é melhor nisso. É ameaçador, mas essa é uma visão machista, de um modo de defesa egoísta. (SARA, Entrevista, 37min, 2019).

Ora, em síntese, temos homens e mulheres que são apresentados no jogo de forma assimétrica (sexualizada *versus* épica), muitas vezes em relações diametralmente opostas (vítima *versus* herói; curandeira *versus* guerreiro) e comportamentos distintos (passiva *versus* ativa; angelical *versus* agressivo), em oposições quase sempre binárias. Temos uma exclusão ou deturpação de mulheres em ambientação, em representação, em silenciamento e atropelamento de decisões, em ocupação de espaços (físicos ou virtuais) sobre RPG. Por fim, quando são finalmente aceitas, novamente há “papéis” atribuídos no jogo, papéis vinculados ao gênero. Essas são todas reclamações constantes das jogadoras nas entrevistas. Sabrina, por exemplo, diz que *a mulher pode e consegue ocupar todos os papéis de jogo, e em TODOS esses papéis ela pode ser forte, seja como curadora, seja dando porrada, seja como tanque²⁵, em qualquer coisa!* (SABRINA, Entrevista, 36min, 2016).

Já Sara é mais específica, falando sobre a associação da mulher ao papel de cura:

Tem sempre uma expectativa, uns papéis pra gente fazer. Temos que estar longe da luta, não podemos estar na porrada, o dano é uma coisa secundária, temos que ter magia porque é coisa de mulher. Quase sempre querem que jogue como curadora, pra recuperar vida do time. Vejo muitas meninas que jogam como curadoras, no RPG online mesmo, é clássico: todas os curadores que eu conheço são mulheres! (SARA, Entrevista, 38-39min, 2019).

Assim, a comunidade que joga RPG e também a *geek* em geral continua a reforçar, em fóruns, reuniões e eventos e *chats online*, boa carga de preconceito estrutural. Fora da ambientação de jogo, aparecem mesmo posições risíveis como dizer

²⁵ Termo usado em RPGs e jogos em geral para definir um personagem cuja especialidade no jogo é suportar grandes quantidades de ferimentos durante um combate.

que “comprar roupa” é coisa de mulher e jogar é “coisa de homem”. Dentro do jogo, elas sofrem restrição de entrada, e quando são admitidas, são delegadas a funções específicas. Essa cristalização de comportamento pelo sexo remete ao essencialismo de gênero. Os trabalhos mais recentes na área de gênero tem se afastado do essencialismo, pois se tem refletido que os discursos das relações de gênero é que constroem os imperativos comportamentais: *segundo estas novas propostas teóricas, o sexo deixa de ser pensado como o significante sobre o qual se constrói o significado* (PEDRO, 2005, p. 92). Mas nas mesas de RPG, e talvez em outros discursos e práticas, a coisa talvez seja um pouco diferente. Vejamos a fala de Joana sobre isso:

[...] eu vejo uma coisa que [as ações] depende muito do sexo. Tipo, a sexualidade da personagem refletindo na sexualidade da jogadora, não sei se to conseguindo explicar, sabe? Não acho que é um problema trabalhar sexualidade no RPG, nem temas como estupro e violência, mas sim o jeito que é trabalhado isso com mulheres, com uma abordagem que não é justa (JOANA, Entrevista, 39min, 2018).

Kuhnen, analisando a filósofa feminista Charlotte Witt, menciona como o reconhecimento social é uma condição necessária para ocupar posições sociais de gênero (KUHNNEN, 2013, p. 411). Apesar das controvérsias sobre essencialismo de gênero, ela talvez ainda sirva para pensar a segregação sexual a partir de um processo de categorização de gênero, no mundo dos games e *geek* em geral e também no mundo do RPG em particular. Vejam que se a mulher age como se pensa que o gênero feminino “deve agir”, isso não se torna um problema tão grande para os jogadores, que reconhecem socialmente que a mulher está agindo como mulher, mesmo que esteja jogando. Observemos, por exemplo a fala de Joana, que diz: *o que eu percebo é que talvez você pode até entrar [no jogo] como mulher, mas só se for uma mulher que não se importe com o lance da hipersexualização, ou com essas piadinhas idiotas, com todas essas situações que já falei. Aí talvez não role a agressão deles...* (JOANA, Entrevista, 31min, 2018). É uma espécie de cobrança *extra* para mulheres que não se contentem com o “papel de mulher”, conforme a sentida por Sara:

Em ápices de jogo, numa coisa mais séria, eu ficava, fico ainda, sempre nervosa, eu sei que estou sempre sendo analisada pelos caras, para cada magia que eu escolho, para cada coisa que eu faço... E isso afetou muito a experiência de jogo. Claro, eu acho que ainda consigo me divertir, tanto é que continuo jogando depois, e até hoje. Isso nunca me bloqueou total, mas me afeta muito... É cansativo às vezes, sabe, ter que se legitimar sempre? (SARA, Entrevista, 12min, 2019).

Em relação às representações femininas no mundo de RPG, temos um problema relacionado, mas de outra ordem. Vejamos isto com Godinho, uma autora que analisa o

imagético feminino nas revistas e manuais de RPG brasileiros e estrangeiros, e que conclui:

constatando-se que a representação de gênero no RPG é repetitiva e segue insistências similares às que ocorrem em outras mídias visuais (mitos e estereótipos) [...] as quais parecem se relacionar com o imaginário tanto de jogadores/as quanto de produtores/as de RPG, sobretudo no que diz respeito à escassa participação feminina no consumo e produção do jogo: uma ideia mitificada de gênero cristalizada em certos estereótipos – um uso naturalizado do imaginário (GODINHO, 2002, p. 133).

A análise da representação feminina no RPG, assim, parece ainda persistir em parâmetros e objetificações do corpo feminino. Vejam que esta dissertação de mestrado é de 2002 – lá se vão quase vinte anos! E apesar dos discursos da comunidade e dos produtores em muito ter mudado, estas situações de machismos e micromachismos no mundo contemporâneo aparecem como problemas dos jogos e das comunidades de atuais de RPG, reclamação constante inclusive das mulheres que entrevistei entre 2016 e 2019. Já comentei desta lentidão e o quanto as representações “tradicionalistas” das mulheres ainda eternizam. Joana, por exemplo:

Acho iniciativas que debatem esse tema supernecessárias, nas comunidades, fóruns. Discussões sobre machismo, racismo. Isso é tornar o RPG mais igualitário, mais receptivo, que seja mais legal pra todo tipo de pessoa jogar. Mas enquanto as pessoas estão aí discutindo, os manuais [de RPG] tão aí com mulheres de armaduras decotadas ou então com roupas ridículas mostrando os peitos e tal. Representação gráfica é uma bosta no RPG, e até coisas que NÃO SÃO HUMANAS, orcs, meio-vacas, sei lá, mas que são personagens femininos são sempre do mesmo jeito, gostosonas. E até quando tem evolução... olha a personagem que você comentou, a Niele²⁶: antes, nas imagens, ela usava só faixas de cinto cobrindo as partes, e agora, na nova representação, usa um biquíni normal ao invés de faixas..! É uma evolução, mas ainda não faz o menor sentido! Que evolução é essa? (JOANA, Entrevista, 15-17min, 2018).

Sabrina já um pouco mais otimista em relação a “evolução” de representatividade do mundo inclusivo de RPG. Sobre isso, ela comenta:

vimos ALGUMAS evoluções importantes... por exemplo no Tormenta, maior RPG brasileiro, um personagem famoso é a imperatriz Shivara, que na primeira revista (quase 20 anos atrás) apareceu a bunda de fora na capa, mas após a revisão do material pelos autores, ela está lá como deveria ser, isto é, uma guerreira de armadura completa! Então, isso é uma posição dos autores, e isso nos dá um pouco de força, nos dá argumento, nos dá um apoio que nós mulheres precisamos. Ainda no Tormenta, temos a personagem Vanessa Drake, uma clériga do deus da guerra que é fonte de inspiração pra mim e pra muitas outras garotas que jogam. Ela é guerreira, é mãe, é líder, é forte em tudo que ela faz. É uma coisa que eu sinto falta, geralmente. Uma

²⁶ Niele é uma personagem clássica do cenário de Tormenta RPG, uma maga elfa atropalhada e que anda quase sempre seminua.

determinação forte, uma personalidade forte nas personagens mulheres (SABRINA, Entrevista, 26min, 2016).

Parece um tanto fácil estabelecer que, tanto no mundo dos personagens (de um jogo de RPG) quanto das práticas de jogadores, o gênero é pensado de forma “essencializada”, com diferenças de personalidade, comportamento e gostos pessoais derivando de algo puramente biológico. Devo trazer aqui algumas análises sobre gênero no mundo de RPG eletrônico, um universo irmão daquele analisado neste trabalho, e onde também aparecem imagens binarizadas e estereotipadas de gênero:

Como os avatares-personagens do mundo de RPG são materializados de uma maneira visual e que permitem a interatividade, a representação do avatar e suas ações, combinadas com elementos de escapismo que um reino de fantasia pode oferecer, servem como agentes para socialização de gênero, durante a criação de um “eu virtual”. Essa “socialização de gênero”, um processo no qual valores e “roteiros” de comportamento são associados com gêneros particulares dentro de uma sociedade (geralmente de forma binária, para masculino-homem e feminino-mulher) são também comuns no mundo dos videogames. Esses mundos virtuais são, assim, espaços generificados. Distintos tipos de jogos se desenvolveram e foram mercantilizados de acordo com essa binarização de gênero. Além de isto gerar “jogos masculinos” e “jogos femininos” entre os tipos de jogos [...] a grande maioria dos mais populares jogos de RPG de videogame são marcados para homens e contém um conceito arquetípico masculino, focando em violência, ação e heroísmo. Esses jogos também costumam marginalizar e sexualizar mulheres tanto na representação quanto no conceito, oferecendo opções de avatares, isto é, de criações do “eu virtual”, que são hiper-masculinizados (LEONG, 2014, p. 03-04, [tradução minha]).

Como as comunidades do RPG de mesa e do eletrônico frequentemente se misturam, e como a jogabilidade e as mecânicas de jogo são semelhantes, a análise que Leong traz é relevante, demonstrando o quanto são naturalizadas perspectivas essencialistas de gênero entre os jogadores. Praticamente todas as conclusões da autora podem valer perfeitamente para a interpretação de personagens (avatares) em um RPG de mesa, com, talvez, um diferencial: as interações terem que ser feitas pessoalmente. Sara, por exemplo, diz que a experiência no ambiente virtual é pior:

O fato de ser um avatar, de ser online, da liberdade pra ela falar mais merda. Sabe, foi uma coisa que me fez até parar de jogar algumas vezes, no WoW. Lá acontece o negócio do questionamento, mas também de me tratarem como criança ou café-com-leite, me dando dinheiro do jogo ou itens. Eu ficava assim... por quê? E eu nunca escondi meu avatar feminino. É um assistencialismo dentro do jogo, como se eu não fosse capaz de fazer sozinha... que vem junto com um assédio. E também tem outra coisa: uma presunção muuuito chata, que é quando o jogador não te conhece, ele já presume que você é um homem, vem falando como se fosse homem, mesmo que meu avatar sempre fosse feminino.(SARA, Entrevista, 14-15min, 2019).

Bruna chega a esconder sua personagem mulher, e mesmo o fato de ser uma jogadora mulher, prevendo problemas nesse sentido durante o RPG eletrônico:

Eu jogo World of Warcraft desde 2004. Lá, meu nome até hoje é masculino. E jogo com morto-vivo, sem aparência de nada. Faço isso pra ser reconhecida pelo MEU gameplay, não pelo meu gênero. TeamSpeak ou Skype²⁷, eu fujo que nem o diabo da cruz, só entro no da minha guilda²⁸ mesmo, porque afinal já conhecem meu gameplay e me respeitam porque tenho 10 dedos e uso todos²⁹. Na minha guilda não tenho vantagem ou desvantagem nenhuma por ser mulher, já sabem minha historia. Mas normalmente, as pessoas pela voz vão saber que sou mulher, e se souberem há várias coisas que se sucedem: a) posso ganhar vantagem indevida; b) posso ser excluída do time; c) posso sofrer assédio o tempo inteiro; d) qualquer errinho é culpa do meu gênero; e) se fico no topo do ranking de jogadores, os outros que são ruins, não eu que sou boa (BRUNA, Entrevista, 49-50min, 2016).

Nunca é demais repetir que, como a própria existência do jogo em si, os preconceitos estruturais estão imersos na cultura e não em uma diferenciação biológica dos gêneros. Apesar dos trabalhos mais recentes na área de gênero apontarem críticas a constituição do sexo como pré-discursivo, me parece que as discussões e ações na área dos jogos ainda partem do sexo biológico para gerarem expectativas de práticas culturais. Uma presunção (como dizem as jogadoras) de que elas vão fazer “isto ou aquilo”, ou agirão desta ou daquela forma, ou podem passar por tal e tal situação *apenas porque são mulheres*. Sara, por exemplo, assevera cenas desse tipo:

Acho que a mesa que eu mais senti uma diferença entre homens e mulheres foi justamente as primeiras no ensino médio, com meus amigos. Porque lá eu tinha CERTEZA que sabia tanto quanto eles, mas eu sempre sentia que tinha que me esforçar mais para legitimar minhas escolhas ou a minha interpretação. Eu sentia que eles tentavam me carregar³⁰ no jogo, como se eu não fosse uma personagem ativa! Briguei muitas vezes nessa época, foi a única vez que acho que briguei mesmo numa mesa. Rolou umas coisas no meio do jogo que... bom, eu sempre fiz personagens meninas, e se tivesse momentos que tava só eu e outro personagem sempre rolava coisas como “deixa eu rolar dados pra ver se eu consigo pegar/seduzir ela”. Na época que eu era nova, eu até ria, mas vendo hoje, eu fico, porra... Lembro que desde a época eu sentia vergonha. E sabe? Lembro de uma vez do mestre pedir pra eu rolar um dado pra ver se eu tinha engravidado de um personagem, foi uma vez que eu fiquei brava. Éramos cinco moleques de 15 anos, mas justifica? (SARA, Entrevista, 09-11min, 2019).

Outro depoimento que vai de encontro a esse é o de Sabrina:

A gente tem que estar todo dia pra conquistar nosso espaço e mostrar que a gente pode, pra mostrar que a gente é boa. Porque mulher não pode não saber fazer as coisas e querer aprender, entende? Se a mulher não chega já sabendo tudo e sendo *top*, ela não tem valor no meio [do RPG], ela é só “uma mulher querendo aparecer”. As mulheres deste meio são constantemente oprimidas.

²⁷ Programas utilizados para conversas de voz durante as partidas de jogos eletrônicos.

²⁸ Os jogadores de RPGs eletrônicos por vezes se dividem em grupos de apoio mútuo, chamados Guildas

²⁹ Uma expressão frequente entre os jogadores de jogos eletrônicos, que quer dizer, grosso modo, que a pessoa é capaz de realizar múltiplas ações em sequência de forma eficiente, o que exige treino e destreza no teclado e no mouse.

³⁰ Expressão utilizada no mundo dos jogos que sugere que um personagem tem pouca ou nenhuma contribuição para o sucesso das missões ou a vitória.

Não são casos isolados. Todas tem uma historia pra contar, uma reclamação pra fazer. Então tu vê que todas passam por isso. Tratar a mulher mal por ser mulher, dentro do RPG, não é exceção, é regra (SABRINA, Entrevista 39-41min, 2016).

Assim, não parece ser muito revolucionário o que as mulheres exigem: tratamento básico e igualitário para uma jogabilidade tranquila e prazerosa. Joana, sobre isso, desabafa: *Eu só queria que fazer uma personagem feminina, ou um gay, sei lá, fosse algo considerado natural, e não um premio de consolação pra gente, sabe? Porque, por enquanto, é isso que ta parecendo.* (JOANA, Entrevista, 26min, 2018).

É claro que existe uma resistência e que, ousado dizer, tenta equalizar o debate de gênero. Não há mais *meme*, análise ou piada com caráter machista nas comunidades *gamers* que passe despercebido, com tentativas da própria comunidade de combater esse comportamento. Algumas empresas de jogos eletrônicos de RPG, (como menciona Sara, 43min), chegam a instituir políticas de combate ao preconceito de gênero, através do banimento de usuários tóxicos ou do veto de certos usos do jogo por parte destes. Assim, como toda garota ou LGBT que joga RPG sabe, essas práticas não passam mais sem contestação. Uma das entrevistadas, Sabrina, chegou a participar ativamente dessa resistência:

Acho que esse negócio da resistência eu me identifico, criei até uma página no Facebook sobre isso que fez bastante sucesso, mais de dez mil curtidas! Isso eu fiz porque os caras tavam sendo agressivos com as mulheres ocupando esses espaços nerds: comentários do tipo “essas mulheres que vem aqui se meter com RPG eu vou amarrar elas pelo cabelo e queimar a bituca do peito com cigarro”, além de ameaças frequentes de estupro. E sempre que essas coisas acontecem, até compartilham, até tem uma pequena repercussão, mas há muito medo em fazer isso, por causa da retaliação. Uma hora eu disse: “deu, não aguento mais ver isso e sentir essa raiva”. E aí eu criei uma página pra gente postar sobre essas coisas que acontecem no mundo do RPG, no mundo nerd, no mundo geek, expor esses caras que fazem esses comentários agressivos pra gente saber quem é... O mundo dos videogames, dos quadrinhos, do cosplay, dos jogos como LoL e DotA³¹, essas comunidades são todas machistas e tóxicas. Talvez assim, eles possam ser excluídos de grupos, ou até de mesas, ou parcerias... Então, eu fiz isso porque o mundo nerd é um mundo onde os caras se acham por serem intelectualmente superiores, politizados, em relação aos outros meios, mas o comportamento deles são iguais! Se não piores. Pra quebrar essa coisa do intelectual ou do geek supostamente “não machista”, eu criei essa página! Porque são os mesmos preconceitos. Talvez ainda pior (SABRINA, Entrevista, 17-20min, 2016).

Assim, apesar da imposição do imaginário masculino, existe o enfrentamento, em vários âmbitos, seja no confronto direto, seja através de manifestos coletivos ou da

³¹ League of Legends e Defense of the Ancients, jogos eletrônicos de modalidade MOBA (Arena Online de Batalha Multijogador) que estão entre os mais jogados do mundo, e que também viram a participação feminina crescer nos últimos anos.

criação de espaços seguros. Este enfrentamento tem uma conotação feminista, mesmo entre aquelas mulheres e homens que não se declaram assim. Sara especifica bem:

Eu acho que quando uma jogadora tenta se posicionar, tenta militar, ela vai deixar de ser meramente assediada pra ser agredida ou excluída. E temos que chamar pelo nome, é a bandeira do feminismo que está trazendo isso pro debate, pras mesas de RPG, e sabemos como as feministas são atacadas por aí (SARA, Entrevista, 36min, 2019).

Sabe-se que no momento em que a suposta neutralidade do discurso heteronormativo é posta em xeque, inúmeras justificativas são invocadas (quase sempre por homens) para, paradoxalmente, *defender* atitudes ofensivas ou preconceituosas. Alguns exemplos clássicos, mencionados por nossas entrevistadas (Sara Sabrina, Bruna), são a violência do cenário, quando se trata de um jogo medieval como D&D, ou enredo da história num jogo de suspense/terror como *Call of Cthulhu*. Bruna, por exemplo, comenta de como a *mecânica* do jogo de Vampiro pode *ajudar* na opressão. É uma deturpação que apenas a perpetuação androcêntrica pode proporcionar, o uso de um sistema de jogo para reforçar opressões:

Aquele caso que eu já falei: empurram vampiras toreadoras, pois seria a forma mais... fácil, na cabeça de muitos jogadores que NÃO estão apenas interessados no mero jogo, de fazer uma investida na pessoa. Nem é questão do estereótipo, mais da “acessibilidade do assédio” usando o personagem como desculpa. Por exemplo, se for um nosferatu... como você daria em cima dessa pessoa? Sem quebrar seu personagem? Hahahaha Nosferatu, se ele NÃO quiser aparentar ser desejável, ele é um ser geralmente repugnante e aí, como fica, pra quem quer dar em cima? Não tem saída. Toreador não. É desejável por natureza, pelo manual oficial, então “pode dar em cima à vontade”, afinal “só estou interpretando, visto que seu personagem é bonito e pá”. Isso reflete o interesse dos narradores/organização de forma bem clara. Contudo, esses personagens 'bonitos' geralmente são empurrados pra pessoas bonitas. Porque afinal “dá uma apimentadinha no jogo” - já ouvi de um organizador. Sendo que eu também era organizadora, haha. O duro é que isso de personagem sedutor... infelizmente... parte várias vezes das próprias mulheres. Pouca mulher topa jogar com nosferatu ou outras coisas, o machismo parte delas, muitas vezes... (BRUNA, Entrevista, 49-50min, 2016).

Na fala de Bruna também fica clara uma questão já bastante consolidada, que é a desigualdade de gênero como uma questão cultural que pode, *sim*, ser reproduzida e apoiada por mulheres. Porém, isso não desmerece a luta pela igualdade dentro das comunidades. Como diz Sabrina: *a verdade é: não podemos ignorar a sociedade num jogo que se joga com outras pessoas! O feminismo e o interesse das mulheres está aí, não dá pra dizer que não se tem nada a ver com isso!* (SABRINA, Entrevista, 36min, 2016). Para além disso, motivações pretensamente históricas também são invocadas para reproduzir opressões, e muitas vezes, partem da própria comunidade, dos narradores mestres ou organizadores de eventos:

As pessoas escolhidas para os cargos de organização e narração... INFELIZMENTE, a pessoa que tá na organização acha que tem um certo “poder” sobre os jogadores. Então direcionam a coisa conforme seus interesses. Tem grupos de Live que exigem que as mulheres se portem de forma submissa só por se ambientar na era vitoriana, porque afinal é a coisa da época, temos que ser fiéis à época. Tá, mas amiguinho, não existia a Camarilla³² na época vitoriana... hahahaha, e nem em nenhuma época, né. Então, se é fantasia, pra quê essa exigência? (BRUNA, Entrevista, 36min, 2016).

A fala de Bruna revela um clássico dos discursos no RPG, que é invocar o “contexto histórico” quando é para naturalizar um preconceito estrutural. O mestre é chave para estes pontos críticos, e muitas vezes ele é, infelizmente, o incentivador. Essa situação de poder em que se encontra o mestre/narrador ou organizadores de eventos também é colocada por Sara

A gente pode até dizer que numa mesa tem uma relação horizontal, mas a posição do mestre é uma posição de poder, e que acho que até tem que ter pro negócio funcionar. Mas pra mulher mestrar, tem que ter mais meninas na mesa, ou tem que ser uma mesa só de mulher. Porque se eu já sou questionada na minha jogada, imagina como mestre? Isso acontece no jogo online também quando a menina tem uma posição de liderança, mas no RPG de mesa é MUITO FORTE, é muito difícil uma menina mestrar! Conheço meninas que mestram, mas que não mestram pra homens, porque elas não se sentem confortáveis. (SARA, Entrevista, 25-26min, 2019)

Independente dos casos relatados, parece pouco comum que a vontade da participante (mulher ou minoria política equivalente) seja levada em conta, independente se aquilo a diminui ou não. Sendo assim, o *status quo* geral da visão androcêntrica perpetua. Assim, se existe uma posição de poder no RPG e essa posição é a do mestre, é ali justamente onde as blindagens devem acontecer com mais força, ali é que a mulher estará mais fortemente “fora” do seu papel de gênero e, portanto, deve ser impedida. O depoimento de Sabrina ajuda a entender isso:

Meu maior exemplo de discriminação comigo vai com minha intenção e tentativa de mestrar. Ouço sempre “ah não, mulher mestrando RPG não dá”, “nunca vi mulher mestrando e dando certo”. Sempre sou desestimulada... tanto é que jogo desde os 15 anos e só ontem, pra ser mais específica, mestrei pela primeira vez (SABRINA, Entrevista, 08min, 2016).

É a naturalização da desigualdade de gênero historicamente constituída e ao mesmo tempo factual, resumidas no famoso: “fazer o quê, se resolveu jogar com uma mulher, acontece essas coisas” – “essas coisas” sendo vitimização, silenciamento, assédio, entre outros. Cenas recorrentes são descritas por Joana:

³² Espécie de organização de fiscalização vampírica de *Vampiro: a máscara*, que tem como objetivo proteger a identidade da sociedade vampírica dos humanos.

Geralmente jogo com amigos, então é mais tranquilo quando eles falam alguma merda eu fico confortável pra corrigir, eu já sei que vou ter que corrigir. Mas principalmente depois que você começa jogar online, joga com qualquer um que aparece. E você fica mais contida, fica com mais vergonha de falar ou de interpretar seu personagem e pegarem no seu pé. Por exemplo, uma vez comigo meu personagem fez sexo durante uma sessão, e os outros ficaram falando “nossa, então a Joana é dessas jogadoras”, entre outras insinuações horríveis. O que eu ouço das minhas amigas e vivo também é de colocar a nossa personagem mulher em situações constrangedoras, às vezes inclusive partindo do mestre! E todos riem disso. (JOANA, Entrevista, 04-05min, 2018)

Assim, o que parece transparecer das falas das mulheres é que a questão é mais séria do que eu, como homem, pensava e teria condições de perceber. É fato que eu esperava que as falas endossassem um avanço, e elas até o fazem, timidamente: dois passos para frente, um passo para trás.

Considerações Finais

Acompanhando virtualmente a comunidade de jogo, pude perceber que para as mulheres, as mesas de RPG (fonte do meu maior hobby) poderiam sim ser um ambiente hostil, com falas e ações machistas e misóginas. O material de RPG – constatei - em geral não ajudava muito, mulheres em biquíni de metal lutando lado a lado de homens blindados da cabeça aos pés, *plots* de aventura baseados em estupro, ou aventuras “ficcionais” onde personagens mulheres eram estupradas, por vezes pelos personagens jogadores. Era uma desigualdade de gênero (SCOTT, 1990) evidente. Na busca por compreender este fenômeno, vi como o *Gamergate* inaugurou um tipo de reacionário radical, que no caso da cultura *gamer* querem manter as coisas como estão, isto é, assegurando sua masculinidade e aterrorizados dos movimentos sociais feministas. A reação de jogadores homens desde então, na indústria dos jogos, parece reforçar precisamente a manutenção androcêntrica que Bourdieu (2002) coloca, com jogadores tentando preservar seus espaços tradicionais. Estas situações, que há algum tempo geram debate dentro da comunidade brasileira de RPG (e não apenas da de Tormenta), me motivaram a pensar no tema de forma mais crítica. O atual trabalho é fruto desta reflexão.

Além da minha trajetória pessoal, outros imperativos surgem para justificar este trabalho. É necessário, em tempos atuais, um resgate da dimensão lúdica do ser humano, em geral desprezada e diminuída na sociedade contemporânea. Há uma aceleração da informação e o espaço/tempo para relaxamento de regras e normas sociais torna-se mais escassos, numa época que os esforços de inovação e criatividade estão voltados, infelizmente, apenas para o mercado e não para favorecer a transformação social e a liberdade dos sujeitos. E esta é uma dimensão contemplada pelo significado de jogo que utilizei nesta pesquisa, um elemento que é próprio do lúdico, mas também da cultura humana. O movimento de *RPG Indie*, que debati aqui, tenta combater a lógica mercadológica da indústria de jogos de RPG, além de também abrir espaço para narrativas e personas mais plurais, desde mulheres a LGBTs e outras minorias políticas.

O jogo e seu teor lúdico podem e vêm se mostrando subversivos na ordem mundial, apresentando-se como improdutivo numa sociedade onde o que impera é os ideais de produção e consumo, e a valorização do indivíduo também é medida pela sua capacidade de produzir e consumir. Uma crítica antiga, que já faziam os autores Huizinga (2000) e Caillois (1990). Talvez ainda pior, características ligadas à prática do

jogo, tais como a criatividade e a inovação, vem sendo direcionadas, no mundo adulto, para o mercado de trabalho e de consumo. Há, portanto, um processo de invisibilização do caráter transformador do jogo.

Sob outro aspecto, nossa época também pede a necessidade de reflexão para a comunidade *gamer* e a violência, numa discussão que frequentemente aparece nas mídias sociais. A demarcação do jogo como banal, dispensável, mas também potencial influenciador para a violência são duas perspectivas cuja produção científica discorda amplamente. Porém, indo além deste ponto, procurarei demonstrar que apesar de não ser necessariamente um instigador da violência, o jogo não é alheio aos preconceitos estruturais que permeiam a sociedade, e suas práticas (sobretudo num tipo de jogo como o RPG) podem sim refletir (talvez como espelhos) aspectos intrínsecos da conjuntura social. Trata-se, novamente, de outra consequência de utilizar um conceito de jogo na lógica dos estudos culturais. Através do jogo, ao contrário do que muitos pensam, não se está pretendendo uma evasão da realidade, uma fuga ou um descompromisso generalizado com o mundo “real”. Pelo contrário, ao possibilitar construção e adaptação, ao fornecer uma interação social não dominada pela lógica do trabalho e consumo, ao provocar as incongruências nos mecanismos de perpetuação de preconceitos estruturais, o jogo, e penso, mais ainda um tipo de jogo como o RPG, implica numa resistência do presente estado das coisas, uma resistência ao *status quo*. Ao analisar práticas de jogo de RPG, compreendo ser também essa uma tarefa com um objetivo político, transformador social, buscando cada vez mais jogos que sejam inclusivos, na qual todas as pessoas sintam-se capazes de serem protagonistas e agentes.

O feminismo e outros movimentos que buscam igualdade social e quebra de preconceitos estruturais são instrumentos de uma luta permanente contra uma sociedade presa em tradições rançosas e, por que não dizer, muitas vezes preconceituosas. Como fenômeno cultural, o mundo dos jogos e também o mundo de RPG que me é tão caro, não iria certamente escapar disso. Um dos meus objetivos aqui, então, também foi o de compartilhar vivências e violências nas vozes de mulheres, para serem ouvidas e problematizadas, num assunto que incomoda não apenas mulheres, mas também homens do mundo dos jogos como eu mesmo!, que se veem comprometidos com um RPG que seja mais justo e inclusivo. Dessa forma, é importante perceber que a história de RPG é, como todas as histórias, uma história de rupturas e permanências. E algumas dessas permanências talvez devam sim desaparecer, para que o RPG, incrível como é, seja um jogo para todas e todos.

Bibliografia

ALBUQUERQUE JUNIOR, Durval. A história em jogo: a atuação de Michel Foucault no campo da historiografia. **Anos 90**. Porto Alegre, v. 11, n. 19/20, p.79-100, jan./dez. 2004.

BOURDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina**. Trad.: Maria Helena Kühner. 2ªEd. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

BRAZIL, Circe N.V. **O jogo e a constituição do sujeito na dialética social**. Rio de Janeiro : Ed. Forense Universitaria, 1988.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRUHNS, Heloisa Turini. O Jogo nas diferentes perspectivas teóricas. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 9, p. 27-43, jan. 1996. ISSN 2175-8042.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Lisboa, Editora Cotovia Ltda., 1990.

COELHO SILVA, Maria Betty. **Contar Histórias, uma arte sem idade**. 10ª Ed. São Paulo: Ática, 2008.

COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro e pensamento**. Sao Paulo: Perspectiva, Estudos 76, 1980.

DOSSE, François. História do Tempo Presente e Historiografia. **Revista Tempo e Argumento**. Florianópolis, v. 4, n. 1, p. 05 – 22, jan/jun, 2012.

DELGADO, Lucia. História oral e narrativa: tempo, memória e identidades. **História Oral**, v. 6, 2003, p. 9-25

Dungeons and Dragons Player's Handbook. Editora: Wizards of the Coast, 2014.

EWALT, David M. **Dados e Homens**. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2016.

FERREIRA, Marieta de Moraes; AMADO, Janaína (org). **Usos & abusos da historia oral**. 8. ed. Rio de Janeiro: Ed. da FGV, 2006.

GODINHO, Eliane Bettocchi. **Role-playing Game: um jogo de Representação visual de Gênero**. Dissertação (Mestrado em Design), PUC/RJ, Rio de Janeiro, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ª Ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2000.

Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J., & and Sun, J. Y. (Eds.). **Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008.

KUHNEN, Tânia A. É possível dizer algo novo sobre essencialismo de gênero? **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 21, n. 1, p. 409-412, Abril, 2013.

LEONG, Vanessa. **The mother series: a study of gender in role-playing video games**. Tese, California State University, 2014.

Manual Básico de Tormenta RPG: Edição Revisada. Porto Alegre: Editora Jambô, 2013.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade.** TCC, USP, 2013.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG).** Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.

PEDRO, Joana Maria. Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. **História.** 2005, vol.24, n.1, p.77-98.

SALTER, Michael. (2018). **From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse.** *Crime, Media, Culture*, 14(2), p. 247–264.

SCOTT, Joan. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica.** Educação e Realidade: Porto Alegre, 1990.

TODD, Cherie. **GamerGate and resistance to the diversification of gaming culture.** *Women's Studies Journal*, Volume 29 Number 1, 2015: p. 64-74. ISSN 1173-6615.

Fontes

BRUNA, Entrevista. São Paulo, 2016.

Tempo Total: 1h40min. Perfil: 33 anos, advogada e trabalha em eventos de jogos.

JOANA, Entrevista. Minas Gerais, 2018.

Tempo Total: 51min. Perfil: 26 anos, bacharel em direito e professora de inglês

SABRINA, Entrevista. Rio Grande do Sul, 2016.

Tempo total: 48min. Perfil: 30 anos, pedagoga e cosplayer.

SARA, Entrevista. Santa Catarina, 2019.

Tempo total: 54min. Perfil: 26 anos, professora e graduanda em pedagogia.

CARLA, Entrevista. Minas Gerais, 2018.

Tempo Total: 30min. Perfil: 20 anos, graduanda em Letras.

Anexos

Anexo A: Roteiro Entrevista – Mulheres que jogam RPG

Esta é uma entrevista para meu Trabalho de Conclusão de Curso, e uma conversa livre sobre sua experiência com o RPG, em que irei fazer algumas perguntas.

1. Qual seu nome, sua data de nascimento e a cidade onde reside?
2. Como conheceu o RPG? Há quanto tempo você joga?
3. Algum tipo de sistema e cenário em especial? Com que frequência costuma jogar?
4. É comum jogar com outras mulheres?
5. Como é sua relação com os membros homens dos grupos?
6. Você notou alguma diferença na forma como homens e mulheres são tratados?
7. Como você vê a relação entre mulheres e seus grupos de RPG?
8. Você percebe alguma dificuldade na inserção de mulheres nos espaços (eventos, comunidades, fóruns, mesas) ligados ao RPG? E nos jogos em geral?
9. Você já viu ou sofreu alguma forma de discriminação dentro do RPG?
10. Você considera que essas discriminações são “versões” do mundo real ou há discriminação específica no jogo?
11. Você considera que o RPG em si favorece atitudes preconceituosas (comparado a outros jogos)?
12. Você já ouviu falar de grupos de RPG apenas para mulheres?
13. Qual sua opinião a respeito do aparecimento de grupos que se organizam para protestar e criticar o que elas apontam como “o machismo que permeia o RPG”?
14. Você percebe uma resistência em relação a discussões de machismo dentro do RPG brasileiro?
15. Você percebe ou nota posicionamento de empresas que lidam com o RPG sobre este assunto?
16. Você percebe mudança nos cenários ou comunidades de RPG no sentido de ficarem mais inclusivos?
17. Você considera que questões de discriminação são tratadas ou refletidas nos jogos de RPG?
18. Agora, livremente, qual sua opinião geral sobre dificuldades enfrentadas pelas mulheres dentro do RPG?

Anexo B – Exemplo de Jogo de RPG³³

O mestre está conduzindo uma aventura para quatro jogadores. Os jogadores interpretam os personagens: Bland Foresworn, paladino humano; Rondhir, druida anão; Johan Vanderval III, swashbuckler elfo; e Abir Fariha, qareen feiticeira.

Mestre: Recentes ataques contra viajantes em uma estrada para Malpetrim levaram o prefeito a contratar heróis para acabar com a ameaça. Após alcançar o lugar das emboscadas e procurar pistas, o grupo segue rastros através da floresta até uma antiga ruína erguida por anões. A noite avança sobre a clareira que leva até a estrutura.

Rondhir: Suspeito que seja um posto avançado do meu reino. Talvez exista uma passagem para a Montanha de Ferro aqui perto.

Johan: Se houvesse tal passagem, você mostraria onde fica?

Rondhir: Claro que não! Nenhum anão digno da barba jamais diz o caminho para Doherimm.

Bland: Silêncio, vocês dois. Está escuro demais aqui. Os monstros que atacaram os mercadores podem estar por perto, prontos para nos emboscar.

Abir: Não precisa ter medo do escuro, bom paladino! Não quando estou aqui para conjurar uma magia de luz. *Para o mestre: eu conjuro Luz*. Pronto, melhor agora?

Bland: Eu não estava com... oh, bem! Mestre, o que vemos em volta? Algum perigo?

O mestre examina suas notas. De fato, há alguns gnolls aqui, vigiando a entrada da ruína. Como os jogadores não tentaram ser silenciosos, os monstros estão cientes de sua chegada e esconderam-se para uma emboscada.

Mestre: Pode ser que sim. Façam testes de Percepção.

O jogador de Bland rola 1dado de 20 lados (d20) e consegue um 10. Somando seu modificador +5 na perícia Percepção, seu resultado final é 15. Os outros jogadores fazem o mesmo, conseguindo resultados 18 (Rondhir), 9 (Johan) e 11 (Abir). O mestre rola um teste de Furtividade secretamente para os monstros, conseguindo um total 13. Apenas Bland e Rondhir tiveram resultados melhores.

Mestre: Abir e Johan, vocês não percebem nada.

³³ Este é um trecho exemplo, do começo de uma sessão de jogo, extraído do manual básico de Tormenta RPG (2013, p. 17).

Johan: Eu estava entretido com a tatuagem da feiticeira...

O mestre rola ataques para os gnolls. Os oponentes de Bland e Rondhir rolam mal, falhando em vencer a classe de armadura do paladino e do druida. Mas a feiticeira, desprevenida (-4 na armadura), é um alvo fácil. Mesmo com uma rolagem mediana, o gnoll é bem-sucedido em seu ataque.

Mestre: É... o gnoll que você não havia percebido conseguiu se aproximar pelas costas e aplicar um golpe com o machado. Você perde... 8 pontos de vida.

Abir: Aaagh!! Tanto assim? Só me sobram 3 PV! Outro desses, e vou direto ao encontro de Wynna.

Mestre: Acabou a rodada de surpresa. Você e Johan podem rolar a Iniciativa.

Agora que todos agiram, uma nova rodada vai começar. Abir e Johan não estão mais surpresos, e rolam sua perícia Iniciativa. Conseguem resultados 22 (Abir) e 9 (Johan). Ambos agem antes dos gnolls, e Abir age antes de Bland (10) e Rondhir (16).

Mestre: Você primeiro, Abir. O que vai fazer?

Abir: Ataco com uma magia de toque chocante.

Mestre: Bland e Rondhir, vocês percebem três criaturas humanoides tentando se aproximar sem serem notadas. Rondhir, faça um teste de Conhecimento (natureza). O jogador de Rondhir rola 14, soma seu modificador +9 e consegue um 23. O mestre decide que é suficiente para identificar as criaturas.

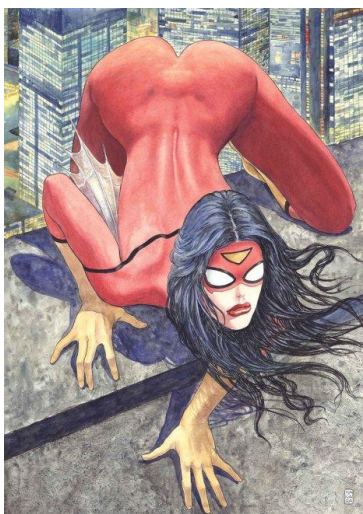
Mestre (para Abir): Lembre-se que conjurar uma magia nessa situação faz com que fique vulnerável.

Abir: Não vai fazer diferença se ele me acertar de novo!

Mestre: Os monstros são peludos, com 2m de altura e cabeças de hiena. Usam armaduras metálicas e escudos, e estão armados com machados. Você tem certeza que só podem ser gnolls.

Rondhir: Hah! Bichos covardes! Vão provar minha foice! Abir rola 1d20 e soma seus modificadores. Para este ataque ela não precisa vencer a armadura do alvo, apenas tocá-lo. Por isso, em vez de usar a classe de armadura do gnoll, o mestre faz um teste de Reflexos para a criatura. Além disso, a magia toque chocante oferece um bônus ao conjurador contra alvos em armaduras metálicas. (...)

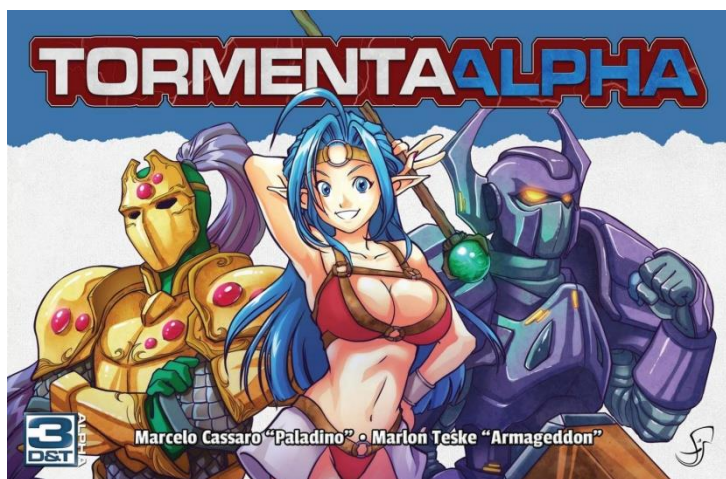
Anexo C – Imagens de personagens mulheres de cenários de RPG



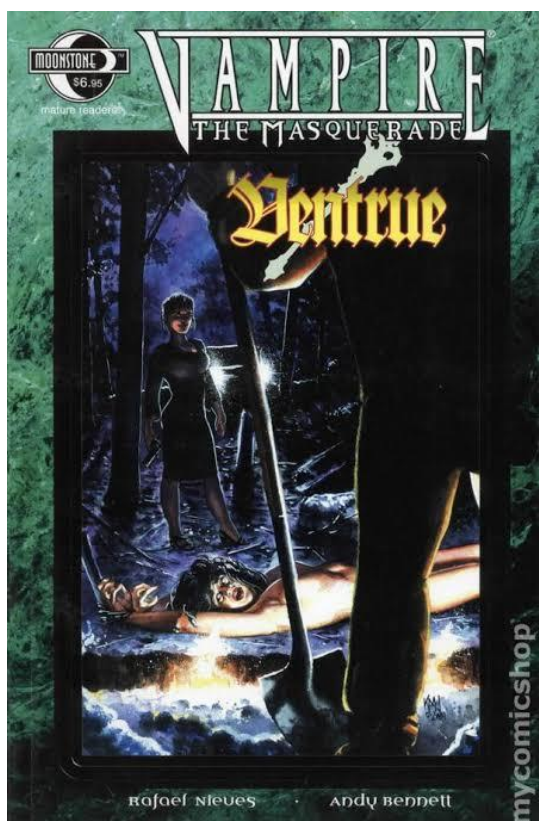
Capa da Mulher Aranha mencionada por Joana. Quem assina a arte é Milo Manara, artista erótico antes de ser contratado pela Marvel Comics.



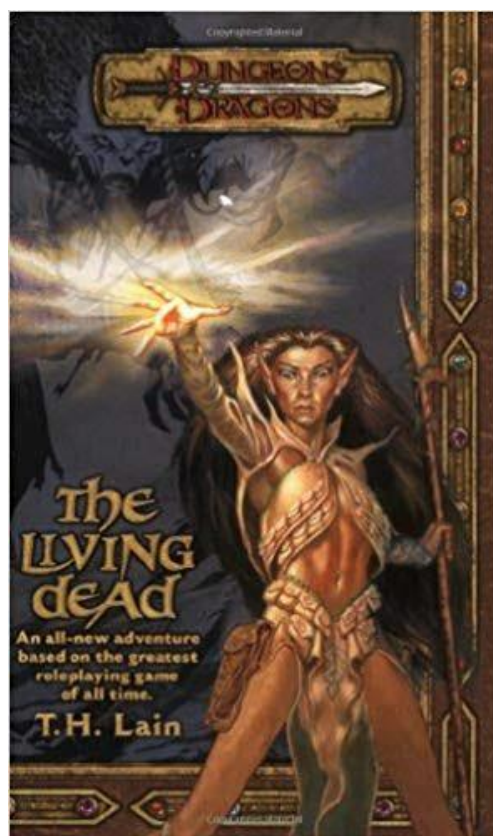
Personagem Niele, de Tormenta, na versão original acima (1999), e na arte revisada à esquerda (2016).

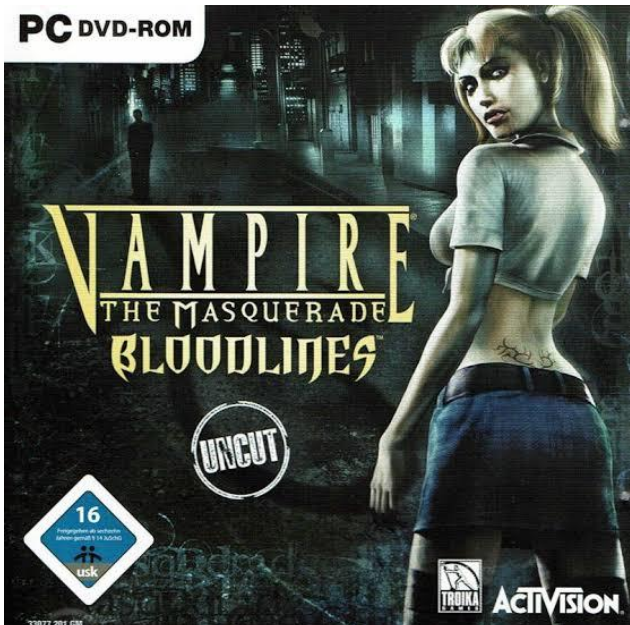


Marcelo Cassaro "Paladino" • Marlon Teske "Armageddon"



À direita, Miale, uma meio-elfa maga, que está entre as personagens femininas mais famosas de D&D. À esquerda, suplemento para o Vampiro, a Máscara, em relação ao clã Ventrue.





Capa de RPG eletrônico inspirado no RPG Vampiro a máscara (2004)

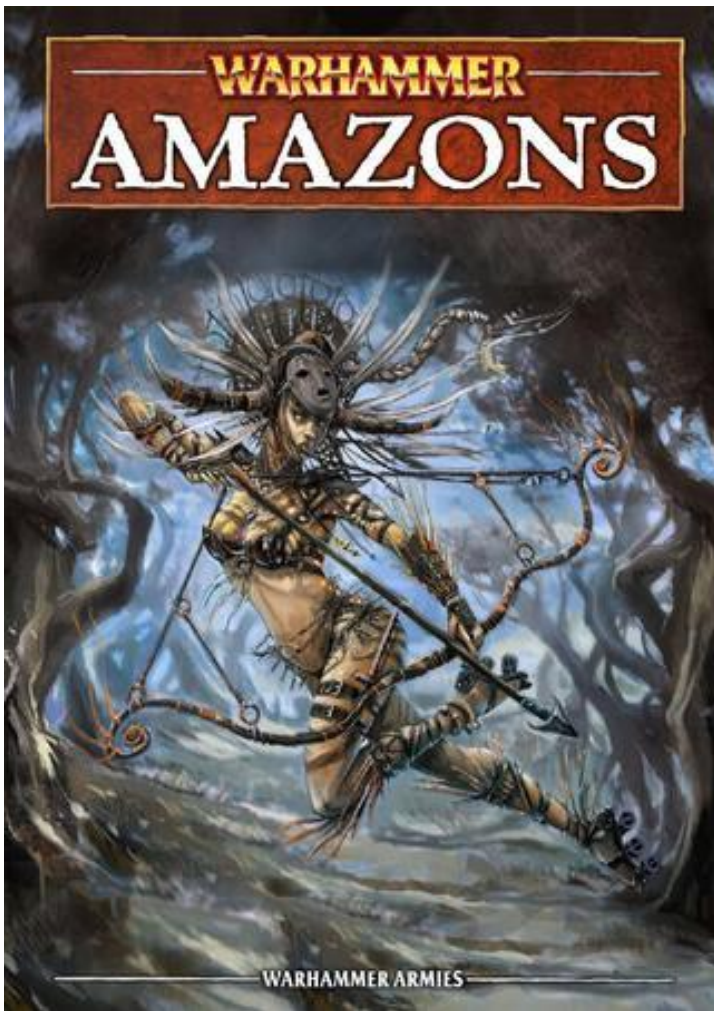


Shivara Sharpblade, de Tormenta, na versão original à direita (2009) e na arte revisada abaixo (2013). A cena das imagens também é a mesma, representando a liderança dela numa famosa batalha do cenário.



Vanessa Drake, clériga do deus da guerra em Tormenta, elogiada nas entrevistas pela representação.





Capa do suplemento Amazonas, do RPG Warhammer (2000).

Capas de Suplementos do RPG Gurps para cenários específicos, segunda edição em 1990 à direita e quarta edição em 2007 abaixo.

