

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO

ARTHUR LOPES AZEVEDO

**O ORGANIZAR DO JOGO: UMA ANÁLISE DAS PRÁTICAS DO RPG SOB UMA
ABORDAGEM CERTEAUNIANA**

VITÓRIA

2019

ARTHUR LOPES AZEVEDO

**O ORGANIZAR DO JOGO: UMA ANÁLISE DAS PRÁTICAS DO RPG SOB UMA
ABORDAGEM CERTEAUNIANA**

Dissertação apresentada à Universidade Federal do Espírito Santo – UFES como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Administração.

Orientadora: profa. Dra. Letícia Dias Fantinel

VITÓRIA

2019

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

A994o Azevedo, Arthur Lopes, 1993-
O organizar do jogo : Uma análise das práticas do RPG sob uma abordagem cerateauniana / Arthur Lopes Azevedo. - 2019.
100 f. : il.

Orientadora: Letícia Dias Fantinel.
Dissertação (Mestrado em Administração) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas.

1. Pesquisa Organizacional. 2. Cultura Organizacional. I. Fantinel, Letícia Dias. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas. III. Título.

CDU: 65

ARTHUR LOPES AZEVEDO

**O ORGANIZAR DO JOGO: UMA ANÁLISE DAS PRÁTICAS DO RPG
SOB UMA ABORDAGEM CERTEAUNIANA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Administração do Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas da Universidade Federal do Espírito Santo como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Administração.

Aprovada em 10 de abril de 2019.

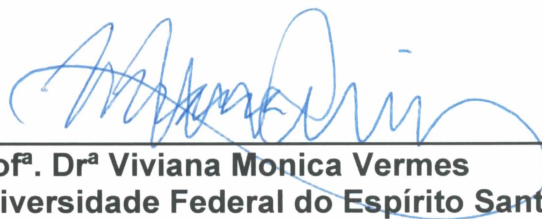
COMISSÃO EXAMINADORA



Prof.^a Dr.^a Leticia Dias Fantinel
Universidade Federal do Espírito Santo
Orientadora



Prof. Dr. Alfredo Rodrigues Leite da Silva
Universidade Federal do Espírito Santo



Prof.^a Dr.^a Viviana Monica Vermes
Universidade Federal do Espírito Santo

A minha mãe Ana Célia Pereira Lopes, por todo o amor, carinho e apoio incondicionais.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe Ana Célia Pereira Lopes, por tornar possível esta jornada inesperada. Agradeço todo o amor, carinho, amizade, atenção e apoio durante toda minha vida e carreira acadêmica, sempre acreditando no melhor de mim e correndo atrás dos nossos sonhos. Nada disso ocorreria sem você. Agradeço também por participar da coleta de dados no papel da esquentada samurai Mirumoto Hirumo.

À Professora Dra. Leticia Dias Fantinel, por estar comprando minhas ideias malucas desde a graduação. Agradeço a atenção e orientação durante todo o mestrado e por todas as conquistas que alcançamos juntos neste período. Agradeço também por seguir me mostrando o quanto pesquisar pode ser divertido e fascinante.

Ao Mestre Pedro Henrique Silva Grizotti pela incrível narrativa de Lenda dos Cinco Anéis criada e que tornou possível esta pesquisa. Agradeço por toda a atenção dispensada e toda a colaboração ao longo da coleta de dados.

As jogadoras Isabela Assis e Victoria Oliveira, que participaram na coleta de dados junto com Ana Célia, nos papéis de Isawa Ami e Moto Zahira, respectivamente.

A Jarbas, Theodore, Benjamin, Dilbert, Nicholas e Thomas.

Ao amigo José Edemir da Silva Anjo pela amizade e tantas discussões sobre práticas reflexivas ao longo do mestrado.

A todos os professores pelos muitos conhecimentos transmitidos ao longo do mestrado.

A todos os amigos que me acompanharam durante esta jornada.

“Eu entendi errado então.”
-Renan da Towner Azul Bebê

“It is difficult to understand the universe if you only study one planet.”
-Miyamoto Musashi

“You can change what you do, but you can’t change what you want.”
-Thomas Shelby

“Our weaknesses sometimes serve us better than our strengths.”
-Laszlo Kreizler

“Sometimes things have to fall apart to make way for better things.”
-Ted Mosby

“Why can’t people just think?”
-Sherlock

“We were on a break!”
-Ross Geller

RESUMO

Jogos de RPG são maneiras divertidas e interativas de criar e contar uma história única. A pesquisa aqui desenvolvida se propôs a compreender este jogo enquanto um processo organizativo, tendo o *organizing* como posicionamento ontológico para realizar tal associação. Visando compreender tal processo, busquei nas teorias das práticas de Michel de Certeau embasamento teórico para compor a lente que usaria para tal investigação. Utilizando uma pesquisa etnográfica, colhi dados que ao serem analisados, resultaram em um modelo analítico que discute as práticas que compõem tal processo em três dimensões e permitem sua compreensão. O modelo resultante da pesquisa evidencia o papel central que a prática do relato assume no jogo de RPG e sua capacidade de conectar as outras práticas, sem deixar de ser uma prática em si. Esta prática enunciativa e performativa é ainda pouco abordada em estudos que tem em Michel de Certeau o principal aporte teórico. Além desta contribuição, o modelo resultante do estudo também possibilita trazer discussões a respeito de elementos materiais que tiveram sua importância observada e atuam no processo organizativo.

Palavras-chave: Teorias das Práticas; *Organizing*; Michel de Certeau; RPG.

ABSTRACT

RPG games are fun and interactive ways of creating and telling a unique story. The research here developed proposed to comprehend this game as an organizing process, using organizing as ontological position to carry out such an association. Aiming to understand this process, I sought in Michel de Certeau's practices theory a theoretical foundation to compose the lens that would use for such investigation. Using an ethnographic research, I collected data that, when analyzed, resulted in an analytical model that discusses the practices that make up this process in three dimensions and allows its comprehension. The research model shows the central role played by the narrative practices in the RPG game and its ability to connect to other practices, while remaining a practice itself. This enunciative and performative practice is still little approached in studies that have Michel de Certeau as main theoretical base. In addition to this contribution, the resulting study model also enables us to bring discussions about material elements that had their importance observed and act in the organizational process.

Keywords: Practice Theory; Organizing; Michel de Certeau; RPG.

SUMÁRIO

IN A HOLE IN THE GROUND THERE LIVED A... NERD!.....	10
1 AN UNEXPECTED JOURNEY: A QUEST INTRODUTÓRIA	15
2 ORGANIZING, PRÁTICAS, CERTEAU E... ESPADAS AFIADAS?	20
3 IT'S ONLY LOGICAL: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	35
4 OS SAMURAI CERTEAUNIANOS: ANÁLISE DOS DADOS	42
4.1 LENDA DOS CINCO ANÉIS	43
4.1.1 Rokugan e seus samurais.....	45
4.1.2 A Tragédia Ikoma	48
4.1.3 Teias de Shinomen	55
4.2 DIMENSÃO MATERIAL DAS PRÁTICAS	64
4.2.1 A sala de “estar jogando”	64
4.2.2 A rolagem de dados	71
4.3 DIMENSÃO INTERATIVA DAS PRÁTICAS.....	73
4.4 DIMENSÃO NARRATIVA DAS PRÁTICAS.....	81
5 THE LAST STAGE: CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	90
GLOSSÁRIO	94
APÊNDICE A.....	96
REFERÊNCIAS	97

IN A HOLE IN THE GROUND THERE LIVED A...NERD!

*"The words of a banished king
 'I swear revenge'
 Filled with anger aflamed our hearts
 Full of hate full of pride
 We screamed for revenge"
 -Nightfall, Blind Guardian*

You shall not pass! Do or do not, there is no try! Great Scott! Estas são apenas algumas falas de filmes e livros símbolos da cultura nerd, que, por sua vez, é a grande inspiração deste trabalho. Este que vos fala é um nerd inveterado e incorrigível, que encontrou, junto com a orientadora, formas de investigar e conhecer cientificamente este fenômeno que tanto ama.

A história de como isto aconteceu começou em Westeros! Bom, não exatamente Westeros, mas sim na sala da minha orientadora, ainda na graduação, quando estava perdido em busca de um tema para minha monografia. Depois de discutir algumas possibilidades de pesquisa, a atenção se voltou para o celular da prof^a Leticia Fantinel, ou, mais especificamente, para a capa dele, estampada com o dragão vermelho de três cabeças, estandarte da Família Targaryen da conhecida série *Game of Thrones*, que se passa em um universo fantástico medieval no qual o fictício continente de Westeros é um dos espaços centrais para as tramas políticas tecidas e vividas pelos personagens. Neste momento, começamos a discutir a possibilidade de uma pesquisa que envolvesse cultura nerd e partimos em direção a uma pesquisa de simbolismo, realizada em um evento de *boardgames* e RPG's.

É possível dizer que a pesquisa feita na monografia alterou bastante os rumos que minha vida tomou no ano seguinte. Inicialmente, levou a um aprofundamento no universo dos *boards* e dos RPG's, que, por sua vez, levou a abertura de uma loja virtual para comercializá-los, a Oakenshield Jogos. Além de abrir a loja, passei a escrever o projeto de pesquisa para ingressar no mestrado, mais uma vez com uma perspectiva voltada para a cultura nerd.

Após aprovado e, com muita satisfação, sob a orientação da mesma professora com quem havia iniciado esta trajetória acadêmica, iniciei meu primeiro ano no mestrado. Inicialmente, o choque foi grande e o salto entre a graduação e o mestrado parecia impossível de ser dado. As centenas de páginas semanais e inúmeras demandas fizeram-me sentir como parte da comitiva de Thorin Escudo de Carvalho sendo

perseguida por bando de orcs montados em wargs pela Terra Média. Porém, sobrevivi! Todo este trabalho compensou graças ao contato com diferentes correntes de pensamento e teorias, que promoveram diversas alterações na minha forma de encarar a pesquisa científica em administração.

Tudo isto foi contribuindo para a construção desta pesquisa, que se inicia neste prólogo e passa pela Terra Média, pelo espaço sideral, pela França nazista, Arkhan (onde os mistérios de Lovecraft me aguardam para roubar minha sanidade) e muitos outros lugares cheios de mistérios e aventuras. Chegamos, aqui, a um ponto da narrativa em que existem algumas possibilidades, das quais destaco duas: você, caro leitor, pode ser um jogador de RPG (e já está se imaginando em um destes cenários, tentando salvar o mundo dos tentáculos de Cthulhu ou lutando contra orcs numa densa floresta) ou então pode estar 100% perdido (se perguntando como eu irei visitar a França nazista para realizar a minha pesquisa ou mesmo o que ela tem a ver com a pesquisa). Para você que está no primeiro grupo, não será necessário dar maiores explicações. Já para você que está no segundo, vamos a alguns esclarecimentos.

RPG é uma sigla para “*Role Playing Game*”, que, quando traduzido, significa “Jogo de Interpretação de Papéis”. Esta é, na verdade, a forma mais simples de explicar o que ele é: um jogo no qual você interpreta um papel, como uma encenação. Ao jogar RPG, a principal ferramenta que utilizamos é a imaginação para dar vida a um personagem que enfrenta vários desafios em uma narrativa construída pelo mestre. Ainda perdido, não é? Acalme-se, já vamos chegar à explicação destes termos técnicos.

Seguindo com nossa breve introdução ao universo dos RPG's, vamos à explicação de como funciona uma sessão tradicional deste tipo de jogo. Os jogadores e o mestre se sentam ao redor de uma mesa e iniciam a construção de uma história usando narrativas e dados com diferentes números de faces (dados de 4, 6, 8, 10, 12 e até mesmo 20 faces!). Para facilitar o exercício de imaginação, pense em um teatro baseado na improvisação regulada por um diretor. Os jogadores são como atores, que, por meio de seus personagens, vão construindo a história em um cenário criado pelo diretor (no caso do RPG, o mestre) que vai dando as diretrizes e coordenando o andamento desta história com base nas regras do jogo. A seguir,

para exemplificar o que foi descrito anteriormente, apresento uma imagem protagonizada por Dustin, Lucas e Will, personagens da série *Stranger Things*, jogando RPG.

Figura 1 – Personagens de *Stranger Things* jogando *Dungeons & Dragons*



Fonte: Superinteressante

Na cena em questão, os personagens estão jogando o primeiro RPG a ser criado: *Dungeons & Dragons*, jogo que tem como sua maior influência o universo fantástico criado por J. R. R. Tolkien. Porém, para exemplificar de forma ainda mais clara o funcionamento de um RPG e suas mecânicas, decidi utilizar como exemplo o meu favorito, o jogo “*Vampiro: A Idade das Trevas*”. Agora que você já sabe que uma sessão de RPG consiste em pessoas sentadas em torno de uma mesa contando uma história, vamos compreender como elas fazem isto, em um universo de vampiros e horror.

Para jogar “*Vampiro: A Idade das Trevas*”, será preciso ler o livro de regras (isto mesmo, livro de regras, com 288 páginas), que te possibilitará compreender o universo em que se passa a narrativa que será criada (as relações entre os indivíduos que são parte deste universo, desde economia à política), o funcionamento das regras do jogo e como criar personagens para interagir com a história. Uma vez que todos estão prontos para começar e seus personagens já

foram criadas, inicia-se a narrativa. O mestre então cria um cenário condizente com o universo descrito no manual e insere os personagens criados pelos jogadores neste por meio de uma narrativa, descrevendo para eles tudo que está presente na cena (visto que tudo acontece na imaginação dos jogadores, uma descrição densa do cenário é muito importante).

Uma vez ambientados na narrativa do mestre, os jogadores fazem com que seus personagens interajam com esta, até encontrar aquilo que o mestre preparou para eles: um desafio, que chamamos de *quest*. Uma *quest* consiste em uma missão que os personagens devem concluir (normalmente de forma cooperativa), mesmo frente aos desafios e percalços inseridos na narrativa pelo mestre. Para isto, os jogadores narram as ações de seus personagens, descrevem o que estes fariam nesta situação, e normalmente, cabe aos dados decidirem se tal ação foi bem sucedida. Vamos analisar o exemplo a seguir para compreender isto na prática.

Digamos que um jogador decida atacar e beber o sangue de um guarda que está sozinho na frente de um castelo, uma tarefa relativamente fácil para um vampiro. O mestre, com base nas regras do jogo, define que esta tarefa constitui um desafio de dificuldade 5. O jogador descreve então a ação de seu personagem: “Me aproximo furtivamente do guarda e o ataco, deixando-o inconsciente. Em seguida, bebo parte de seu sangue.” O jogador então irá rolar dados de dez lados de acordo com as capacidades de seu personagem e resultados a partir de cinco representarão sucesso na conclusão de sua narrativa. Digamos que o jogador tirou dados acima de cinco, logo, sua ação foi bem sucedida. Cabe ao mestre narrar este acontecimento e as implicações que virão a seguir.

Outra questão importante que pode ser esclarecida aqui é a duração de uma narrativa, que pode ser amplamente variada. Podem acontecer as aventuras *one shot*, ou seja, aquelas que acontecem em apenas uma sessão, como um filme, ou podem durar anos, como uma série de TV, com capítulos semanais. Cabe aos jogadores e ao mestre decidir qual será a duração da história.

Esta breve introdução ao universo dos RPG's começou com uma divisão em dois grupos: dos leitores que já jogaram RPG e daqueles que ainda não estavam familiarizados com o jogo. Porém, tenho certeza que ela termina com apenas um grupo: o dos leitores que estão ansiosos para jogar. O RPG nos permite, por

exemplo, sair de nossas vidas por alguns momentos e interpretar um personagem que é completamente diferente de nós mesmos em um universo completamente diferente. Eu, por exemplo, tenho como minha maior obsessão nerd as histórias da Terra Média, criadas por J. R. R. Tolkien, como “O Hobbit” e “O Senhor dos Anéis”. Através do RPG, sou capaz de interagir com este universo, ser parte dele por alguns momentos e esquecer dos problemas (e milhões de artigos) que afligem o cotidiano.

É importante destacar que a imersão que o RPG promove é uma de suas principais características. Isto é promovido por uma série de fatores, como a interpretação do personagem, que é um dos principais focos do jogo, de forma que o jogador deve levar a sério as características de seu personagem e interpretá-la da melhor forma possível. Sendo assim, o jogador pode ser o indivíduo mais tímido de todos, mas se seu personagem consistir em um fanfarrão extrovertido, é assim que o jogador deve se comportar no decorrer da sessão. Este tipo de comportamento deixa a experiência do jogo muito mais interessante e enriquecedora.

Agora que já familiarizei você com o funcionamento do RPG e das motivações pessoais que me levaram a escolher este campo empírico, seguirei para a introdução do trabalho de fato, que começará a amarração entre esta paixão pelo RPG e as teorias, conceitos e aspectos metodológicos que tornaram possível a realização desta pesquisa científica.

Como uma última ressalva deste prólogo, cabe destacar que cada capítulo desta dissertação inicia-se com um trecho de músicas que compuseram a trilha sonora da produção da mesma.

1 AN UNEXPECTED JOURNEY: A QUEST INTRODUTÓRIA

*" 'T was in the darkest depths of Mordor
I met a girl so fair
But Gollum, and the evil one
crept up and slipped away with her
Her, her, yeah
Ain't nothing I can do, no"
-Ramble on, Led Zeppelin*

A atividade lúdica está presente na vida do indivíduo desde tempos imemoriais, fazendo parte da história da humanidade (SALDANHA; BATISTA, 2009; STRAPASON; BISOGNIN, 2013). Para Huizinga (2014), o jogo antecede inclusive a cultura, pois para o autor, esta está relacionada em suas definições à atividade humana, enquanto a atividade lúdica não é característica exclusiva destes, mas também de animais. Dentre os diversos tipos de jogos, é possível destacar os *Role Playing Games* (RPG's), foco do presente estudo.

O RPG constitui um tipo específico de jogo que surge na década de 1970, no qual o jogador cria um personagem e será responsável por interpretá-lo na totalidade de suas características no decorrer da história que será criada (SALDANHA; BATISTA, 2009; SERBENA, 2006). Porém, Serbena (2006) destaca que sua origem pode ser considerada também incerta, visto que existem relatos de jogos com características similares a sua prática na Antiga Suméria.

A prática destes jogos é frequentemente associada à cultura nerd, que, como destaca Matos (2013), tem como característica o consumo de artefatos da cultura pop, como livros, filmes, quadrinhos e jogos. Atualmente, a figura do nerd, tida como representante desta cultura, está passando por um novo momento, no qual ganha destaque e assume uma nova posição de grande importância dentro do cenário tecnológico-pop atual (MATOS 2011; MATOS, 2013; TOCCI, 2007). Este novo posicionamento da chamada cultura nerd promove uma popularização dos RPG's e o surgimento de eventos focados em sua prática e divulgação (AZEVEDO, 2015).

Estes eventos, sejam formais (eventos feitos em grandes espaços, organizados por instituições como a Dungeon Capixaba, através de patrocínios visando não só a prática dos jogos, mas também a divulgação do *hobby*) ou informais (encontros em outros espaços visando meramente a prática dos jogos), constituem um campo

empírico para estudar um fenômeno que pode ser abordado em variadas perspectivas de estudos organizacionais: o organizar do jogo de RPG.

Dentre as variadas possibilidades teóricas que se apresentaram diante de mim no decorrer de minhas pesquisas, aquela que julguei mais adequada para compreender este fenômeno é a das práticas sociais. Utilizando esta perspectiva teórica, encontro-me no campo de estudo das práticas, que como destaca Schatzki (2001), ainda se encontra dividido em diferentes perspectivas que apresentam diferentes conceitos e abordagens para as práticas. Tendo isto em vista, o conceito de prática que decidi adotar foi o de Certeau (1998), que afirma que estas constituem as maneiras pelas quais o cotidiano é criado e recriado diariamente, através de uma dinâmica entre estratégias e táticas. Esta dinâmica, segundo Leite (2010), promove uma associação com a ideia de movimento. Esta ideia de movimento, que se dá de forma constante, possibilita uma aproximação com a ontologia do *organizing*, que como destaca Chia (1995), está relacionada justamente a um eterno movimento, um constante devir.

Esta abordagem se mostra válida para observar este fenômeno nos jogos de RPG pois, utilizando a figura do Mestre para exemplificar, este se encontra constantemente articulando estratégias, ante os jogadores, e também táticas, ante as regras do jogo, para construir uma narrativa que se movimenta constantemente. Este papel dual representado pelo mestre reforça a conexão existente entre o campo empírico escolhido e as teorias adotadas para investigá-lo. Outra questão que merece ser destacada é que a construção do jogo de RPG se dá, em grande parte, por meio de práticas que Certeau (1998) chama de práticas de relatos, capaz de trabalhar na transformação de lugares em espaços e vice versa. Em minhas pesquisas, pude perceber que este é um conceito pouco abordado nos estudos nacionais de administração que têm Michel de Certeau como principal aporte teórico. Esta questão será retomada no referencial teórico, através de um diálogo entre produções nacionais e internacionais que usam abordagens do autor.

Tendo descrito os principais caminhos teóricos que utilizei e o campo empírico em que se desenvolvi a pesquisa, foi possível definir como o problema de pesquisa do presente trabalho: Como se dá o organizar das práticas dos jogos RPG, com base em uma perspectiva certauniana?

Com base no problema de pesquisa proposto, é possível definir como objetivo geral do projeto: Compreender o processo organizativo das práticas dos jogos de RPG a partir de uma perspectiva cereteuniana. E como objetivos específicos, tem-se:

- a) Revelar o jogo de RPG enquanto processo organizativo permeado por interações entre pessoas e espaços físicos, sociais e ficcionais;
- b) Analisar as articulações de estratégias e táticas entre os elementos envolvidos no organizar do jogo de RPG;
- c) Investigar o organizar do jogo de RPG nas diferentes dimensões em que este é experienciado (dimensões material, interativa e narrativa);
- d) Observar a prática do relato cereteuniano (narrativas do espaço) e compreender como esta atua no organizar do jogo de RPG.

Com relação à originalidade e relevância do estudo, estas residem na utilização de teorias das práticas, que estão em constante discussão nos estudos organizacionais para compreender fenômenos de um campo empírico que ganha cada vez mais destaque, a cultura nerd e o universo dos jogos. A opção por utilizar a perspectiva de práticas de Certeau, considerado por Ipiranga e Lopes (2016) um dos autores proeminentes das práticas, apresenta uma aproximação válida com o posicionamento ontológico que adotei, o do *organizing*, que, como destacam Duarte e Alcadipani (2016), apesar de não ser recente, é um tema que voltou a ser discutido amplamente nos últimos 20 anos. A seguir, apresento o porquê disto constituir uma importante abordagem para os estudos organizacionais.

A utilização de um arcabouço teórico que se encontra em ampla discussão para compreender um campo empírico que, apesar de ter ganhado destaque recentemente, ainda carece de uma maior produção acadêmica na área de administração, como afirma Azevedo (2015), compõe a parte inicial da justificativa deste estudo. Porém, a utilização das noções de práticas definidas por Certeau (1998) como estratégia e tática, bem como a própria noção de relato como prática e da exploração dos conceitos de lugar, espaço e relato para compreender o fenômeno dos jogos de RPG constituem o núcleo da justificativa da pesquisa.

Com esta abordagem foi possível analisar o jogo e seu processo organizativo em diferentes níveis e perspectivas, compreendendo como este processo perpassa indivíduos, o jogo e o espaço, abordado aqui não somente em uma perspectiva

física, palpável, mas também ficcional, que se organiza e se pratica através do relato, algo que pode ser observado fortemente no RPG. Ao narrar um jogo de RPG, o Mestre e os jogadores estão narrando também uma história, que, muitas vezes, se passa em universos imaginários, construídos justamente a partir do relato, proposto em Certeau (1998).

Neste sentido, a relevância se dá também na observação que fiz das práticas do tipo relato, que no cenário acadêmico brasileiro dos estudos organizacionais carecem de atenção, enquanto, no cenário internacional, constituem um dos temas abordados que utilizam as teorias de Michel de Certeau, como pode ser observado em Faria e Leite-da-Silva (2017). Desenvolver esta abordagem foi a principal contribuição da minha pesquisa, evidenciando a articulação destas práticas por meio de um modelo de análise (apresentado ao final do trabalho) que permite a expansão da produção acadêmica das mesmas, que, como foi identificado, constituem práticas performativas e enunciativas.

Apesar de a discussão sobre a prática do relato certeuniano constituir a principal contribuição teórica esperada da pesquisa, explorar a utilização dos conceitos definidos por Certeau (1998) destacados acima apresenta importância não só por sua aproximação com o campo empírico, mas também por expandir a produção acadêmica que tem neste autor seu principal aporte teórico. Como destacam Machado e Fernandes (2016), a produção brasileira deste tipo ainda é pequena e relativamente recente, de forma que este estudo pode contribuir para uma maior exploração das propostas de um dos principais teóricos da prática para os estudos organizacionais brasileiros.

Para compreender qual foi este caminho teórico percorrido para embasar a pesquisa, é preciso destacar de forma mais completa os posicionamentos adotados por mim perante os estudos organizacionais e posicionamentos ontológicos disponíveis na literatura. A seguir, estão descritos e justificados tais posicionamentos, seguidos da abordagem teórica das práticas certeunianas. Após, encontram-se os aspectos metodológicos que tornaram possível a coleta e a consequente análise dos dados, que encontra-se justamente após a seção metodológica. Por fim, a seção de considerações finais, que resgata e discute os objetivos propostos e alcançados por meio das análises aqui feitas. Esta dissertação

conta ainda com um glossário, visando elucidar alguns dos vocábulos específicos da cultura nerd.

2 ORGANIZING, PRÁTICAS, CERTEAU E... ESPADAS AFIADAS?

*"The grass was greener
The light was brighter
When friends surrounded
The nights of wonder"
-High Hopes, Pink Floyd*

Mudanças ocorridas nas abordagens organizacionais e sociais levaram à construção de um cenário pós modernista nas ciências sociais, formado na década de 1970. O resultado disto é uma busca por uma produção de conhecimento que se dá de forma mais reflexiva, algo que ocorre também nos estudos organizacionais (CALÁS; SMIRCICH, 1999).

Para Barley e Kunda (2001), durante grande parte do século XX, as teorias burocráticas mostraram-se satisfatórias para analisar o cenário organizacional, mas evidências demonstram que as mudanças na forma de se organizar e trabalhar nas organizações geraram espaço para o desenvolvimento de novas abordagens dentro das teorias organizacionais, buscando compreender este cenário em sua complexidade emergente.

É neste sentido de mudanças nas abordagens teóricas que Calás e Smircich (1999) destacam a ascensão de outros paradigmas epistemológicos e ontológicos para a análise organizacional. Mais precisamente, é nesta perspectiva de produção de conhecimento com uma abordagem mais reflexiva que o combate às metanarrativas molda-se como uma das características do pós modernismo (CALÁS; SMIRCICH, 1999; COOPER; BURREL, 2006; SOUZA, 2012).

Com este cenário construído, envolvendo a ascensão de outros paradigmas e combate às metanarrativas, Cooper e Burrel (2006) destacam a organização como um processo, afirmando que toda atividade humana organizada detém um caráter reativo. Para os autores, é preciso analisar "[...] a produção da organização, e não a organização da produção." (COOPER; BURREL, 2006, p. 97).

Aliadas a esta perspectiva, Ipiranga e Lopes (2016) também destacam um cenário teórico que fez com que as definições funcionais teóricas e objetivistas de organizações não se mostrassem mais suficientes para a compreensão de formas e processos organizativos. Tudo isto leva, como afirmado anteriormente, à emergência de visões e posicionamentos ontoepistemológicos alternativos que vão além da

objetividade da organização, analisando esta através de novas lentes, como uma “[...] entidade que é indivisível e está em um constante movimento de transformação.” (IPIRANGA; LOPES, 2016, p. 2).

Uma destas visões alternativas é destacada em Duarte e Alcadipani (2016), com base em Chia (1995). Para os autores, estas perspectivas e necessidades teóricas levaram ao surgimento das ontologias do “devir” ou “*becoming*”, indicando um constante movimento e fluidez frente às ontologias do “ser”, do “*be*”. Para Chia (1995), uma preocupação maior surge em analisar este “vir a ser” das entidades tanto individuais como organizacionais.

Nos estudos organizacionais, surge então, associada a estes posicionamentos teóricos, a ontologia do *organizing*, aparecendo nos estudos organizacionais com Karl Weick (CZARNIAWSKA, 2008; DUARTE; ALCADIPANI, 2016). Feldman e Orlikowski (2011) afirmam que Weick, em 1969, já chamava a atenção para a utilização desta ontologia. Esta aborda a organização não como algo estático, mas sim como um eterno “devir”, em constante construção (DUARTE; ALCADIPANI 2016, WEICK; SUTCLIFFE; OBSTFELD, 2005). Neste contexto, passa a se utilizar verbos como *organizing* e *knowing* ao invés de substantivos como *organization* e *knowledge*, representando esta mudança no posicionamento ontológico (GHERARDI, 2009a; GHERARDI, 2009b; DUARTE E ALCADIPANI, 2016).

Para a pesquisa que se desenvolve aqui, esta abordagem mostra-se válida, pois busco compreender os processos organizativos que permeiam e nos quais se insere o jogo, classificando este como um processo organizativo em si mesmo, dotado de uma série de dinâmicas que o colocam em eterna movimentação. Nos jogos de RPG, mais especificamente, a construção da narrativa se dá de forma constante a partir de uma relação entre mestre, jogadores e regras do jogo. Tendo em vista que compreender como se organiza o jogo é parte dos objetivos propostos, a perspectiva do *organizing* apresenta um alinhamento teórico que muito tem a contribuir com a compreensão do fenômeno que será abordado.

Além de possibilitar o surgimento da perspectiva ontológica do *organizing*, as mudanças no campo das ciências sociais da década de 1970 também criaram o cenário que tornou possível o surgimento da chamada “virada interpretativista”. Neste período, as teorias culturais ganham destaque por oferecer uma perspectiva

que se distancia dos vocabulários mais abordados nas teorias sociais: *homo economicus* e *homo sociologicus* (RECKWITZ, 2002). Para as teorias culturais, a compreensão da ação passa não pela compreensão de interesses pessoais ou de normas e valores coletivos coletivamente compartilhados para criar um consenso, mas sim pela “[...] reconstrução de estruturas simbólicas de conhecimento que permitem e condicionam os agentes a interpretarem o mundo de acordo com certas formas, e a se comportar de maneiras correspondentes.” (RECKWITZ, 2002, p. 245, tradução minha).

Dentre as teorias culturais, algumas diferenças pontuais podem ser observadas, especialmente com relação ao “*locus*” do “social”. Apesar de partilhar a compreensão de que este está relacionado às estruturas simbólicas e de conhecimento, sua localização varia nas diferentes teorias. Utilizando como exemplo o mentalismo culturalista (uma das teorias culturais), tem-se uma perspectiva teórica que afirma que o social se encontra na mente humana, sendo as estruturas mentais a menor das unidades de análise (RECKWITZ, 2002).

Dentre as teorias existentes, a que se encontra mais alinhada à abordagem que pretendo utilizar na minha pesquisa é a das “teorias da prática”. Como destaca Reckwitz (2002), as teorias da prática configuram-se como teorias culturais que localizam o social nas práticas, sendo elas a menor unidade de análise das mesmas. Neste campo, existem diferentes perspectivas que dificultam a existência de uma abordagem unificada das práticas. Apesar de as práticas serem consideradas “arranjos de atividades” por grande parte de seus teóricos, existem discussões a respeito, por exemplo, dos agentes envolvidos nestas e o papel que desempenham (SCHATZKI, 2001).

Vários autores podem ser citados como teóricos da prática, como Michel Foucault, Anthony Giddens e Pierre Bourdieu, que, apesar de adotarem diferentes abordagens, têm em comum um interesse pelo cotidiano (RECKWITZ, 2002). Porém, os conceitos de prática que serão explorados no meu estudo serão os de Michel de Certeau, que, como destacam Ipiranga e Lopes (2016), é um dos autores proeminentes da virada da prática. Denis, Langley e Rouleau (2007) também destacam o autor como um dos teóricos sociais que atuam na “virada da prática”.

Michel de Certeau propõe a observação de um cotidiano que está em constante reinvenção, sendo construído diariamente por meio das práticas dos indivíduos considerados “comuns” (COURPASSON, 2017; DENIS; LANGLEY; ROULEAU, 2007; DURAN, 2007; CARRIERI; PERDIGÃO; AGUIAR, 2014). É por meio desta compreensão do cotidiano que o autor dá voz ao “sujeito ordinário” e suas práticas (BUCHANAN, 2000; DURAN, 2007; LEITE, 2010; FERNANDES; MACHADO; SILVA, 2016). O cotidiano torna-se então imprevisível em sua rotinização, passando por diversas perturbações que são parte do processo de compreensão do mesmo (LEITE, 2010).

Como afirmado em sua análise, Certeau (1998) desloca o eixo de sua teoria da construção do cotidiano para as práticas do indivíduo comum. Porém, como destaca o autor, isto não implica um retorno ao indivíduo, visto nesta teoria como um veículo das práticas, estando o foco desta em um sistema de ações e nas relações, que são, quase sempre, sociais.

Estas práticas que atuam na construção do cotidiano são as “maneiras de fazer”, que “[...] constituem as mil práticas pelas quais os usuários se reapropriam do espaço organizado pelas técnicas de produção sócio-cultural.” (CERTEAU, 1998, p. 41). Ao analisar o pensamento de Michel Foucault na obra “Vigiar e Punir”, Certeau (1998) destaca que, apesar de reconhecer a importância da estrutura de vigilância descrita pelo autor, deve-se dar atenção também a todas as maneiras de fazer que formam a resistência a esta, a contrapartida do lado dos “dominados”. Para Michel de Certeau, constituem-se assim, dois tipos de práticas, maneiras de fazer: estratégia e tática (CERTEAU, 1998; CARRIERI; PERDIGÃO; AGUIAR, 2014; IPIRANGA; LOPES, 2016; DURAN, 2007; MARINS; IPIRANGA, 2015; LEITE, 2010; MACHADO; FERNANDES, 2016). Estas práticas, de acordo com Buchanan (2000), são diferenciadas pelas formas como nos abordam no cotidiano.

Para Certeau (1998, p. 46), estratégia constitui “[...] o cálculo das relações de forças que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder é isolável de um ‘ambiente’”. Desta forma, a articulação de estratégias constitui um lugar do próprio, detentor de poder, que, como afirmam Marins e Ipiranga (2015), impõe-se.

Dentro do meu campo empírico de pesquisa, as estratégias podem ser observadas, por exemplo, na figura do mestre de RPG, principal responsável pela construção da narrativa, que cria situações desafiadoras para que os jogadores resolvam as *quests* dentro do cenário proposto por este.

Já as táticas, como afirma Certeau (1998), não são capazes de ocupar um lugar próprio, sendo elas as maneiras de fazer que são a maioria das práticas do cotidiano, formas de resistir e subverter as estratégias, como uma vitória do “mais fraco” sobre o “mais forte”. Esta vitória, porém, se dá no lugar do outro, visto que a tática não ocupa um lugar, que por sua vez, é necessariamente um lugar de poder. Delega-se então à tática um não lugar, tornando esta dependente do tempo (CERTEAU, 1998).

Buscando mais uma vez um exemplo no campo empírico dos RPG's, as táticas se articulam, por exemplo, na resolução das *quests* por parte dos jogadores, que buscam articular tais práticas para encontrar maneiras de vencer os desafios propostos pelo mestre.

Como destacam Fernandes, Machado e Silva (2016), as estratégias estão articuladas ao exercício de forças que emanam de um lugar próprio, que os autores chamam de um “mecanismo de poder”. Já as táticas utilizam espaços das próprias estratégias como espaços de transgressão de forma a subvertê-las. Esta subversão, porém, não elimina as estratégias.

Numa abordagem similar a esta, Marins e Ipiranga (2015) caracterizam as táticas como práticas de confronto, que reapropriam os espaços e alteram lógicas racionalizantes. Já as estratégias manipulam as relações de força e a manutenção do lugar próprio. Para as autoras, a diferença entre estas formas de prática pode ser observada na utilização do espaço, pois “Enquanto as estratégias produzem, mapeiam e impõem-se, as táticas só podem utilizar espaços, manipulá-los e alterá-los.” (MARINS; IPIRANGA, 2015, p.2).

Ramalho-da-Silva e Leite-da-Silva (2016) também destacam a estratégia como uma prática articulada a partir de uma posição de poder enquanto a prática das táticas é o caminho para resistir e utilizar elementos deste próprio lugar para transgredi-lo. Esta é a dinâmica que produz os espaços de poder que Michel de Certeau chama

de bricolagem (RAMALHO-DA-SILVA; LEITE-DA-SILVA, 2016; SOUZA; CARRIERI, 2011). Para Jarzabkowski (2004), a bricolagem constitui o meio pelo qual o fazer artesanal e inventivo dos sujeitos articula suas táticas e, conseqüentemente, atividades diárias.

A dinâmica entre estratégia e tática, a qual Certeau (1998) se refere como uma “caça não autorizada”, promove uma nova perspectiva de cotidiano, que, como destaca Leite (2010), não está mais relacionada à rotinização, mas sim a movimento. As dinâmicas existentes entre estratégia e tática compõem uma perspectiva que se associa a um constante movimento, uma sempre buscando subverter a outra.

Apesar de ser ampla a discussão a respeito de estratégias e táticas, Buchanan (2000) destaca que ainda há uma compreensão pobre a respeito destas, visto que muitas vezes se aborda o assunto com enfoque exclusivo nas discussões de poder quando, na realidade, existem muitos outros fatores que permeiam estes conceitos. Para o autor, os conceitos apresentam mais uma relação de contradição do que de confronto de fato. Neste sentido, destaca que as estratégias trabalham visando criar uma “zona segura” no cotidiano, de modo que este aconteça de forma mais previsível, enquanto as táticas constituem práticas que atuam nestas zonas e não foram capazes de ser “domesticadas” pelas estratégias, em momentos em que o indivíduo é incapaz de reagir ante os acontecimentos. Dey e Teasdale (2016) reforçam esta proposta ao afirmar que os conceitos não apresentam oposição entre si, visto que as táticas utilizam-se das oportunidades oferecidas pelas estratégias.

A compreensão do cotidiano para Michel de Certeau, porém, não se resume somente aos conceitos de estratégia e tática, mas sim a uma série de abordagens e conceitos dos quais também é importante destacar também “lugar” e “espaço” (LEITE, 2010; MACHADO; FERNANDES, 2016). Lugar para Certeau está associado à estabilidade, visto que este é uma “[...] configuração instantânea de posições.” (CERTEAU, 1998, p. 201). Já espaço está relacionado com movimento, “cruzamento de móveis”, o que leva Certeau (1998, p. 202) a afirmar que “[...] o espaço é lugar praticado”. Munro e Jordan (2013) destacam que esta abordagem proposta por Michel de Certeau contribui para uma compreensão da construção do espaço social por diferentes habitantes deste.

Reforçando esta proposta, Fernandes, Machado e Silva (2016) destacam que, para Michel de Certeau, o lugar remete ao estável, ao próprio, enquanto o espaço é a prática deste, sendo os sujeitos praticantes responsáveis por este processo, assim como praticam as palavras ao falá-las. Para Duran (2007), é justamente por meio deste espaço que os indivíduos anônimos atuam na construção do cotidiano. É utilizando sua criatividade e articulando suas práticas que o indivíduo apropria e reapropria os espaços. Esta apropriação é, para Franco e Oliveira (2016), justamente onde se encontra a interface entre as estratégias e as táticas.

Leite (2010) destaca que esta estabilidade característica do lugar promove uma associação com a retenção do “próprio”, fazendo dele correspondente das práticas do tipo estratégias. Já com relação ao espaço, o autor afirma que sua associação com a ideia de mobilidade faz dele correspondente das práticas do tipo táticas. Porém, Leite (2010, p. 749) ainda destaca que “[...] no esquema analítico de Certeau: tanto as práticas podem ajustar espaços a lugares, como subverter lugares em espaços.”. Esta abordagem é similar a de Buchanan (2000), que também afirma que a estratégia constitui uma prática do lugar, enquanto a tática corresponde a uma prática de espaço. Thanem (2011) destaca que a transformação de um lugar em espaço ocorre justamente por meio da articulação de táticas.

Neste sentido, Franco e Oliveira (2016) engendram também uma ligação entre os conceitos de estratégia, tática, lugar e espaço. Para as autoras, a prática das estratégias visa à estabilização de lugares próprios e a capitalização do tempo, exercendo esta em relação ao “outro”. Já as táticas configuram-se como a arte dos “fracos” que não têm como objetivo a estabilização dos lugares ou a capitalização do tempo, mas sim “jogar” com os elementos destes, dando-lhes um caráter de movimento e possibilitando a criação dos espaços sociais, que não podem existir na certeza da neutralidade. As autoras destacam que é este “caminhar”, esta movimentação constante dos sujeitos sociais que produzem o espaço social. Neste sentido, Fernandes, Machado e Silva (2016) destacam que o indivíduo encontra-se justamente no intermédio entre as estratégias e táticas, assumindo posições diferentes de acordo com a situação em questão.

Na pesquisa que aqui proponho, este caminhar por posições intermediárias mostra-se como um elemento a ser observado com atenção, uma vez que o mestre de

RPG, por exemplo, encontra-se simultaneamente como um articulador de práticas de estratégias e táticas. Isto se dá pois este busca, através de táticas, criar uma história que seja desafiadora e interessante para os jogadores, ante uma estratégia, representada aqui pelas regras impostas pelos manuais e livros que regimentam os jogos. Ao mesmo tempo, este ocupa um lugar de poder ante os jogadores, articulando estratégias e impondo aos jogadores os desafios das aventuras por ele criadas. Cabe aos jogadores articularem as táticas para subverter as estratégias do mestre e seguir com a narrativa da história do jogo.

Retornando aos conceitos propostos por Michel de Certeau, Marins e Ipiranga (2015) encontram uma relação de complementariedade e de oposição entre alguns deles. Para as autoras, estratégia, próprio e lugar constituem um conjunto de conceitos que apresentam complementariedade entre si e se opõem ao conjunto de conceitos tática, outro e espaço, que são, por as vez, complementares entre si. Apesar de as autoras destacarem uma oposição entre estes conjuntos, Fernandes, Machado e Silva (2016) destacam que lugares e espaços não apresentam uma relação de antagonismo, sendo parte de uma dinâmica que é explicada justamente pela relação entre estratégias e táticas.

Esta dinâmica do espaço, a transformação de lugares em espaços, é permeada pelo que Certeau (1998) chama de passagem. Para o autor, a passagem se encontra entre os objetos do “estar aí”, a lei de um lugar, e as “operações”, que, quando atribuídas, operam o movimento que constrói o espaço. Certeau (1998) destaca ainda que este movimento, além de construir um espaço por intermédio das práticas, gera também uma associação com uma história. Maclean, Harvey e Chia (2011) destacam que, para Michel de Certeau, estes relatos de história localizam o indivíduo no espaço, tempo e contexto.

Esta associação do movimento com as histórias promove a base para a compreensão da importância do relato para a prática certeuaniana, pois “Os relatos efetuam, portanto, um trabalho que, incessantemente, transforma lugares em espaços ou espaços em lugares.” (CERTEAU, 1998, p. 203).

Para exemplificar a importância do relato, é possível analisar, por exemplo, o relato de viagem, que pratica os lugares, levando à formação de um espaço. A utilização de expressões na fala que ilustram ou movimentam os lugares, por exemplo, são

responsáveis por este processo. Ao descrever um apartamento, é comum que se utilize expressões como “virar à direita” ou “atravessar a porta”, fazendo destes, relatos (CERTEAU, 1998). Humle e Pedersen (2015) destacam que Michel de Certeau destaca a relação entre narrativas e espaços para descrever o cotidiano, sendo as narrativas capazes de conectar as práticas espaciais.

Dentro dos RPG's, as descrições que ilustram lugares e movimentos são a essência do jogo. Cabe ao mestre descrever de forma completa o espaço “físico” em que os personagens dos jogadores se encontram, destacando todas as suas características, itens e objetos que ali se encontram, como a quantidade e localização das portas, janelas e paredes, por exemplo. Para isto, a utilização de auxílio visual através de imagens é muito comum. Após esta descrição, cabe aos jogadores explorar este espaço criado pelo mestre, utilizando para isto, seus personagens.

O relato enquanto prática transformadora, apesar de ser um conceito que faz parte da teoria certeuniana, não é amplamente abordado e discutido em pesquisas que utilizam o autor como parte do referencial teórico nas pesquisas brasileiras em estudos organizacionais recentes quando comparado a outros conceitos, como estratégia, tática, espaços e lugares. Porém, na pesquisa que proponho, o relato tem um importante papel, visto que o campo empírico dos jogos de RPG constitui-se como uma particular oportunidade para observá-lo de forma aprofundada.

Esta afirmação se justifica com base no fato de os jogos de RPG possuírem miniaturas, mapas e livros de regras que, através de imagens, conseguem criar uma ambientação inicial para mestres e jogadores. Isto somado a relatos narrativos-descritivos determinarão as práticas espaciais do jogo. As descrições dos ambientes, dos personagens e das ações, por exemplo, constituem-se a partir de relatos, criando uma oportunidade de abordá-los ante as práticas articuladas.

Tendo explorado os conceitos que se mostram relevantes na teoria certeuniana para o desenvolvimento do atual trabalho, é importante destacar, através de alguns exemplos, o panorama da utilização deste teórico nos recentes estudos de administração no Brasil. Como destacado anteriormente, Certeau é considerado relevante referência das teorias das práticas, que, como destacam Franco e Oliveira

(2016), constituem um campo já consolidado nos estudos organizacionais, tornando válido compreender como tem se dado esta abordagem no atual cenário.

Focando nos estudos organizacionais no Brasil, a produção acadêmica que tem nas práticas de Michel de Certeau um aporte teórico ainda é pequena, sendo a maioria destas pesquisas recente (MACHADO; FERNANDES, 2016). Isto nos leva à conclusão, como destacam Machado e Fernandes (2016), de que as ideias do autor ainda se encontram em discussão e consolidação no cenário brasileiro de pesquisas em Administração.

Mesmo que ainda com uma pequena produção no cenário acadêmico de estudos organizacionais brasileiro, é possível identificar a utilização dos conceitos de Certeau em alguns referenciais teóricos, mesmo que nem sempre de forma central, e compreender algumas das contribuições que as propostas do autor podem oferecer para os estudos desta área.

Certeau (1998) propõe um enfoque, como já dito anteriormente, nas práticas, que tem no indivíduo comum um veículo para sua articulação, atuando na construção do cotidiano. É com base nesta proposta, por exemplo, que Carrieri, Perdigão e Aguiar (2014) buscam analisar a gestão em uma perspectiva que foge ao *mainstream* dos estudos organizacionais. Fora do *management*, os autores propõem analisar a gestão da perspectiva do indivíduo comum, como este sobrevive, pratica os espaços e articula suas estratégias e táticas em seu cotidiano. Os autores, com esta proposta, deslocam o foco das grandes organizações para pequenas organizações, organizações familiares, tornando espaços como feiras e galerias privilegiados para este tipo de pesquisa.

A abordagem da gestão ordinária não é o foco do meu estudo; porém, cabe destacar que os eventos de RPG aos quais me referi como “jogatinais formais” estão de certa forma associadas a esta abordagem. Os eventos constituem pequenas organizações onde as práticas de gestão operadas pelo indivíduo comum podem ser observadas. A utilização de um referencial teórico certeuniano é uma das abordagens que me permite caminhar por este campo empírico dos RPG's sem me afastar dos estudos organizacionais.

Em Silva, Carrieri e Junquillo (2011), os autores abordam o “fazer estratégia”, tendo a gestão e a estratégia como práticas sociais. Para enveredar por este percurso teórico, os autores destacam, com base em Wilson e Jarzabkowski (2004), a necessidade de tratar os níveis micro e macro como polos de uma mesma extensão no que tange ao “fazer estratégia” nas organizações. E é para compreender este polo que é nível micro que os conceitos de Certeau são inseridos. Para os autores, as práticas dos indivíduos envolvidos neste processo estão relacionadas a uma série de fatores que perpassam a unicidade dos mesmos, de forma que as práticas certeunianas constituem um aporte teórico válido para estudá-las.

Outra abordagem que utiliza o pensamento de Certeau pode ser observada em Ramalho-da-Silva e Leite-da-Silva (2016), em trabalho no qual os autores abordam o artesanato também sob a perspectiva das práticas. Eles destacam que os conhecimentos e aprendizagens relativas à produção do artesanato devem ser abordados em suas próprias ações, que fazem parte do cotidiano dos indivíduos. Neste processo produtivo é utilizada uma “linguagem ordinária” e a teoria das práticas certeunianas pode ser utilizada para compreender como os artesãos envolvidos neste processo produtivo conseguem utilizar táticas de forma criativa para desenvolver suas atividades dentro de comunidades que detêm os conhecimentos sobre as técnicas de artesanato e criam mecanismos (estratégias), como, por exemplo, critérios de inclusão para a entrada de artesãos na associação, visando manter a institucionalização.

Já em Souza e Carrieri (2011), Certeau é parte do referencial teórico utilizado pelos autores para estudar uma organização teatral e o “fazer artístico”. A contribuição das teorias certeunianas neste estudo está relacionada mais especificamente às táticas utilizadas pelos artistas para entrar e/ou se manter neste estilo de vida, visto que muitos enfrentaram resistências por variados fatores, como econômicos e familiares.

Outra contribuição teórica que surge com base nas teorias certeunianas é a da organização ampliada, explorada por Marins e Ipiranga (2015). As autoras buscam, com base nas práticas de Certeau, analisar as práticas da organização ante os bairros que a circuvizinham, visando compreender como estes se apropriam dos espaços das cidades. Para elas, estas práticas de estratégias e táticas articuladas

pelos indivíduos e organizações constituem novas maneiras de ver e de viver as cidades.

Estes são apenas alguns exemplos de pesquisas que vêm utilizando o autor Michel de Certeau nos estudos organizacionais no Brasil. Como foi possível observar, as teorias do autor possibilitam analisar as práticas dos indivíduos, suas estratégias e suas táticas e como estas praticam os lugares, fazendo destes espaços e construindo o cotidiano. Tudo isto pode ser observado em diferentes níveis de análise, colocando em evidência o "indivíduo ordinário", juntamente com seu cotidiano, e abrindo o caminho para novas perspectivas e teorias de estudos das organizações, como a gestão ordinária.

Porém, as propostas de Certeau apresentam contribuições não apenas nas abordagens teóricas, mas também metodológicas. A crítica articulada pelo autor ao panóptico de Foucault pode ser observada novamente, como destaca Dosse (2013), quando Certeau comenta a respeito da vista do topo do World Trade Center e como esta priva o indivíduo do contato com a sociedade. O cotidiano é o que importa para Certeau, observá-lo do alto da torre não é o mesmo que vivê-lo.

Com base na perspectiva de análise certeuniana, Fernandes, Machado e Silva (2016) destacam a existência de uma imbricação das propostas do autor e a técnica de coleta de dados observação participante. Os autores destacam que os conceitos de práticas propostas por Certeau tem como particularidade a compreensão da vida cotidiana do sujeito comum, de forma que uma imersão nesta vida torna-se necessária. Imersão esta que é característica central da observação participante, tornando esta uma técnica abrangente de análise que está de acordo com a abordagem teórica de Certeau (FERNANDES; MACHADO; SILVA, 2016).

No cenário internacional, a utilização de Michel de Certeau nos estudos organizacionais se dá em diferentes vertentes. Como exemplo, a utilização dos conceitos de cotidiano, estratégia e tática associados a temáticas de resistência. Para Fleming e Spicer (2003), as articulações de formas de resistência estão relacionadas ao desenvolvimento de estudos gerencialistas de cultura e focam na gestão e engenharia da cultura, de forma a controlar o "eu" dos indivíduos que atuam nas organizações. Emergem assim várias formas de resistência por parte destes, sendo uma destas as resistências diárias que acontecem no cotidiano, cuja

análise pode contar com o aporte teórico Michel de Certeau. Como destaca Courpasson (2017), para este autor, a resistência se torna possível uma vez que é justamente nas ações do cotidiano que se encontram práticas que são invisíveis às “forças de controle”.

A resistência é abordada de diferentes maneiras em diferentes produções acadêmicas. Em Dey e Teasdale (2016), por exemplo, os autores usam um referencial teórico de práticas certeunianas para analisar a articulação de táticas por parte de indivíduos ao agirem aparentemente de acordo com o esperado e instituído pelas novas legislações inglesas para organizações do terceiro setor, apenas para evadir-se delas.

Wilhoit e Kisselburgh (2015) também utilizam as abordagens certeunianas para tratar de resistência dentro de uma pesquisa sobre ciclistas, seus trajetos, sua comunicação e sua organização, que se dá de maneira informal e, muitas vezes, imperceptível pelos próprios participantes. Para as autoras, os conceitos de estratégia e tática podem ser vistos nas atividades dos usuários de bicicleta, que, ao realizarem trajetos nas ruas das grandes cidades estão articulando, mesmo que de maneira inconsciente, táticas ante as estratégias das entidades públicas responsáveis pelo planejamento urbano, visto que utilizam, muitas vezes, espaços que não foram criados para tal atividade, como ruas e calçadas.

Outra perspectiva das teorias de Michel de Certeau que vem sendo abordada é a dos relatos e narrativas. Em Maclean, Harvey e Chia (2011), os autores buscam nos conceitos de relato, *sensemaking* e *storytelling* aporte teórico para examinar como executivos de sucesso geriram e construíram suas carreiras em grandes organizações. A contribuição da teoria certeuniana está destacada pelos autores ao afirmarem que através das práticas espaciais e de relatos nos *storytellings* é possível localizar o indivíduo no espaço, tempo e contexto, o que é importante no processo de *sensemaking* para estes indivíduos.

A perspectiva teórica que destaca a importância da narrativa e relato certeuniano também é abordada, de forma parecida, em Humle e Pedersen (2015), em estudo no qual Michel de Certeau é parte do referencial teórico. Os autores também pesquisam a criação de significado a partir de relatos de trabalho de indivíduos, porém, fazem isto utilizando as “antenarrativas”. Nesta abordagem, a criação de

significado se dá com foco em diferentes tipos de fragmentação, gerando descontinuidades e tensões nestas narrativas. (HUMLE; PEDERSEN, 2015).

A utilização de um referencial teórico certeuniano para estudar espaços também é vista fora do Brasil. Em Munro e Jordan (2013), os autores buscam investigar a apropriação do espaço feita por artistas em um festival de arte em Edimburgo. Utilizando conceitos certeunianos como um de seus dois pilares teóricos, focam tal investigação nas táticas espaciais, articuladas pelos artistas na criação de seu “espaço de performance” e na socialização do espaço público e sua negociação, visto que este está dividido com outros indivíduos e organizações. Os autores destacam ainda a importância deste tipo de estudo, dada a dualidade ao se analisar este tipo de espaço, visto que é um espaço público, mas é também um espaço de trabalho para estes artistas. Estratégia, tática e espaço também são abordados em Thompson e Grant (2015). No artigo, os autores examinam práticas espaciais dos grupos de negócios de imigrantes na cidade de Joanesburgo, identificando estratégia e táticas articuladas em sua atuação e nos desdobramentos causados por esta.

A teoria de Michel de Certeau também se mostra presente nas discussões acerca de estratégia como prática, visto que, como destacam Denis, Langley e Rouleau (2007), o autor é um dos principais da virada da prática. Os autores apresentam em seu artigo diferentes abordagens do *strategizing*, sendo uma delas a das práticas sociais. Nesta perspectiva, o *strategizing* pode ser observado nas micro-dinâmicas e processos do cotidiano, por meio de ações e discursos articulados a partir dos conhecimentos explícitos e tácitos (DENIS; LANGLEY; ROULEAU, 2007).

Como pode ser observado em Faria e Leite-da-Silva (2017), existem outros temas que cuja análise tem sido empreendida a partir das teorizações de Michel de Certeau na produção de conhecimento científico, como comunicação organizacional e consumo; porém, a proposta do meu trabalho não é discutir a totalidade da produção acadêmica que utiliza o pensamento do autor, e sim utilizar algumas de suas propostas e teorias para investigar um fenômeno observável no campo empírico dos RPG's. Desta forma, a discussão que articulei acima não tem como objetivo esgotar a produção acadêmica que tem no autor aporte teórico, mas sim apresentar alguns exemplos de produções que evidenciam a relevância que Michel

de Certeau ainda tem nos estudos organizacionais e que suas teorias ainda se encontram em evidência e em discussão, tanto no cenário nacional quanto no internacional. Na discussão da produção internacional, busquei destacar a abrangência de temas que as teorias do autor possibilitam estudar, selecionando artigos que investigam variados tipos de organização e que foram publicados em periódicos de elevada qualificação. A discussão articulada sobre a produção nacional não difere tanto no que tange a meus objetivos com relação à internacional, porém, como destacado anteriormente, tal produção ainda é pequena, de forma que foi preciso recorrer, por exemplo, a estudos apresentados em congressos.

Uma vez esclarecidos os conceitos que serão abordados na pesquisa e como estes vêm sendo utilizados em algumas recentes produções acadêmicas de administração no Brasil e no cenário internacional, discutirei a seguir os procedimentos metodológicos a serem adotados para viabilizar e desenvolver a pesquisa.

3 IT'S ONLY LOGICAL: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

*“To Albion's land
Coming home when I see the runway lights
In the misty dawn the night is fading fast
Coming home, far away as their vapor trails align
Where I've been tonight, you know I will not stay”
-Coming Home, Iron Maiden*

A pesquisa que desenvolvi vale-se de uma abordagem metodológica qualitativa. Esta escolha se justificou pois, como destaca Creswell (2010), a utilização de uma metodologia qualitativa mostra-se adequada para pesquisas que buscam compreender a percepção dos indivíduos ou grupos sobre determinados fenômenos e os significados atribuídos a estes. Para Martins (2004), as metodologias qualitativas de pesquisa apresentam um enfoque na análise dos microprocessos, observados nas ações dos indivíduos.

Como método de pesquisa, optei pela etnografia, que, de acordo com Baztán (1995), permite o estudo de, por exemplo, um determinado grupo, por meio de uma narrativa construída a partir da imersão participante do pesquisador no campo. A etnografia é um método de pesquisa que surge na Antropologia no século XX, com a pesquisa de Bronislaw Malinowski nas Ilhas do Pacífico (CAVEDON 2014; URIARTE, 2012). Uriarte (2012) destaca que a pesquisa de três anos do autor resultou no livro “Argonautas do Pacífico Ocidental”, que contém a primeira formulação do método etnográfico. Este método de pesquisa é caracterizado, como destaca Cavedon (2014), por uma busca de imersão no campo empírico, de forma a viver a cultura que se busca conhecer. Para a autora, esta abertura para a imersão nas possibilidades oferecidas pelo campo enriquecem a pesquisa.

Uriarte (2012) se refere a esta imersão como um “mergulho” no cotidiano dos investigados, que consiste em três fases. Inicialmente, o mergulho deve ser feito nas teorias que permeiam o objeto de estudo, buscando conhecer o objeto de estudo. A segunda fase é a imersão no campo em si, seguida da fase de escrita. Para a autora, porém, este mergulho é o que diferencia aqueles que são capazes ou não de fazer uma etnografia, pois esta afirma que, para ser um etnógrafo, é preciso não só saber, mas também gostar de mergulhar.

Este mergulho, porém, pode ser dificultado por alguns fatores. Nas sociedades complexas atuais, como destaca Cavedon (2014), pode existir uma dificuldade em

observar um cotidiano do qual o pesquisador já faz parte, visto que o estranhamento é parte importante deste processo, algo que também é destacado em Magnani (2002; 2009). Cabe ao pesquisador policiar-se ante os acontecimentos e afastar-se de julgamentos *a priori*. Este é um desafio que se reflete em minha pesquisa, visto que, como afirmei anteriormente, já me encontrava inserido em meu campo empírico, participando frequentemente de eventos e jogatinas de RPG. Atento a esta necessidade, foi possível ir a campo, e a inserção promovida pela etnografia me permitiu observar, compreender e vivenciar, com uma perspectiva científica, as práticas que permeiam a organização do RPG em um grupo de jogatinas semanais que ocorreu na casa de um dos participantes

Para a produção dos dados da pesquisa, optei por utilizar a técnica da observação participante. Esta e a etnografia, apesar de comumente relacionadas, não são a mesma coisa, como destacam Leite-da-Silva e Fantinel (2014), visto que um consiste em um método de pesquisa e outro em uma técnica, que são frequentemente utilizados de forma conjunta. Os autores afirmam que uma diferença que pode ser observada está relacionada, por exemplo, ao grau de exposição do pesquisador e seus sentimentos em sua obra. Isto se dá na medida em que a pesquisa etnográfica se caracteriza não somente pela inserção do pesquisador em campo, mas também pela inserção deste no pesquisador, algo que se reflete em sua escrita etnográfica. Esta escrita se desenvolve de forma diferente quando a técnica de observação participante é utilizada de forma isolada, assumindo uma postura diferente da etnográfica (LEITE-DA-SILVA; FANTINEL, 2014).

No que tange especificamente à observação participante, Creswell (2010) destaca que esta permite ao pesquisador ser reconhecido desta maneira no campo, possibilitando que ele não só participe e interaja, mas também faça, por exemplo, anotações. Serva e Jaime Júnior (1995) também destacam que a observação participante promove o envolvimento do pesquisador com o objeto da pesquisa e com os pesquisados.

Além de ter se mostrado como uma opção viável para abordar o meu campo empírico em uma perspectiva metodológica, a observação participante também apresentou aproximação com o arcabouço teórico adotado na minha pesquisa. Fernandes, Machado e Silva (2016) dedicaram a escrita de um artigo justamente à

promoção de um debate acerca da aproximação entre a observação participante e as abordagens de Michel de Certeau. Para os autores, a utilização das propostas do escritor francês leva à necessidade de uma imersão do pesquisador no campo que busca estudar, uma imersão em seu cotidiano. Sendo assim, Fernandes, Machado e Silva (2016) afirmam que é na técnica de coleta de dados “observação participante” que reside a capacidade de promover esta desejada imersão.

Para desenvolver as observações acima propostas, várias possibilidades se mostravam válidas, sendo a intenção inicial a realização de uma pesquisa que envolvesse a participação em várias mesas de aventuras *one shot*, ou seja, narrativas que têm início, meio e fim em apenas uma sessão. Porém, visando uma melhor fluidez nas observações e no desenvolvimento da pesquisa, optei por participar de três mesas fixas que se reuniriam semanalmente, ou seja, três narrativas diferentes de jogos distintos.

Até o início da inserção no campo, esta proposta permaneceu como ideal para o desenvolvimento da pesquisa. Porém, após a primeira inserção em campo e a escrita do primeiro relato, percebi que o volume de dados fornecido por apenas uma narrativa era suficientemente grande para analisar o processo organizativo de um jogo de RPG. A utilização de mais duas narrativas acabaria por dificultar a análise das observações, além de dificultar também a compreensão por parte do leitor, uma vez que os trechos do diário de campo aqui utilizados estão fortemente atrelados ao desenvolvimento da narrativa do jogo. Isto ocorre porque, em um processo organizativo que envolve tão intensamente práticas de relatos, promover uma separação muito clara entre as percepções a respeito da narrativa e a narrativa em si não se apresenta como uma proposta viável.

Desta forma, defini que as observações seriam feitas a partir do jogo “Lenda dos Cinco Anéis”, um RPG de temática samurai que será descrito de forma mais detalhada adiante. A narrativa se desenvolveu em encontros semanais, realizados aos domingos, ao longo de quatro meses e duas semanas, com um total de onze sessões. Estas sessões tiveram durações variadas, com algumas ultrapassando sete horas de duração, já outras permanecendo em torno de cinco horas, sendo a duração média algo em torno de seis horas e meia. Com base nisto, a coleta de dados totalizou aproximadamente setenta e uma horas. A narrativa que foi

desenvolvida pelo grupo está dividida em dois arcos narrativos, que serão descritos na próxima seção do trabalho. O primeiro foi desenvolvido ao longo de seis sessões, enquanto o segundo, contou com cinco sessões.

Durante este período, um total de seis indivíduos participaram da construção da narrativa. O grupo inicial, responsável por interpretar os personagens no primeiro arco, era composto por quatro indivíduos: o Mestre, eu, jogador, e duas jogadoras. Em uma das sessões deste arco, tivemos a participação especial de uma jogadora, deixando o grupo com cinco integrantes por um dia. Com o fim deste arco, uma das jogadoras deixou o jogo por problemas pessoais que impossibilitavam sua continuação na narrativa. Tivemos então um hiato de três semanas entre o fim do primeiro arco e o início do segundo, que contou também com quatro participantes fixos, sendo três do primeiro arco e uma nova jogadora.

Para o registro dos dados produzidos ao longo desta observação participante, fiz o uso de diários de campo, que é, para Roesse et al (2006), um dos instrumentos mais utilizados nas pesquisas qualitativas e quantitativas para o registro de dados. Espera-se que o pesquisador produza diários de campo após as observações realizadas, relatando aquilo que foi visto em campo (FLORES-PEREIRA; CAVEDON, 2009). O diário foi escrito após cada sessão do jogo, utilizando o programa Microsoft Word, destacando aspectos relevantes da visita ao campo empírico. Foram produzidos, no total, 11 diários de campo para descrever as observações feitas no decorrer das 71 horas de jogo.

A utilização de entrevista também se apresentou como uma técnica de produção de dados a ser utilizada em minha pesquisa. Uma vez imerso no campo, participando das jogatinas, foi possível identificar a necessidade de realizar uma entrevista com o Mestre, visto que este se encontra caminhando constantemente entre os papéis de articuladores de estratégias e táticas de forma particular, e sua percepção única da construção da narrativa precisava ser melhor explorada para compreender sua atuação neste processo organizativo. Foi realizada então uma entrevista semi estruturada, cuja utilização possibilita uma visão de outra perspectiva do fenômeno estudado. Creswell (2010) destaca que tais entrevistas podem ser úteis quando determinados participantes não podem ser observados. Na pesquisa em questão, a entrevista aparece como um complemento às observações, visando compreender o

fenômeno na perspectiva particular do Narrador, visto que Duarte (2004) destaca a importância da utilização de entrevistas justamente no processo de mapear e compreender as práticas de um grupo. Os jogadores, por sua vez, não foram entrevistados, pois a inserção no campo enquanto parte deles foi suficiente para compreender sua atuação e suas práticas no desenvolvimento da narrativa.

A utilização da entrevista, somada à observação participante, será importante para compreender as práticas que compõem o processo organizativo tanto na perspectiva do jogador quanto na do Mestre e a articulação das práticas no contexto dos jogos de RPG em diferentes dimensões. Isto se dá, pois parte do processo organizativo da narrativa dos jogos, por exemplo, se passa na imaginação do mestre. Sendo assim, a forma com a qual o mestre reage, por exemplo, a uma alteração de curso na narrativa promovida por um jogador pode não ser percebida, mas é uma articulação importante, visto que coloca o mestre como articulador de estratégias ante os jogadores e táticas ante as regras do jogo, que limitam os caminhos que a narrativa pode tomar. A utilização da entrevista contribuiu neste sentido, auxiliando a desvelar este microprocesso. A mesma foi feita por meio do aplicativo WhatsApp, visando maior conforto e comodidade para o entrevistado.

Até aqui foram descritos os procedimentos metodológicos de coleta de dados, porém, como destaca Creswell (2010), nas pesquisas qualitativas, a análise e a coleta de dados acontecem praticamente de forma simultânea, na medida em que o pesquisador, conforme realiza sua pesquisa, já é capaz de perceber detalhes importantes. Como técnica específica de análise de dados, utilizei a análise descritiva, que, segundo Angrosino (2007), é uma das principais para analisar os dados colhidos em campo quando utiliza-se etnografia e observação como técnicas de coleta de dados. Para o autor, ao utilizar a análise descritiva, é possível identificar padrões e regularidades nos dados. Esta análise, porém, se deu de forma interpretativa, e como destaca Lichterman (2017), esta deve ser feita de forma reflexiva, visando deixar claro para o leitor os caminhos que foram percorridos para chegar a estas interpretações.

Como foi destacado acima, a utilização da técnica de análise de descritiva implica na busca por padrões para melhor compreender os dados coletados em campo. Porém, como destaca Angrosino (2007), por mais que alguns destes padrões possam ser

identificados nas literaturas específicas, é importante analisar e identificar se estes são condizentes com a pesquisa em questão e, se for necessário, adaptá-los. Tendo isto em vista, este processo de identificação se deu a *posteriori*, uma vez que a proposta da pesquisa é compreender os processos organizativos das práticas de jogos de RPG, algo com um grau de especificidade ainda alto dada a produção acadêmica atual. Uma vez colhidos os dados, foi possível identificar, durante sua análise, os padrões em que poderiam ser organizados.

Para desenvolver a análise proposta, uma série de leituras e releituras dos diários de campo foi realizada, identificando as práticas consideradas chave para compreender o processo organizativo dos jogos de RPG. Uma vez identificadas, foi possível analisar como um todo tal processo e definir uma forma de realizar a análise de maneira didática, sendo a opção pelas dimensões de práticas a considerada por mim como mais adequada. Feito tal processo, identifiquei *gaps* que poderiam existir no que se refere a perspectiva do Mestre deste processo, possibilitando a criação de um roteiro de entrevista semiestruturado para que tal perspectiva também fosse inserida no trabalho. Uma vez realizada a entrevista, foi possível compreender e explanar de forma mais robusta o processo organizativo do RPG, analisando o mesmo da perspectiva de todos os envolvidos.

As dimensões em que estão divididos os dados coletados consistem em: material, interativa e narrativa. Esta opção ocorreu pois as práticas que promovem o movimento do jogo de RPG podem ser observadas e analisadas por diferentes perspectivas dimensionais que merecem igual destaque. A rolagem de dados, por exemplo, é uma parte importante desta jogatina que requer uma análise que aborde sua fisicalidade, as interações que são promovidas entre os elementos do jogo e também as inevitáveis consequências para o desenvolvimento do enredo do jogo, que serão verbalizadas e analisadas na dimensão narrativa.

Esta dissertação conta com quatro objetivos específicos que juntos levam ao atingimento do objetivo geral:

- a) Revelar o jogo de RPG enquanto processo organizativo permeado por interações entre pessoas e espaços físicos, sociais e ficcionais;
- b) Analisar as articulações de estratégias e táticas entre os indivíduos envolvidos na organização do jogo de RPG;

- c) Investigar o organizar do jogo do RPG nas diferentes dimensões em que este é experienciado (dimensões material, interativa e narrativa);
- d) Observar a prática do relato certeuniano (narrativas do espaço) e compreender como esta atua no organizar do jogo de RPG.

A tabela a seguir destaca em quais dimensões estes objetivos são abordados. Como as dimensões se entrecruzam com frequência, o atingimento dos objetivos está distribuído entre as três. Porém, é possível afirmar que os objetivos A, B e D são abordados mais intensamente nas dimensões em negrito.

Quadro 1 – Objetivos Específicos e dimensões das práticas

Objetivo Específico	Dimensões que o abordam
A	Material Interativa Narrativa
B	Material Interativa Narrativa
C	Material Interativa Narrativa
D	Material Interativa Narrativa

Fonte: Elaboração Própria

A seguir, inicio a apresentação e análise dos dados obtidos em campo durante o período de coleta.

4 OS SAMURAI CERTEAUNIANOS: ANÁLISE DOS DADOS

*"I'm living with the enemy
It's someone deep inside of me
I'm nothing that I want to be
Correct my course I'm ready so ready so ready"
-The Enemy, Richie Kotzen*

Como defini no decorrer desta dissertação, esta pesquisa tem como objetivo compreender o processo organizativo das práticas dos jogos de RPG a partir de uma perspectiva certauniana. Para isto, desenvolvi esta pesquisa etnográfica, jogando o RPG "Lenda dos Cinco Anéis" semanalmente, buscando pontos de convergência e interseção entre a teoria certauniana, o processo organizativo dos RPG's e as práticas articuladas no decorrer deste processo. Visando atingir o objetivo proposto, optei por promover uma análise dos dados organizada em três dimensões, de forma que cada uma destas contemple práticas observadas durante a pesquisa.

Cabe ressaltar que a organização dos dados em tais dimensões tem fins acadêmicos, visando uma compreensão mais clara do processo organizativo dos jogos de RPG e uma organização e apresentação mais fluida dos resultados da pesquisa. Essa organização, entretanto, não deve ser tomada de forma estanque, imóvel ou isolada; as práticas articuladas que serão destacadas mais adiante, apesar de estarem localizadas, em vários momentos, em dimensões distintas, ocorrem de forma concomitante e simultânea, em uma dinâmica bastante fluida. Isto inclusive resulta na presença de um mesmo elemento de análise em mais de um dos eixos dimensionais, como é o caso da rolagem de dados, que apesar de serem elementos materiais do jogo, figuram em todas as dimensões de práticas.

As dimensões apresentam então, entre si, um mesmo grau de importância no que tange à pesquisa e contribuem igualmente para a construção deste estudo, estando completamente entrelaçados e entrecruzando-se constantemente, o que faz com que os mesmos elementos de análise possam estar presentes em mais de uma delas. Tais dimensões são: materiais, interativas e narrativas.

A primeira das dimensões está focada em analisar as práticas articuladas por meio de uma perspectiva que aborda aspectos e elementos relacionados à materialidade e à fisicalidade do processo organizativo das jogatinas. A segunda está focada em

discutir as práticas por uma ótica interativa, que abarca os jogadores, o mestre e o jogo em si, levando ao desenvolvimento de uma dinâmica que aborda tais elementos, juntamente com os cenários e regras do jogo. Por fim, a última dimensão, que trata com maior foco o organizar da narrativa em si, destacando as práticas articuladas por mestres e jogadores que atuam em tal processo por meio do relato, bem como elementos que atuam fortemente como influenciadores destas. Acredito que a utilização destas três dimensões sirva não somente para analisar o organizar do jogo de RPG, mas sim de situações em geral nas quais a prática do relato assume um papel central no processo organizativo.

Contudo, antes de seguir para a análise dos dados, é importante apresentar para você, leitor, um pouco do universo do jogo e da narrativa que, juntamente ao mestre e aos outros jogadores, fomos construindo no decorrer de 11 sessões de “Lenda dos Cinco Anéis”. Desta forma, a seção a seguir está dedicada a tal tema.

4.1 LENDA DOS CINCO ANÉIS

*“So don't let it be
Before tomorrow comes
Before you turn away
Take the hand in need
Before tomorrow comes
You could change everything”
-Before Tomorrow Comes, Alter Bridge*

O jogo “Lenda dos Cinco Anéis” é um RPG ambientado em Rokugan, cenário imaginário composto por influências da cultura medieval asiática, com foco especial na cultura samurai japonesa, e também com um toque de fantasia, visto que alguns personagens são capazes de realizar feitiços.

O livro base do jogo, juntamente com os dois suplementos lançados no Brasil, descrevem ricamente os cenários político, econômico, legislativo, social e cultural de Rokugan, o que torna a experiência de jogo muito imersiva. O livro base, com um total de 400 páginas, está focado também em descrever o funcionamento do jogo, suas regras e mecânicas. Para isto, é composto de uma breve introdução e cinco capítulos, chamados de Livros, cada um destes representando um dos cinco anéis do jogo: Ar, Terra, Fogo, Água e Vazio.

O primeiro, o Livro do Ar, está focado em descrever o universo de Rokugan e seus habitantes, destacando vários elementos dos mesmos no decorrer de 67 páginas. Neste capítulo, discute-se a história, a geografia, a ordem social, os rituais da vida rokugani, religião e filosofia, política, economia, crime e castigo, o sistema de duelos, o funcionamento das guerras e o sistema de clãs existente. Este capítulo é o mais importante do livro para os jogadores, pois nele, são capazes de compreender como seu personagem deve existir e se comportar no universo do jogo. Ou seja, o jogador aprende como um samurai deve se portar em Rokugan nos mais variados aspectos e o que se espera dele.

O Livro da Terra descreve as mecânicas gerais do jogo, ou seja, seu funcionamento. Isto envolve as rolagens de dados, sistemas de combates, e as respectivas consequências. Aqui se concentra a maior parte das regras do jogo, juntamente com o capítulo seguinte, o Livro do Fogo, que descreve a construção de um personagem. Dedicar-se um capítulo inteiro a isto pois existem vários elementos a serem levados em consideração neste processo, como o clã ao qual o samurai pertence, o que, por exemplo, influencia suas perícias e estatísticas.

Estes três primeiros capítulos são extremamente importantes tanto para os jogadores quanto para o Mestre. Já o capítulo seguinte é dedicado mais especificamente ao Mestre. O Livro da Água traz mecânicas avançadas que podem ser inseridas pelo Mestre no decorrer do jogo conforme este julgar necessário, como é o caso da presença de clãs menores, que podem enriquecer a narrativa, ou então de desenvolvimentos avançados para personagens conforme progredirem em suas habilidades e escolas. Já o Livro do Vazio é dedicado exclusivamente ao Mestre, trazendo ensinamentos e instruções a respeito de como mestrar de forma competente e equilibrada uma aventura de “Lenda dos Cinco Anéis”. Isto inclui, por exemplo, os perigos que os jogadores podem encontrar em sua jornada.

Já os dois suplementos acima citados são “Império Esmeralda” e “Inimigos do Império”. O primeiro tem como objetivo aprofundar mais ainda os conhecimentos do cenário de Rokugan, trazendo mais informações a respeito de aspectos políticos, econômicos, culturais e históricos do universo do jogo. Isto ocorre no decorrer de trezentas e uma páginas. Já o segundo traz informações mais aprofundadas sobre os perigos, desafios e ameaças que assolam o Império Esmeralda e podem ser

utilizados pelo Mestre para enriquecer a aventura. Este suplemento, por sua vez, tem duzentas e oitenta e oito páginas.

Desta forma, é possível perceber, mesmo para alguém que não conhece jogos de RPG, que “Lenda dos Cinco Anéis” detêm um cenário altamente extenso em informações e em detalhes, construído ao longo de três livros que, juntos, totalizam 989 páginas. Isto possibilita a criação de uma narrativa rica em detalhes, o que faz do jogo uma experiência que proporciona total imersão. A próxima seção trará explicações mais específicas sobre os samurais do jogo e a organização geográfica e social de Rokugan e a narrativa que foi desenvolvida no decorrer de minha pesquisa.

4.1.1 Rokugan e seus samurais

*“Now, I'm gonna love you
'Til the heaven stops the rain
I'm gonna love you
'Til the stars fall from the sky
For you and I”
-Touch Me, The Doors*

Rokugan está geograficamente dividida em territórios pertencentes aos diferentes clãs que lá habitam. Cada um destes territórios é dotado de diferentes características, que normalmente são moldadas pela presença do clã. As terras que pertencem ao Clã Leão, por exemplo, são compostas por longas planícies utilizadas normalmente para plantações. Isto ocorre pois o Clã Leão é o maior em número de integrantes e tem no belicismo sua principal característica. Desta forma, seus membros aproveitam ao máximo suas terras para uma ampla produção de comida que seja capaz de alimentar seus numerosos exércitos.

O caminho inverso também pode ser percorrido, de forma que características do território também podem influenciar os clãs. Tomando o Clã Dragão como exemplo, seus integrantes acabam por tornar-se exímios escaladores, uma vez que seus terrenos costumam ser montanhosos. Além disto, sua vivência nas montanhas faz com que seus integrantes adotem posturas mais reflexivas a respeito de suas vidas e os caminhos dos samurais dotados de características mais individualistas que os outros clãs. A imagem a seguir é um mapa de Rokugan em que os territórios dos clãs são representados por diferentes cores.

Figura 2 – Mapa de Rokugan



Fonte: Biblioteca Élfica

Os clãs que ocupam as terras em questão estão divididos em famílias, cada uma com características específicas. Desta forma, tanto o clã como a família afetam a maneira do personagem se portar e compreender sua realidade. As famílias, além de serem dotadas de características específicas, também determinam o dever do

personagem com seu clã e com o cenário, de forma que este pode ser um *bushi*, um *shugenja* ou um cortesão, ou seja, um guerreiro e soldado, um sacerdote e estudioso ou um diplomata e político.

Meu personagem, por exemplo, é pertencente ao Clã Leão, e sua família é a família de *bushis* Akodo. O clã Leão é conhecido por sua notável capacidade militar e sua dedicação à honra. É de se esperar então que meu personagem aja sempre de maneira honrada e que seja um feroz e estratégico combatente. Com relação à família Akodo, seus membros são samurais guerreiros (*bushis*) que agem de forma calma e analítica, descritos como mestres inquestionáveis da batalha. Fica clara aqui a influencia que a escolha de um clã e família tem inicialmente em um personagem em “Lenda dos Cinco Anéis”.

Além de Akodo Takeo, outros três samurais fizeram parte da narrativa, que foi dividida em dois arcos: “A Tragédia Ikoma” e “Teias de Shinomen”. No decorrer do primeiro arco, estavam presentes também Mirumoto Hirumo e Isawa Ami. Mirumoto San era uma *bushi* do Clã Dragão, clã particularmente conhecido por ser enigmático e misterioso. Já a família Mirumoto é particularmente conhecida por utilizar-se da técnica de luta *Niten*, na qual o samurai empunha suas duas espadas: a *katana* e a *wakizashi*. Além disso, são especialistas em duelos.

A outra personagem que integrava a comitiva, Isawa San, era uma *shugenja* do Clã Fênix, conhecido justamente por ser o clã com maior número de *shugenjas* do império, e também, com os mais poderosos. A família Isawa é justamente um reforço desta afirmação, visto que é considerada a família mais poderosa e numerosa de *shugenjas* do Império Esmeralda.

No segundo arco da narrativa, “Teias de Shinomen”, a jogadora que estava jogando com a personagem Isawa Ami teve que deixar o jogo por motivos pessoais. A nova jogadora que assumiu seu lugar criou a personagem Moto Zahira, do Clã Unicórnio. Este clã difere de todos os clãs maiores, pois passou muito tempo viajando pelo mundo, fora do Império. Isto levou os integrantes do clã a adotarem costumes diferentes dos samurais rokuganis, como por exemplo, o cumprimento utilizando um aperto de mãos, ao invés da tradicional reverência. Estes costumes *gaijins* fazem com que os membros deste clã sejam vistos, muitas vezes, como bárbaros. Outra característica importante deste clã é a utilização de poderosas montarias, uma vez

que os samurais rokuganis costumam montar apenas em pôneis. A família Moto é uma família tradicionalmente de *bushis*; no entanto, Moto Zahira é parte de um grupo específico de *shugenjas*, chamado Sacerdotes da Morte, que veneram os Senhores da Morte. Personagens como esta costumam apresentar fortes distúrbios e sonos perturbados.

Uma vez apresentados os protagonistas da história, farei um breve resumo dos dois arcos da história. Cabe ressaltar que este resumo tem como objetivo situar o leitor na narrativa do jogo, visando tornar mais claros os trechos extraídos do diário de campo aqui utilizados. As narrativas a seguir totalizaram algo em torno de setenta e uma horas de jogo, uma vez que todos os acontecimentos são “encenados” por meio de falas e testados em rolagens de dados. Desta forma, uma batalha que aqui será descrita de maneira apenas superficial pode ter durado mais de uma hora de jogo, como por exemplo, a batalha que tivemos contra um urso na montanha.

4.1.2 A Tragédia Ikoma

*“I’m no angel can’t you see
I’ve got nothing that you need
My misfortune dance with me
I’m no angel”
-I’m No Angel, The Winery Dogs*

O primeiro arco da narrativa deu-se em um total de seis sessões e foi intitulado de “A Tragédia Ikoma”. Desta parte da aventura, participaram o narrador e três samurais (jogadores): Akodo Takeo, um bushi do Clã Leão, Mirumoto Hirumo, uma bushi do clã Dragão e Isawa Ami, uma shugenja do Clã Fenix. Nós três havíamos participado de um casamento entre dois samurais: um Dragão e uma Leão, um ano antes do início da narrativa. E no decorrer deste evento, um samurai foi assassinado. Nós três sabíamos que a autora deste crime era a integrante do Clã Escorpião Bayushi (primeiro nome), mas não conseguimos comprovar e sua palavra teve um peso maior que a nossa.

Nossa narrativa iniciou-se com um convite para uma celebração que aconteceria em uma cidade no território dos Ikoma em homenagem ao primogênito deste casamento. Os três samurais viajariam separadamente e se encontrariam em uma cidade próxima à da celebração, seguindo viagem juntos dali em diante. Nos

encontraríamos também nesta cidade com um velho conhecido samurai do Clã Unicórnio, Ide *San*, que seguiria viagem conosco. Uma vez que todos chegaram na cidade, partimos em direção ao evento. Porém, nos deparamos com uma carroça mercante em chamas.

Nossa investigação dessa cena nos levou a uma trilha deixada pelos prováveis incendiários. Os três personagens principais seguiram por esta trilha, enquanto Ide *San* seguiu para a cidade, visando informar ao governador do acontecido e retornar com reforços. Ao atingir o final da trilha, nos deparamos com um grupo composto aparentemente por integrantes da classe *heimin* (camponeses, mercadores). Buscamos uma abordagem pacífica para investigar se eles de fato estavam associados ao roubo, porém, o temperamento descontrolado de Mirumoto *San* acabou iniciando um combate, que terminou com a morte de parte dos bandidos, mas também na fuga de três dos integrantes do grupo.

Seguimos viagem para a cidade, onde, conversando com o General das tropas, fomos incumbidos de seguir em busca destes bandidos que fugiram juntamente com dois *bushis* da família Ikoma. Apresentamo-nos para o *Daimyo* Ikoma *Sama* e os outros anfitriões da festa, presenteando-os, conforme manda a tradição (ou seja, um presente que tenha significado simbólico, mas pouca ou nenhuma utilidade prática. Além disso, o presente deve ser oferecido e negado duas vezes, sendo aceito na terceira oferta).

Na manhã seguinte, partimos em busca do rastro dos bandidos em fuga, juntamente com os samurais Ikoma. Isawa *San* usou suas habilidades de comunicação com os *kamis* para buscar dicas sobre qual caminho seguir, o que nos levou à Montanha Mirante. Nossa subida na montanha contou com uma batalha sangrenta contra um urso, que resultou em uma penosa vitória e muitos ferimentos para os bravos samurais. Contou também com nosso primeiro contato com o sobrenatural no jogo, quando dentro de uma residência abandonada o espírito de um camponês nos guiou até seu cadáver. Após um devido funeral, sua alma pode finalmente descansar em paz.

A trilha nos levou então a uma vila no alto da montanha, que era, de certa forma, lendária, pois sua existência sempre foi motivo de dúvida. Nesta vila, fomos

recebidos por Hiroshima *San*, uma *shugenja ronin* que era uma espécie de líder da vila.

Após uma conversa com ela, que desconhecia a presença dos bandidos, seguimos todos juntos em direção a uma caverna próxima à vila, onde uma estranha energia tomou conta dos jogadores, e, com muita hesitação, adentramos à mesma. Lá dentro, repousavam os corpos dos três bandidos em fuga, aparentemente devorados. No fundo da caverna, um portal para o *Gaki-Dô*, o Reino dos Mortos Famintos. Os *gakis*, habitantes deste reino espiritual maligno, se alimentam de substâncias impuras e emoções negativas, sendo que muitos destes espíritos têm origem em almas mortais de indivíduos que em vida foram muito avarentos e pecaminosos.

Quando nos viramos para deixar a caverna, notamos que os cadáveres não estavam mais no chão, e foi neste momento que eles nos atacaram. Saímos vitoriosos e com ferimentos leves, mas ao deixar a caverna, as *shugenjas* sentiram a presença de diversos espíritos malignos, forçando-nos a voltar para a vila. Ao chegar lá, nos deparamos com um gato preto que se aproximava de uma criança. Este se transformou em um grande demônio negro com garras e dentes gigantes e, com apenas uma investida, mordeu a criança, partindo seu corpo ao meio.

Investimos em sua direção com as *katanas* empunhadas, mas o demônio se transformou novamente em gato e fugiu em direção às árvores que margeavam a vila. Decidimos então nos dividir, de forma que eu, Mirumoto e Isawa seguimos o gato, enquanto Hiroshima e os irmãos Ikoma foram para o interior da vila auxiliar a população.

Seguindo a trilha deixada pelo gato, acabamos localizando-o no galho de uma árvore. Optamos então por um ataque surpresa à distância, para deixá-lo debilitado para uma batalha corpo a corpo, ou, com sorte, eliminá-lo imediatamente. Sacamos nossos arcos e disparamos nossas flechas, de forma que todos tivemos sucesso em nossas ações. O gato tomou um grande dano, mas não o suficiente para ser abatido. Ele tentou mais uma vez fugir, mas ficou encurralado na parede de uma casa, se vendo obrigado a entrar em combate.

O gato assumiu novamente a forma de demônio e saltou em direção ao telhado da casa. Nossas tentativas de subir no telhado foram frustradas, até que eu, Akodo, consegui derrubá-lo. A luta no chão seguiu disputada, mas resultou em uma vitória dos samurais.

Com o perigo do gato demônio eliminado, seguimos para o interior da vila novamente. Lá, conversamos com Hiroshima e a vila ainda estava em perigo devido aos demônios que ainda estavam fugindo. Nossa missão era clara: selar, de alguma forma, o portal. Porém, nossa viagem em busca dos fugitivos já durava três dias e precisávamos voltar para as festividades, que se iniciariam no próximo dia. Não estar presente implicaria em uma falta de decoro e um desrespeito para com nossos anfitriões.

As minhas características e as de Isawa *San* não nos permitiam partir da vila, pois tal ação deixaria pessoas inocentes em extremo perigo, fazendo com que optássemos por permanecer na vila. Já Mirumoto *San*, uma samurai que tinha como característica a insensibilidade, partiu da vila para as celebrações, afirmando que levaria nosso pedido de ajuda ao *Daimyo* Ikoma.

O grupo então se dividiu. Enquanto eu, estrategista nato do Clã Leão, organizava as frentes de batalha para combater os espíritos que invadiam a vila, Isawa *San* cuidava dos feridos, utilizando seus feitiços e conhecimentos. Já Mirumoto *San* bebia *saké* na celebração.

No dia seguinte, com a situação mais estabilizada, eu e Isawa descemos a montanha e partimos em direção às festividades em busca de ajuda para fechar o portal. Em nosso desespero, adentramos o castelo do *Daimyo* da mesma maneira que descemos das montanhas, causando um estranhamento nos presentes. Buscamos o general e o *Daimyo*, que, para a nossa surpresa, estavam sentados em uma mesa conversando com a Bayushi. Após algumas trocas de farpas entre meu personagem e a Escorpião, o general nos indicou uma samurai chamada Kitsu Ikari, uma das *shugenjas* mais poderosas do Clã Leão, e especialista em lidar com portais.

Me dirigi então ao salão da mansão em que se encontrava Kitsu Ikari, uma galeria extensa, com várias armaduras e relíquias dos Ikomas da região. A idosa se

encontrava conversando com uma bela samurai que imediatamente chamou a minha atenção, sendo esta a mulher mais bela que eu já havia visto. O *mon* que estava em seu kimono, porém, era desconhecido. Ao questionar a mulher sobre seu clã, ela afirmou ser do Clã Lebre, um dos Clãs Menores de Rokugan. Em seguida, ela se retirou para que eu pudesse conversar com Kitsu *Sama*, que se dispôs a subir a Montanha Mirante para ajudar a lidar com o portal. Me retirei então para me arrumar para as festividades noturnas, mas, quando saía da galeria, fui chamado pela *shugenja*, que me disse, com uma piscada de olho, que o nome da samurai era Usagi Asahi.

Passamos a noite na mansão, participando das festividades e interagindo com outros samurais. Mirumoto *San* e Isawa *San* conversaram com Ide *San*. Já eu busquei Usagi *San*, e, na conversa, descobri que ela era filha do Campeão do Clã Lebre, ou seja, o líder do clã. Convenci-a então a juntar-se a nossa incursão à montanha. Porém, uma surpresa nos aguardava na manhã seguinte: fomos acordados com guardas batendo nas portas de nossos aposentos. Fomos levados então a uma sala, onde se encontravam o *Daimyo* e sua filha, a mãe do primogênito ao qual se dedicava a festa. Sobre nós, pesava uma grave acusação: Akodo e Isawa entraram na mansão no decorrer das festividades portando armas maculadas com sangue de criaturas das trevas, o que era um mau presságio e poderia atrair infortúnios para o recém nascido.

No decorrer da conversa, Hiroshima *San* adentrou a sala, e, de certa forma, tomou nosso partido, deixando claro o caráter de urgência dos acontecimentos. Porém, tentando nos justificar, acabamos entrando em discussões mais acirradas, especialmente com a filha do *Daimyo*, e suas ofensas não passaram despercebidas por Mirumoto *San*. Tendo a impulsividade como uma de suas principais características, a samurai começou a sacar sua *katana*, o que seria uma ofensa terrível. Percebendo o risco do que poderia vir a acontecer, Isawa *San* tentou impedir Mirumoto *San*, mas faltou força à *shugenja*. Eu então também tentei, com sucesso, impedir o desembainhar da espada. Isto, porém, não foi o suficiente para evitar a prisão da samurai Mirumoto *San*.

Apesar de nossa falha de conduta, eu e Isawa *San* tivemos permissão para seguir para a Montanha Mirante com Kitsu *Sama*, a Lebre Usagi *San* e Hiroshima *San*,

enquanto Mirumoto aguardava na prisão. Foi lá que ela recebeu uma visita inesperada: Bayushi. A Escorpião ofereceu-lhe a liberdade em troca de um favor que poderia ser cobrado mais adiante, proposta que a Dragão aceitou sem muita ponderação, surgindo, para nossa surpresa, no jardim da mansão para nos acompanhar na jornada até a montanha.

Com o grupo mais uma vez completo, fizemos novamente o trajeto até a vila no alto da montanha. Lá chegando, percebemos que a vila estava completamente vazia, o que deixou Hiroshima *San* particularmente preocupada. Desta forma, nos dividimos novamente, com a *Ronin* e a Lebre seguindo o rastro deixado pelos habitantes da vila, e os três samurais seguiram com Kitsu *Sama* em direção à caverna. Lá chegando, a *shugenja* do Clã Leão iniciou seu ritual para selar o portal para o *Gaki-Dô*. A situação, porém, jamais seria tão simples, e notamos a presença de três *Shikko-Gakis* na caverna, criaturas corcundas horrendas, com um aspecto símio, longas garras e olhos insectoides. Dois deles tentaram atacar a Kitsu *Sama*, mas Isawa *San* a protegeu com o feitiço Chamas da Pureza, envolvendo-a em chamas. O terceiro entrou em combate com Mirumoto *San*. Para o desprazer da *shugenja* da Fênix, seu feitiço chamou a atenção dos dois *Shikko-Gakis*, que a atacaram de forma brutal, ferindo-a de maneira crítica. Parti então para o ataque aos monstros antes que Isawa *San* partisse do mundo dos vivos. Enquanto isso, Mirumoto seguia em combate com o terceiro dos monstros.

Desferi um único golpe mortal contra uma das duas criaturas e consegui esquivar-me do golpe da segunda enquanto Mirumoto, levemente ferida, estava prestes a finalizar seu inimigo. Foi neste momento que as criaturas começaram a fugir: Kitsu havia terminado seu ritual e o portal estava fechado.

Apesar de já termos conseguido resolver o problema mais iminente, tornando a vila segura mais uma vez, os habitantes ainda não haviam retornado. Nos despedimos então de Kitsu *Sama* e seguimos os rastros deixados pelos *heimin*. Conforme nos aproximávamos de uma cidade, encontramos Hiroshima *San* e Usagi *San* sentadas na sombra de uma árvore, nos aguardando. O motivo de sua parada naquele ponto nos serviu de alerta. A cidade a seguir já se encontrava fora das terras do Clã Leão e adentrava as do Clã Unicórnio. Sem muita opção, tivemos que seguir até a entrada da cidade.

Ao adentra-la, fomos imediatamente cercados por um grupo de guardas montados em grandes e poderosos cavalos. A capitã desceu então de seu cavalo, nos questionando a respeito de nossa presença. Após explicarmos que tínhamos motivos para crer que os *heimin* da vila haviam fugido para a cidade, ela afirmou que estes foram encarcerados, após um deles ter se mostrado possuído por um espírito maligno. E poderíamos ter o mesmo fim por estar adentrando suas terras sem permissão.

Fomos então conduzidos para uma espécie de escritório da guarda, onde tivemos a oportunidade de explicar melhor os acontecimentos dos últimos dias, mas sem sucesso, uma vez que os Unicórnios estavam inconformados com os perigos que trouxemos para suas terras. Porém, nossas ações haviam sido inquestionavelmente heróicas, nos rendendo a possibilidade de um trato: deveríamos escolher alguém do nosso grupo para tentar montar um dos grandes cavalos do clã, ainda indomado. Se fôssemos bem sucedidos, seríamos liberados, juntamente com os *heimin*. Caso contrário, também ficaríamos presos nas terras dos Unicórnios. Eu, Akodo, acabei sendo o escolhido para tentar essa façanha, e, aparentemente, as fortunas nos sorriram naquele dia, pois mesmo sem experiência com este tipo de montaria, fui bem sucedido em minha tentativa.

Fomos todos liberados então para retornar às terras do Clã Leão, conseguindo chegar com sucesso a vila no alto da Montanha Mirante, onde nos despedimos de Hiroshima *San*, que lá permaneceu com seus aldeões. Retornamos à cidade dos Ikoma, afinal, nossa situação por lá ainda precisava ser resolvida de alguma forma, e retornamos para a mansão do *Daimyo*.

Na manhã seguinte, fomos levados até a praça da cidade, onde, para nossa surpresa, a situação foi melhor do que imaginávamos. O *Daimyo* chamou nossa atenção para a forma equivocada que utilizamos para proceder com nossas ações, o que foi, de certa forma, vergonhoso para nós. Mas em seguida exaltou nossas atitudes na montanha e destacou a importância de nossa dedicação heróica ao caso do portal e da proteção da vila na montanha. Este reconhecimento público acabou sendo positivo para nós, que saímos, inevitavelmente, com a moral elevada.

Com todas as situações devidamente resolvidas, cada um dos samurais pode seguir de volta para sua respectiva cidade, encerrando desta forma o primeiro arco da nossa narrativa.

4.1.3 Teias de Shinomen

*“All I ever wanted
All I ever needed
Is here in my arms
Words are very
Unnecessary
They can only do harm”
-Enjoy the Silence, Depeche Mode*

O segundo arco da nossa narrativa se iniciou com meu personagem e Mirumoto recebendo uma carta em seus dojos de treinamento de uma antiga conhecida: Usagi Asahi, a *bushi* do Clã Lebre. De acordo com a carta, Usagi *San* estava ocupando a posição de Campeã Interina do Clã Lebre, pois seu pai teve que se ausentar do cargo para participar de batalhas que estavam acontecendo no território do clã. As instruções da carta eram para que nos reuníssemos em uma cidade no território dos Ikoma, onde encontraríamos uma samurai que lhe devia um favor. Desta cidade, seguiríamos em trio até Ryoko Owari Toshi, uma das maiores cidades de Rokugan, localizada nas terras do Clã Escorpião, onde encontraríamos um contato que nos levaria até a cidade de Usagi *San*.

Partimos então em direção ao ponto de encontro nas terras Ikoma. Eu, que já me encontrava nas terras do Clã Leão, tive pouca dificuldade para chegar à cidade. Já Mirumoto Hirumo desceu das montanhas do Clã Dragão em direção às terras dos leões, enquanto a nova integrante do nosso grupo partiu das terras do Clã Unicórnio. A *shugenja* Moto Zahira era a samurai que devia um favor a Usagi Asahi, e causava estranhamento por onde passava, pois além de seus traços e nome *gaijin*, a Sacerdotisa da Morte vestia-se toda de preto e carregava uma espada diferente das que costumávamos ver com os samurais: uma cimitarra, espada curva e comprida.

Uma vez reunidos na cidade Ikoma, fomos muito bem recebidos pelo *Daimyo* local, que já havia ouvido falar de nossa recente incursão à Montanha Mirante. Permanecemos em sua mansão por mais um dia, pois um jantar em nossa homenagem havia sido planejado por nosso anfitrião, um apreciador de estranhas

obras de arte que em muito diferiam das tradicionais pinturas de paisagens *rokuganis*.

O jantar contou com mais dois convidados: o Magistrado Esmeralda do Império, um bushi da família Akodo, e uma cortesã do Clã Libélula. No decorrer do evento, tentamos presentear o anfitrião como uma forma de agradecer pela festividade em nossa homenagem, mas não tivemos muito sucesso no processo, e os presentes, apesar de aceitos na terceira oferta, não foram os mais adequados, sendo eu o samurai que mais se complicou na tentativa. Porém, o clima do evento melhorou quando pedi ao *Daimyo* Ikoma para que nos apresentasse uma pequena história teatral, uma vez que os Ikomas são conhecidos em toda Rokugan por sua capacidade teatral única.

A história contada pelo Ikoma foi sobre uma batalha do grande guerreiro Akodo, o primeiro de seu nome e fundador da família Akodo. A história foi muito bem recebida por todos na mesa e as capacidades dos Ikoma de relatar acontecimentos de forma dramática foi mais uma vez comprovada. Porém, a Libélula era a única cortesã na celebração, e seu domínio das palavras em conversas era indiscutivelmente superior ao dos outros samurais. Aproveitando então o gancho das narrativas de guerra do anfitrião, esta iniciou uma discussão a respeito das ações intempestivas do Clã Leão e seu belicismo exagerado, que muitas vezes resultou em guerras com outros clãs e uma consequente prepotência que lhe é característica.

Incapazes de contornar as palavras da cortesã, que sempre respondia de maneira muito mais articulada todas as nossas tentativas de defesa, os três leões que estavam a mesa naquela noite saíram envergonhados das palavras da Libelula, criando um clima pesado e desagradável no jantar.

Seguimos viagem, tendo como nosso próximo destino Akodo *Matsu*, o Castelo da Espada Rápida, local onde eu, Akodo Takeo, realizei meus treinamentos, ou seja, meu *dojo*, onde os *senseis* realizam os treinamentos de inúmeros jovens *bushis* da família Akodo. Durante nossa permanência lá, Mirumoto San e eu observamos parte de uma sessão de treinamentos, sendo que a Dragão foi convidada a demonstrar suas habilidades de luta com duas espadas para os jovens Leões. Para isto, simulou uma batalha com dois jovens aprendizes em treinamento, que lhe deram grande trabalho, e, em uma batalha de verdade, ela teria eliminado um dos jovens, porém, o

outro teria desferido um golpe que lhe causaria ferimentos possivelmente graves. Já Moto San auxiliou uma jovem Samurai em treinamento a enviar uma carta para sua família, afirmando seu desejo de seguir estudos para torna-se uma *shugenja*, e não uma *bushi*, como é comum dentre os membros da família Akodo. A Unicórnio decidiu ajudar a jovem Leão, pois presenciou sua capacidade de sentir a presença dos *kamis* ao seu redor.

Na manhã seguinte, partimos em direção ao nosso destino, perdendo algum tempo próximo a um túnel que se encontrava fechado devido a uma reforma. Ao questionarmos a respeito da mesma, fomos atendidos por um samurai do Clã Caranguejo. Ele nos convidou para uma refeição que estava preparando e nos fez companhia durante o período em que o túnel permaneceu fechado. Já mais velho, o Caranguejo nos contou de suas jornadas como engenheiro, viajando por Rokugan encarregado de realizar serviços como aquele.

Após a liberação do túnel, seguimos viagem até *Shiro Matsu*, sede da família Matsu, uma família de guerreiros do Clã Leão que luta com enorme ferocidade e intimidação, mas que são pobres em formalidades sociais e pouco se importam com a aparência de seu castelo, que é simples e sem graça. Tivemos uma recepção muito seca da *Daimyo Matsu*, que contou inclusive com um pequeno teste oral a respeito das virtudes do *bushi-dô*. Após tal recepção, fomos descansar em nossos simples aposentos, mas rapidamente fomos despertados com muitos gritos.

Surpresos com os gritos, levantamos imediatamente com nossas *katanas* em mãos, ainda no meio da madrugada, correndo em direção ao que poderia ser uma invasão. Porém, para nossa surpresa, tratava-se apenas dos gritos das alunas que treinavam no pátio principal do castelo, visto que a utilização de fortes gritos é parte importante do estilo de luta intimidador dos Matsu. Apesar de não termos encontrado perigo algum, nosso susto não passou despercebido por três jovens samurais ainda em treinamento, que zombaram de nosso comportamento.

O comportamento das jovens afetou Mirumoto Hirumo e Moto Zahira, que ao se inflamarem, responderam às alunas e deixaram a situação mais tensa. A unicórnio então decidiu lançar um raio no chão, visando intimidar as jovens leas, o que resultou na fuga de duas delas. Uma das alunas, porém, permaneceu e, tomada pela raiva, tentou desferir um soco em meu personagem, que se encontrava a frente

do grupo. Porém, o soco foi facilmente bloqueado, e eu a adverti a respeito de seus atos e comportamentos, incondizentes com os caminhos do Clã Leão. Neste momento, os guardas do castelo se aproximaram, questionando-nos a respeito dos acontecimentos. Fomos todos levados então à presença de *Matsu Sama*, a *Daimyo* Leão.

Após explicarmos o acontecido, a *Daimyo* reconheceu o comportamento incorreto de sua aluna, que inclusive lhe causava constantes problemas, mas também não estava disposta a nos permitir deixar de forma impune o castelo, uma vez que *Moto Zahira* também havia agido de forma impensada ao lançar um raio no pátio do castelo dos *Matsu*. A solução encontrada então foi um duelo até o primeiro sangue, que deveria se iniciar quando a primeira luz do dia tocasse o chão.

Um campeão do Clã Leão foi então escolhido para defender *Shiro Matsu*, enquanto nosso grupo escolheu ser representado por *Mirumoto San*, afinal, a família *Mirumoto* é conhecida por suas técnicas avançadas de duelos. Os duelos *rokuganis* são marcados por três fases: avaliação, foco e saque. O desempenho do samurai nos dois primeiros momentos do duelo pode levar a um saque mais veloz, possibilitando o primeiro ataque, que foi o que ocorreu com nossa guerreira *Dragão*, levando a uma vitória no duelo.

Foi esta vitória de *Mirumoto Hirumo* que nos possibilitou partir sem maiores problemas de *Shiro Matsu*, seguindo nosso caminho em direção a cidade de *Ryoko Owari Toshi*. Nos deparamos então com duas possibilidades: seguir um caminho mais antigo e um mais novo para chegar às balsas que nos levariam através do rio, pelo Estreito de *Beiden*, em direção as terras do Clã Escorpião. O mais novo, apesar de ser menos conhecido, era mais seguro, sendo esta a nossa escolha.

Embarcamos então em uma balsa, deixando para trás as margens das terras do Clã Leão, onde a honra é a palavra de ordem, para nos adentrarmos nos territórios onde as mentiras e traições imperam. O Clã Escorpião é conhecido por ser um mal necessário ao Império Esmeralda, encarnando o papel de “vilões” para que os outros clãs maiores nunca se unam contra o Imperador. Por isso, assim como o Clã Leão é conhecido por ser a Mão Direita do Imperador, o Clã Escorpião é conhecido como a Mão Atrás do Imperador. Seus integrantes, manipuladores natos, podem ser

facilmente identificados, pois usam máscaras que escondem a parte inferior de seu rosto.

Foi nesta balsa que conhecemos mais uma integrante do Clã Dragão, que coincidentemente também seguia para a Cidade das Mentiras, tornando-se uma agradável companhia para a viagem que ainda tínhamos pela frente. Porém, ao desembarcarmos nas terras do Escorpião, já encontramos alguns problemas de imediato. A Dragão passou pela revista de documentos de viagem sem maiores dificuldades, mas nosso grupo foi parado e levado à sala dos superiores dos guardas, uma vez que a assinatura da Campeã Interina do Clã Lebre estava no documento de viagem errado e sua posição também não havia sido confirmada. Para completar, o nosso contato na cidade Ryoko Owari Toshi, desconhecido por nós, pertencia à família Shosuro, família de ninjas do Clã Escorpião que causa desconfiança em toda a Rokugan, gerando uma dificuldade maior ainda para nosso grupo.

Passamos a noite do nosso primeiro dia nas terras do Clã Escorpião em busca de uma solução para nosso empecilho, e a resposta para nossos problemas foi justamente a Dragão que conhecemos na balsa: ela era Magistrada do Clã Dragão. No dia seguinte, com alguma conversa e persuasão, conseguimos a regularização de nossos documentos de viagem e seguimos para uma misteriosa cidade governada por uma Bayushi.

A cidade, outrora um grande centro comercial, estava sendo afetada pelas constantes obras nos túneis que vinham sendo feitas, limitando o número de visitantes da mesma. Acabamos permanecendo alguns dias na cidade, tentando desvendar seus segredos, como o templo abandonado que foi magicamente lacrado ou a estranha forma de agir da governadora local, que de acordo com nossa companheira Magistrada Dragão, parecia esconder um grande segredo. Porém, nosso tempo era curto e nossas habilidades retóricas escassas demais para penetrar nas misteriosas teias da cidade Escorpião. Partimos então da cidade, com a cabeça cheia de dúvidas, juntamente com a Magistrada Dragão.

Na noite seguinte, enfrentamos uma terrível tempestade que iniciou-se repentinamente, nos forçando a buscar abrigo em uma vila abandonada. Adentramos então a vila, em busca de um lugar protegido para nós e nossos

cavalos. Foi neste momento que avistamos uma casa com um celeiro anexo, e dentro dela, luzes.

Optamos por buscar ajuda nesta residência, sendo eu o responsável por bater na porta. E foi ao término das batidas que gigantescas mãos de terra surgiram do chão e me agarraram. A mesma coisa aconteceu sob os pés de Mirumoto *San*, que foi mais ágil e conseguiu se desvencilhar de ficar completamente presa, mas mesmo assim, ainda teve uma de suas pernas agarradas. Moto Zahira rapidamente usou um de seus pergaminhos, conjurando um feitiço que a permite entrar na terra e caminhar através dela normalmente. Ela então entrou na casa por baixo da terra, saindo na sala de estar. Lá encontrou uma *Shugenja* um tanto diferente, já mais velha e com alguns dedos de metal, usando um grande chapéu, acompanhada de uma jovem ajudante.

Após a conversa com Moto *San*, a peculiar *Shugenja* nos libertou e passamos a noite na casa, protegidos da chuva, e nossos cavalos descansaram nos estábulos. Em troca, nos comprometemos a ajudá-la a lidar com um grupo de *goblins* que estava crescendo rapidamente em uma fazenda próxima.

Na manhã seguinte, nos dirigimos para a fazenda, juntamente com a *Shugenja* e a Magistrada Dragão, com o objetivo de observar o número, a organização e o nível de preparo de nossos adversários *goblins*. Para nossa surpresa, a propriedade estava infestada com inúmeras das criaturas, o que representa um risco, pois estas pequenas criaturas de garras e dentes afiados não são muito inteligentes, o que faz com que, individualmente, não ofereçam muito perigo, mas em grupos sua agilidade faz com que se tornem adversários perigosos.

Fui eu então, dotado de conhecimentos e treinamentos de batalha em grupos, o responsável por criar uma estratégia que tornasse nossa vitória possível. Observei uma passagem que levava direto a uma propriedade na fazenda onde estavam reunidos os líderes dos *goblins*. Esta estratégia, caso funcionasse, nos possibilitaria enfraquecer severamente a resistência dos *goblins*. Retornamos então para a casa em que encontramos a *Shugenja* inicialmente para nos prepararmos para a batalha.

Retornamos para a fazenda e buscamos avançar furtivamente pelo terreno, mas fomos avistados por um pequeno grupo de cinco *goblins*, que nos atacaram com

paus e pedras, visto que apenas dois deles estavam armados com espadas. Eu e Mirumoto entramos em combate com os adversários armados, enquanto um dos outros três, recebeu a atenção da Magistrada Dragão, que teve a lâmina de sua espada incendiada por um feitiço da *Shugenja*. Após alguns minutos de combate, a *Shugenja* utilizou uma magia poderosa em que cuspiu fogo, terminando de liquidar seus adversários. No decorrer desta batalha, sofri alguns ferimentos, pois fui o principal alvo das pedradas certeiras dos *goblins* que atacaram à distância.

Adentramos então a propriedade em que se encontravam os líderes dos *goblins*, e lá encontramos um número considerável de adversários: quatro *goblins* pequenos, armados com *parangus*, dois *goblins* de maior estatura, usando pedaços de armaduras e armados com machados. Atrás destes *goblins* guerreiros, estavam três *goblins* capazes de realizar feitiços de *maho*, a magia de sangue. Dois deles eram pequenos, mas o terceiro era grande, representando a figura de um xamã.

A batalha foi intensa, pois apesar de conseguirmos derrubar os pequenos *goblins*, o xamã os levantava novamente dos mortos. Já os pequenos feiticeiros lançavam feitiços para nos atrapalhar. Eu, Mirumoto e a Magistrada Dragão formamos a linha de frente da equipe samurai, sendo os mais atingidos pelos ataques, que forçaram a *bushi* Dragão a recuar devido a um feitiço que deslocou sua perna, enquanto a Magistrada Dragão caiu ao chão se contorcendo em dores devido a um feitiço que agredia seu corpo, causando sangramentos nas orelhas, olhos, boca e nariz. Eu, que já vim ferido da batalha anterior, fui acertado com um forte ataque de *parangu*, de forma que meus ferimentos já limitavam em muito meus movimentos e capacidade de batalha. Já a *Shugenja* manteve uma distância segura e utilizou feitiços de proteção, invocando uma armadura de terra e novamente as mãos gigantes que saíram do chão e, desta vez, prenderam um dos *goblins* grandes. Moto usava feitiços para diminuir a força de vontade dos *goblins* e tentava atrapalhar a concentração dos *goblins* feiticeiros.

Foi neste momento que a atuação das *shugenjas* da nossa equipe fez a balança pender a nosso favor. Enquanto a *Shugenja* inflamou minha *katana*, Moto San me lançou um poderoso feitiço, possibilitando que eu não sentisse os efeitos de meus ferimentos e lutasse normalmente durante alguns minutos. Estas ações tiveram consequências que viraram a batalha a nosso favor. Os feiticeiros se viram

obrigados a focar suas próximas ações em Moto Zahira, enquanto eu, livre dos efeitos dos ferimentos, atacava e eliminava os *goblins*, inclusive o que estava preso pelas mãos de terra. A Magistrada Dragão também se levantou e me acompanhou na batalha, enquanto Mirumoto tentava, sem sucesso, acertar os *goblins* com flechas.

O momento definitivo da batalha iniciou-se com meu personagem, Akodo, em batalha com o líder dos *goblins*, enquanto a Magistrada Dragão eliminava o último dos *goblins* pequenos. Já Moto Zahira havia sido atingida por um feitiço poderoso, que custou a vida de um dos *goblins* feiticeiros. Estava presa ao chão por mãos que saíam do *Jigoku*, o Reino dos Mortos, o mais mortal dos reinos espirituais. Sua saída foi utilizar novamente o feitiço de entrar na terra, libertando-se assim dos espíritos.

Lutei então com o líder dos *goblins*, desferindo dois poderosos ataques consecutivos que lhe causaram ferimentos graves. O *goblin* resistiu e me desferiu um ataque que teria sido fatal, visto que eu já estava muito ferido. Mas ele não foi capaz de acertar, acusando os efeitos da investida anterior que havia o atingido. Desferi então um ataque final no líder, que caiu sem vida no chão. Foi também neste exato momento que o feitiço de Moto sobre mim teve seu efeito terminado, e cai desacordado no chão devido a meus ferimentos.

O *goblin* xamã e o outro feiticeiro foram os únicos que restaram vivos do grupo inicial, e, por sua vez, optaram por fugir. Porém, Moto os perseguiu por baixo da terra, e no momento em que deixaram a propriedade, ela emergiu do chão com sua cimitarra em mãos e matou os dois. A visão que ela teve, porém, não foi nada agradável: incontáveis *goblins* corriam em direção à casa que foi cenário da batalha.

A *shugenja* Unicórnio correu de volta para a entrada, avisando os companheiros do que acontecia do lado de fora. Os samurais pegaram então meu corpo desacordado, saíram da casa e me colocaram no cavalo de Moto San, que disparou de volta para a vila abandonada. Os samurais, porém, não tinham a mesma velocidade do cavalo, e se viram alcançados pelo enxame de *goblins*. A batalha foi ferrenha, com todos sendo atingidos, mas Mirumoto, que já havia sido ferida de forma mais intensa no combate anterior foi a que mais sofreu, caindo também desacordada no campo de batalha.

Apesar das dificuldades encontradas pela Magistrada Dragão, Moto Zahira e a *Shugenja*, elas conseguiram fugir de volta para a vila, carregando Mirumoto Hirumo. Os resultados da batalha foram devastadores para os *goblins*, que perdendo seus líderes, perderam força e organização, mas o preço pago pelos samurais também foi alto. Apesar de ter sido ferido gravemente, ainda fui capaz de sobreviver, acordando na casa sob os cuidados da *Shugenja* e dos outros samurais. Mas Mirumoto não teve tanta sorte, e seus ferimentos foram mortais. Por mais que os samurais tenham tentado revivê-la, nosso trio perdeu um de seus queridos membros.

Nos dias que se seguiram, todos os procedimentos para o funeral de Mirumoto foram tomados, de acordo com a tradição rokugani, e enquanto eu repousava para me recuperar dos ferimentos, os samurais remanescentes realizaram incursões para eliminar os *goblins* que restaram.

Após minha total recuperação e o funeral de Mirumoto, o grupo seguiu para Ryoko Owari Toshi, deixando para trás a *Shugenja* e sua jovem assistente. Eu, Moto Zahira e a Magistrada Dragão avistamos de longe a imensa cidade, com seus grandes edifícios. Conforme nos aproximávamos de sua entrada, o fluxo de pedestres crescia até o ponto de impossibilitar Moto de andar montada em seu cavalo. Fomos surpreendidos então por um *heimin* que passou correndo no meio da multidão, nos empurrando. Atrás, vinha correndo um homem, que afirmou que o indivíduo em fuga havia roubado sua casa de chá. Moto montou então em seu cavalo e saiu em perseguição, enquanto eu, Akodo, iniciei uma corrida a pé. A *shugenja* Unicórnio alcançou rapidamente o infrator, cercando-o até a chegada dos guardas da cidade. O dono da casa de chá que havia sido assaltada nos agradeceu e afirmou que nos aguardava para um chá de cortesia em seu estabelecimento.

Após este episódio de perseguição, finalmente adentramos em definitivo a cidade e ficamos pasmos com seu tamanho, a quantidade de pessoas que lá circulavam e os diferentes tipos de arquitetura que estavam juntas em um só lugar. Procuramos então a casa de chá para nos informarmos sobre a cidade e como chegar ao imóvel em que estava o governador para nos apresentarmos. Após termos as informações necessárias e tomarmos nosso chá de cortesia, seguimos para o prédio em que o governador da cidade exercia suas funções. Diferente das cidades que havíamos

visitado anteriormente, em Ryoko Owari Toshi, o governador realizava suas funções em um prédio administrativo, separado de sua moradia.

Após esperarmos horas no edifício, fomos informados de que o governador não poderia nos atender devido ao grande número de samurais que estavam chegando na cidade. Porém, sua assistente poderia nos atender imediatamente, caso estivéssemos interessados. Aceitamos então a proposta e seguimos para a sala determinada. A assistente do governador também era uma integrante do Clã Escorpião e nos atendeu de forma polida e simpática, afirmando que poderíamos passar a noite no distrito residencial em uma das casas destinadas a receber samurais visitantes na cidade. Seguimos então para a residência, onde, pela primeira vez em muitos dias, pudemos descansar com tranquilidade.

Foi neste ponto da narrativa que a coleta de dados se encerrou, e, apesar de o jogo ter continuado, tratarei na análise de dados desta dissertação apenas os acontecimentos até a chegada dos samurais na Cidade das Mentiras. Na próxima seção, já iniciarei a análise propriamente dita dos dados, destacando as Práticas Materiais observadas no decorrer das jogatinas.

4.2 DIMENSÃO MATERIAL DAS PRÁTICAS

*“Baby our love got what it takes
To give us one more chance to start once again
Baby our love will find a way
As long as we believe in love”
-Believe in Love, Scorpions*

Esta seção da dissertação tem como objetivo iniciar as discussões das práticas, tendo na dimensão material o primeiro foco de análise. Tal dimensão está relacionada, mais especificamente, à fisicalidade dos elementos que têm parte no processo de articulação das mesmas, e, conseqüentemente, no organizar do jogo de RPG.

4.2.1 A sala de “estar jogando”

*“When sky blue gets dark enough
To see the colors of the city lights
A trail of ruby red and diamond white
Hits her like a sunrise”
-Neon, John Mayer*

Uma sessão de RPG pode acontecer, basicamente, em qualquer ambiente, desde salas de casas até salas de aula. Isto ocorre pois tudo que é necessário para jogar, além dos indivíduos, pode ser reunido em uma mochila: livros de regras e suplementos, fichas de personagens, dados, lápis, borrachas, marcadores e uma superfície plana para rolar os dados (que pode, inclusive, ser o chão).

Desta forma, não é incomum ver eventos acontecendo, por exemplo, dentro de shoppings, com o objetivo não só de entretenimento próprio, mas também de divulgação da “cultura do RPG”. Porém, como o jogo pode promover uma experiência amplamente imersiva, é comum que seus participantes busquem ambientes mais privados e silenciosos para que possam se concentrar e focar exclusivamente no desenvolvimento da narrativa do jogo.

Este foi, inclusive, o caso do grupo que compôs o universo de observação desta coleta de dados. Acabamos optando por realizar as jogatinas na casa de um dos participantes, buscando por um espaço com maior privacidade e conforto. O participante escolhido para sediar as jogatinas foi justamente o Mestre, para que ele não tivesse que se locomover utilizando transporte público com todos os livros, suplementos e *notebook* na mochila.

A presença dos livros constitui um dos primeiros pontos que fortalece a figura de poder do mestre, enquanto ocupante de um lugar próprio. Isto se dá pois o mesmo nos disponibilizou o livro base em PDF para leituras preliminares a respeito do universo do jogo e suas regras. Porém, a utilização de celulares para pesquisa no decorrer do jogo poderia levar a dispersões e distrações indesejadas. Desta forma, a qualquer sinal de dúvida por parte dos jogadores que necessitasse de uma consulta, o Mestre rapidamente pegava o livro e apontava a página para o jogador, numa tentativa de desencorajar, discretamente, o uso do celular.

Com relação ao dia da semana, o domingo surgiu como única opção viável para as jogatinas, visto que todos tinham compromissos que se transformavam em conflitos de horário no decorrer da semana e também aos sábados. Desta forma, nossa jogatina dominical, “L5R da domingueira”, começou a tomar forma e ganhar corpo. Nosso primeiro encontro, em um domingo à noite, com foco na construção dos personagens que habitariam a narrativa do mestre, ocorreu mais especificamente na sala da casa do Mestre.

Tal sala merece destaque porque foi o local que nos abrigou durante todos os capítulos da aventura, nos possibilitando imergir em Rokugan durante toda a narrativa. Mas algo de muito curioso precisa ser destacado aqui: ela era uma “sala de estar jogando”. Na maioria das casas, a sala de estar fica localizada na entrada da casa, com sofás e mesas de centro e apoio, visando receber e entreter convidados. A sala do Mestre se encaixa nesta descrição em parte, pois ela tem como função, aparentemente, receber e entreter jogadores.

É nesta sala que está a porta de entrada da casa. Ao entrar nela, me deparei com uma decoração focada nas jogatinas. Diante de mim, uma mesa de madeira de quatro lugares com aproximadamente 120cm x 80cm. Em uma das cabeceiras, uma cadeira de computador. A outra encontrava-se encostada na parede. Na lateral próxima à porta, uma cadeira preta de metal com o assento acolchoado. Na lateral oposta, um sofá de dois lugares, também preto, e uma poltrona, que forma um conjunto com o sofá, ambos encostados na parede. Ao lado da porta, uma mesinha de cabeceira com um roteador Wi-Fi e um pufe com um telefone.

Pela configuração acima descrita, é possível entender o porque de afirmar que a impressão que a sala passa é justamente de ser uma sala de “estar jogando”, sendo a opção por este nome uma analogia ao conceito de *organizing*, uma vez que esta sala é um eterno vir a ser de jogos de RPG, que estão em contante organização, movimento, justificando o jogo de palavras feito com o “estar” enquanto verbo. Desta forma, jogar RPG neste ambiente não representa, como eu esperava, uma prática de resistência, de enfrentamento. Neste caso específico, fazer qualquer coisa que não fosse jogar configuraria uma prática de resistência para aquele cômodo, uma vez que ele não teria sido planejada para tal fim. No decorrer das sessões, estas minhas suspeitas iniciais com relação à sala de “estar jogando” foram confirmadas, como pode ser observado no seguinte trecho extraído do diário de campo:

Novamente, não pareceu haver nenhum preparo para receber os jogadores, visto que os marcadores utilizados para representar os feitiços e pontos de vazio ainda estavam espalhados na mesa, aparentemente desde a última sessão, assim como os livros e até mesmo o pó de borracha.

Por meio da leitura deste trecho, é possível perceber que nenhum outro tipo de atividade era exercida no cômodo no decorrer dos dias da semana que separavam

as sessões de RPG, deixando clara a função que esta sala tem para o proprietário da residência.

Já na segunda sessão, alguns novos elementos ganharam espaço na sala: uma mesa de notebook, um notebook e um ventilador de chão, dotado de uma dupla função: refrescar a sala durante o dia e espantar mosquitos à noite. O notebook representa uma particularidade específica do nosso mestre e compõe sua “maneira de mestrear”. Ele utiliza planilhas do Excel para fazer resumos das características dos Personagens Não Jogáveis (NPC's) e também dos personagens dos jogadores, incluindo as vantagens e desvantagens dos mesmos, visando utilizá-las para tornar a história mais desafiadora, imersiva e única, trazendo os jogadores para uma interação mais aprofundada. Além disso, alguns lembretes sobre a narrativa e os locais em que esta se passa também são adicionados ao arquivo. O notebook é o primeiro exemplo de um elemento que figura em mais de uma dimensão de práticas, como mostrarei mais adiante.

Este notebook, por sua vez, passou a ficar sobre a mesa de notebook, como era de se esperar. Porém, uma observação de destaque é que este conjunto passou a integrar a decoração da sala. A mesa de notebook, colocada na cabeceira vazia da mesa, passou a ser um elemento de reafirmação do lugar de poder do Mestre. Como citei acima, somente uma das cabeceiras estava disponível, e o Mestre, articulador de estratégias e principal responsável pela criação da narrativa era o indivíduo mais propenso a ocupar esta posição na sala. A presença do notebook, desta forma, reforça esta observação, deixando mais clara a existência deste lugar próprio do Narrador.

Esta análise, quando abordada sob a teoria proposta em Certeau (1998), se aproxima dos conceitos de lugar, espaço, próprio e outro. Esta relação está no fato de o assento do Mestre na cabeceira ser próprio, uma vez que a partir dele eram articuladas estratégias, relacionadas tanto ao organizar da narrativa do RPG, quanto pela “domesticação” das atividades exercidas naquela sala, parte da casa do Mestre. Desta forma, o assento do Narrador, principal responsável por desenvolver a narrativa, era à cabeceira. Este estava mantido mesmo com o encerramento da sessão. Já os outros assentos da mesa, nas laterais, eram ocupados pelos jogadores somente no decorrer do jogo, ou seja, estes não ocupavam aqueles

assentos como próprios, só eram capazes de ocupá-los no tempo. Além disso, as condições climáticas, a incidência do sol e a passagem do tempo promoviam alterações nas posições dos jogadores, que se viam obrigados a mudar de posição em alguns momentos. Ou seja, apesar de os assentos ao redor da mesa serem destinados aos jogadores, não existia nenhum tipo de local marcado específico para cada um deles, que eram convidados na casa e deambulavam de suas posições no decorrer da partida.

Apesar de estas observações estarem relacionadas à fisicalidade do posicionamento dos jogadores e do Mestre na sala, é possível utilizá-las para desenvolver uma relação conceitual entre elas e as práticas mais frequentemente articuladas por estes. O Narrador frequentemente era responsável por articular estratégias na construção da narrativa e na determinação da utilização do ambiente da casa, tinha seu lugar físico estabilizado, característica que é comum ao lugar certeuniano (FERNANDES; MACHADO; SILVA, 2016), sendo a relação das práticas de estratégia com a estabilidade responsável por promover uma associação com o conceito de próprio (LEITE, 2010). Já os jogadores, que, individualmente, não detinham um lugar fixo na sala, frequentemente articulavam táticas na construção da narrativa, práticas que não ocupam um lugar, delegando-se a elas um não lugar, o que a torna dependente do tempo (CERTEAU, 1998). Era, porém, a presença dos jogadores, que possibilitava a dinâmica daquele lugar do outro, praticando-o, tornando-o, de fato, uma sala de “estar jogando”, um espaço. Esta análise ilustra a proposta de Marins e Ipiranga (2015, p.2), ao afirmarem que “Enquanto as estratégias produzem, mapeiam e impõem-se, as táticas só podem utilizar espaços, manipulá-los e alterá-los.”.

O desenvolvimento do jogo de RPG era a lógica racionalizante que compunha a estratégia proposta pelo Mestre para praticar aquela sala, que tinha como objetivo justamente receber jogadores para jogatinas. Esta “função” da sala pode ser reafirmada ao destacar que no decorrer das sessões mais duradouras, nos alimentamos basicamente de salgados como *Cheetos* e biscoitos recheados, visando manter o foco no jogo. Ou seja, aquele não era um ambiente para alimentação.

Tendo isso em mente, cabe ressaltar uma única situação que ocorreu ao longo de todas as sessões que promoveu uma espécie de enfrentamento e resistência, desvirtuando por vários instantes o andamento da narrativa. Tal situação foi a utilização do aplicativo *iFood* para pedir uma porção individual.

A situação gerou um desconforto que ficou evidente na expressão e reação do Mestre. Isto já era de se esperar, afinal, era ele o articulador das estratégias da narrativa e também o articulador das estratégias da casa. Comer uma refeição propriamente dita no decorrer de uma sessão em um cômodo que tinha como objetivo realizar jogatinas representava uma prática de confronto. As táticas constituem justamente práticas de confronto, capazes de reapropriar os espaços e alterar lógicas racionalizantes (MARINS; IPIRANGA, 2015), condizendo exatamente com o que a jogadora fez ao se alimentar naquele ambiente.

Porém, a prática gerou descontentamento também nos outros jogadores. Nós, articuladores de táticas em grande parte dos momentos de desenvolvimento das narrativas passamos a fazer parte da estratégia da sala, uma vez que as tentativas de enfrentamento e subversão da outra jogadora nos incomodaram. Nos tornamos praticantes da estratégia do “estar jogando”, lançando olhares recriminadores e descontentes, assim como os do Mestre, numa tentativa de coibir práticas como aquela, o que levou a sua não repetição em momentos posteriores.

Ficou claro naquele momento que, apesar do caráter lúdico do jogo e sua inevitável caracterização como uma atividade de lazer, a forma como o Mestre encarava o processo organizativo do jogo nos contagiou, transformando o RPG em uma espécie de ocupação formal para nós também. Por meio de estratégias como comentários, olhares e pequenas ações, como a utilização dos livros de regras para consulta, o Narrador definiu os papéis dos jogadores na organização da narrativa. Estas, somadas ao apego que ganhamos pelos nossos personagens, foram responsáveis por nos inserir naquela estratégia, assumindo não somente o papel de um personagem, mas também o papel do jogador. Um exemplo de como o Mestre praticava tais estratégias pode ser visto neste trecho do diário de campo:

A jogadora novata decidiu então lançar um feitiço para atacar o urso selvagem, porém, precisou consultar sua ficha primeiro para definir qual seria. O Mestre então se dirigiu a ela, afirmando que já havia dito anteriormente que

ela precisava decorar os feitiços e seus efeitos para não ficar consultando constantemente a ficha no decorrer da sessão.

A utilização de estratégias como fazer comentários a respeito de nossas ações também é mais um exemplo de prática que figura em mais de uma dimensão. Destacada aqui devido à materialidade do livro de regras e dos alimentos, tem como função elucidar como o Mestre nos envolveu em suas estratégias, de forma que práticas de enfrentamento no decorrer das sessões gerassem desconforto também nos jogadores. Criou-se assim um senso de responsabilidade coletiva, que pode ser caracterizado aqui como um lugar próprio, sendo parte do papel de todos exercer aquela atividade com a “seriedade esperada”.

E esta seriedade com que nos dedicamos à narrativa foi inclusive surpreendente em alguns momentos. Em uma determinada ocasião, durante o período de férias universitárias, tivemos a participação especial de uma jogadora em uma das sessões. Visitando a família no estado, ela foi convidada por nós para participar de uma sessão do jogo. A expectativa era de uma sessão mais descontraída, visto que ela jogaria pela primeira vez o RPG “Lenda dos Cinco Anéis” e participaria apenas de uma coleta. Porém, sua imersão e compreensão das mecânicas foram tão rápidas que esta acabou sendo um dos trechos mais intensos da narrativa.

Minhas expectativas para a sessão de hoje eram muito diferentes. A presença de uma convidada interessada na narrativa e que levou a sério sua participação no jogo acabou adicionando uma dinâmica incrível. Passamos de uma sessão festiva para uma intensa narrativa sobrenatural, com nosso Narrador inserindo de forma fenomenal a personagem Hiroshima no jogo, dando a ela oportunidade de assumir um papel-chave na resolução dos conflitos que surgiram na narrativa.

Esta participação especial ocorreu ainda no primeiro arco da narrativa, e mesmo que tenha sido somente durante uma sessão, a personagem Hiroshima ainda nos acompanhou durante outras sessões, sendo controlada pelo Mestre até o final deste arco.

Um elemento que contribuía para a criação desta atmosfera mais imersiva, que nos transportava para fora da sala para o tempo dos samurais e nos motivava a manter o foco e a seriedade na construção da narrativa era a música. YouTube e o Spotify,

somados a caixas de som potentes no quarto do Mestre eram capazes de contribuir para esta ambientação. Eram estes os aplicativos responsáveis por fornecer uma trilha sonora digna de grandes guerreiros samurais e de grandes batalhas. Curiosamente, a trilha sonora utilizada pelo narrador marcou um dos momentos mais emocionantes da narrativa: a morte de Mirumoto.

Quando todos os personagens haviam voltado da batalha, o Narrador nos perguntou se já havíamos assistido ao filme *Amadeus* e todos respondemos que sim. Ele então se levantou e foi até o quarto, colocando *Requiem Mass* como trilha sonora, antes de voltar a sala e anunciar que Mirumoto não tinha sido capaz de suportar os ferimentos sofridos na batalha contra os *goblins*.

Este é apenas um dos exemplos de como a utilização da trilha sonora foi capaz de compor momentos de imersão no decorrer das jogatinas. Apesar de este RPG em particular se passar em um universo de características muito diferentes da realidade em que vivemos, esta era uma das estratégias do Mestre no processo organizativo do jogo. A trilha sonora nos ajudava a compreender o tom das cenas propostas por ele e embalava as demoradas cenas de batalha.

4.2.2 A rolagem de dados

*"All I know is that sometimes you have to be wary
Of a miracle too good to be true
All I know is that sometimes the truth is contrary
Everything in life you thought you knew
All I know is that sometimes you have to be wary
'Cause sometimes the target is you"
-The Wreckers, Rush*

Os dados desempenham um papel importantíssimo nos jogos de RPG, e não poderia ser diferente em minha análise, de forma que este elemento estará constantemente presente nas três dimensões de práticas aqui discutidas. Eles estão inseridos nesta dimensão material da prática por serem, indiscutivelmente, elementos que apresentam uma fisicalidade. Utilizados para determinar o sucesso ou fracasso das ações dos personagens em jogo, atuam de forma única no desenvolvimento da narrativa, sendo tanto o Mestre quanto os jogadores reféns de seus resultados. Mas seria possível controlar o resultado da rolagem de um dado?

Apesar de em alguns momentos do jogo “Lenda dos Cinco Anéis” ser possível aumentar as chances de sucesso de uma ação, controlar o resultado das rolagens é impossível. Desta forma, rolar os dados e torcer pelo melhor é o que podemos fazer em uma jogatina de RPG. Mas nem sempre os jogadores da mesa pensavam desta forma, afinal, superstição não é algo exatamente novo.

O elemento superstição estava presente em todas as rolagens de dado do jogo e até mesmo antes do início do mesmo, quando rolávamos os dados para ter um termômetro de como estaria nossa mão naquela sessão. Estas rolagens teste, quando não eram bem-sucedidas, já passavam uma sensação de que as coisas não caminhariam bem para os personagens no decorrer daquela jogatina.

A rolagem teste revelou-se, portanto, uma prática tática central na dinâmica do jogo, cuja corporalidade e materialidade se sobressai. Nos momentos em que os relatos do Mestre não cercavam com exatidão quem deveria resolver os testes, os jogadores aproveitavam para usar o jogador com a “mão boa” da sessão, ou seja, que tirasse a pontuação mais conveniente para o desenrolar da narrativa. Dessa forma, ao utilizar as zonas não “domesticadas” pelas estratégias (BUCHANAN, 2000), os praticantes encontravam brechas nas determinações prévias, alterando assim a dinâmica do jogo.

Além da superstição da “mão boa”, uma outra que frequentemente podia ser observada era articulada pelos jogadores, buscando empurrar para o Mestre o “dados amaldiçoados”. Como estávamos em três jogadores, na maioria das vezes concentrávamos a posse de todos os dados que estavam na mesa. Porém, em alguns momentos, o Mestre precisava de alguns dos dados para fazer a rolagem dos NPC’s, como, por exemplo, numa cena de luta em que estes nos atacavam. Passávamos então para o Narrador um kit de dados transparentes que pareciam sempre resultar em péssimas rolagens para nós e um dado verde temático do jogo Vampiro, que também frequentemente apresentava resultados negativos.

Apesar de os dados pertencerem ao Mestre, selecionar dentre eles os “amaldiçoados” é algo que pode ser observado como uma prática articulada pelos jogadores, uma vez que em grande parte do jogo, era deles a posse dos dados. Esta mera superstição constituía uma tentativa de “azarar” a rolagem do Narrador, por meio de uma oportuna prática articulada no tempo, característica das táticas

(CERTEAU, 1998). Obviamente, o Mestre obtinha resultados variados com os dados, não sendo possível afirmar que os dados de fato estavam “azarados”, porém, esta pequena prática, juntamente com o teste inicial da “mão boa” passaram a fazer parte do processo organizativo do jogo, aparecendo com frequência nos diários de campo, como é possível observar nos trechos a seguir.

[...] quando chegou o turno de ataque do urso, tudo que nos restou foi entregar os dados ruins para o Mestre e torcer por nossas vidas.

[...] porém, incrivelmente, a rolagem do Mestre não atingiu a pontuação necessária e o *Shikko-Gaki* errou mais um ataque. Os dados azarados realmente estavam jogando no meu time hoje.

O Mestre nestas ocasiões também era capaz de articular suas práticas, utilizando dados extras ou benefícios, porém, isto será discutido de forma mais aprofundada na próxima seção, que trata da dimensão interativa das práticas. Esta interseção mostra o quanto estas dimensões estão imbricadas, tornando impossível observá-las separadamente no cotidiano. Mesmo que para fins de análise, a separação mostra inúmeros pontos de tangência.

4.3 DIMENSÃO INTERATIVA DAS PRÁTICAS

*“But I'll still believe though there's cracks you'll see,
When I'm on my knees I'll still believe,
And when I've hit the ground, neither lost nor found,
If you believe in me I'll still believe”
-Holland Road, Mumford & Sons*

Nesta dimensão, a discussão feita trata, em maior escala, das interações existentes entre os elementos que compõem um jogo de RPG: os jogadores, o Mestre, o enredo, o cenário e o sistema de regras. As práticas que promovem tais interações são elementos-chave do processo organizativo de um jogo de RPG, como veremos a seguir. Para dar o pontapé inicial das discussões, é importante lembrar que o principal objetivo do jogo de RPG é a construção de uma narrativa divertida, imersiva e única.

Inicialmente, é possível discutir o papel do jogador no processo. Este é responsável por dar vida a um personagem, e, por meio deste, contribuir com a construção da

narrativa, interagindo com o enredo criado pelo Mestre. O personagem, normalmente, é criado pelo jogador, que determina as características que o mesmo terá, suas vantagens, suas desvantagens e habilidades. Neste ponto, o sistema de regras aparece como um articulador de estratégias. Tal configuração ocorre devido a práticas articuladas a partir de uma posição de poder (RAMALHO-DA-SILVA; LEITE-DA-SILVA, 2016), dada a existência de uma seção no livro de regras que trata justamente da construção dos personagens limita as opções dos jogadores em variados momentos deste processo.

O Mestre, que normalmente figura como um reforço das estratégias propostas pelo sistema de regras, nesta narrativa desempenhou o papel de um articulador de táticas. Ao alegar experiências passadas com o jogo, o Mestre ignorou algumas das diretrizes definidas pelo livro, alterando a ordem e excluindo alguns dos passos “desnecessários” ou “indiferentes” da criação dos personagens. O processo proposto por ele visava uma maior agilidade, visto que o procedimento oficial envolvia muitas perguntas que aprofundavam desnecessariamente as características do personagem, porém, sem comprometer o objetivo maior do jogo.

Esta é uma parte do processo organizativo a ser observada, pois em outros momentos, o Mestre articulou táticas como estas para dar maior dinamismo ao desenvolvimento da narrativa, sendo o objetivo maior do jogo a justificativa para tais práticas, ou seja, utilizando elementos da própria estratégia. Isto se torna possível justamente porque estratégias e táticas não são opostas, sendo que as táticas utilizam elementos da própria estratégia (DEY; TEASLDALE, 2016), como é o caso do desrespeito às regras utilizando o objetivo do jogo como razão.

Em vários momentos, estas táticas do Mestre não chegavam a quebrar completamente as regras do jogo, apenas as burlava por alguns momentos. Esta opção feita pelo Narrador ocorreu pois o RPG que estávamos jogando se desenrolou em um universo rico em detalhes. Como foi dito acima, “Lenda dos Cinco Anéis” tem um Livro de Regras básico e mais dois suplementos, que, em conjunto, totalizam quase mil páginas. Desta forma, poucas situações que podem vir a ocorrer no jogo não estão contempladas de alguma forma nestes livros, deixando o jogo “amarrado” do ponto de vista narrativo. Esta “domesticação”, característica das estratégias (BUCHANAN, 2000), acaba por tolher o Mestre em alguns momentos,

que se vê obrigado a seguir determinadas diretrizes narrativas, porém, faz isto à sua maneira. O trecho do diário de campo a seguir mostra como o Mestre era capaz de desenvolver a narrativa sem desprezar as regras do jogo, mas mantendo a direção narrativa que nosso enredo em particular pedia. Ou seja, articulando uma prática que reapropria o espaço da Narrativa, uma tática (MARINS; IPIRANGA, 2015).

Fomos advertidos publicamente, diante dos camponeses da cidade, pelo governador. Porém, de acordo com o narrador, a advertência foi leve, e em seguida, o governador nos agradeceu pelos bravos serviços prestados na montanha. O Mestre não podia deixar passar em branco nosso comportamento, afinal, cometemos uma falha grave ao não nos purificarmos antes de entrar no castelo dos Ikoma, especialmente em uma festividade, mas concluímos de forma satisfatória o desafio que nos foi preparado. Desta forma, levamos uma advertência, mas saímos, de certa forma, exaltados por nossas ações em batalha.

Apesar de se ver forçado a articular táticas como estas para tornar o enredo mais dinâmico e interessante em alguns momentos, as práticas do Mestre em vários momentos constituíam-se em estratégias, afinal, o indivíduo encontra-se no intermédio entre as estratégias e táticas, assumindo posições diferentes de acordo com a situação em questão (FERNANDES; MACHADO; SILVA, 2016). Ocupando um lugar próprio, era capaz de moldar tanto o desenvolvimento dos personagens e da narrativa quanto a figura do jogador do RPG “Lenda dos Cinco Anéis”.

A discussão a respeito da capacidade de moldar a figura do jogador já foi iniciada na seção anterior, porém, aqui ela se aprofundará, com destaque para a jogadora que estava tendo sua primeira experiência em jogos de RPG. Inicialmente sem muitas noções de como proceder em uma jogatina como participante, a jogadora foi se acostumando com o funcionamento do jogo. O Mestre, por meio de comentários, olhares, buscava inseri-la rapidamente no processo organizativo do jogo, como pode ser visto no exemplo a seguir, que ocorreu ainda na primeira sessão da narrativa:

O Mestre, dirigindo-se à jogadora novata, afirmou que sua personagem havia chegado a um pequeno vilarejo mercante, onde, assim como os outros jogadores, se encontraria com o Samurai Ide San, para que todos seguissem viagem juntos. Ela afirmou que sua personagem se dirigiu a uma estalagem.

O mestre, então, afirmou que lá ela ouviu boatos a respeito de conflitos de guerra que se aproximavam pelo território dos integrantes do Clã Unicórnio. Sendo esta sua primeira experiência no jogo, ela respondeu ao mestre:

“Quero que ela pergunte ao estalajadeiro a respeito da veracidade destes boatos!”. O mestre respondeu:

“Pergunte então [encarnando a personagem]”. A jogadora, então, ainda meio sem jeito e envergonhada, saudou o estalajadeiro, que passou a ser representado pelo mestre, e lhe perguntou a respeito da veracidade dos boatos.

Em momentos como este, o Mestre foi esclarecendo para a jogadora o perfil de um jogador de RPG, assim como por meio do exemplo utilizado na seção anterior do trabalho. É possível perceber como se espera que um jogador leve o jogo a sério, dando vida e voz a um personagem e conhecendo-o profundamente, desde suas características até suas habilidades.

Apesar de os outros jogadores já estarem familiarizados com o funcionamento de um jogo de RPG, a interpretação de um personagem do universo de “Lenda dos Cinco Anéis” requer alguns cuidados especiais, pois os samurais se portam de maneira muito particular no jogo, uma vez que precisam seguir de forma mais rígida o “*Bushi-Dô*”. Além disso, eles devem falar de forma mais enigmática e indireta do que o normal. Isto rendeu vários comentários do Mestre no decorrer da narrativa, feitos logo após uma de nossas falas ou descrições de ações. Quando alguma destas não condizia com o que se esperava do comportamento samurai, o Narrador nos perguntava “Você tem certeza que gostaria de falar isto desta forma?” ou então “Será que um samurai faria isto desta maneira?”, levando-nos a repensar nossas ações e falas em vários momentos.

É devido a momentos como os descritos acima que destaco o Mestre frequentemente como um reforço das estratégias articuladas pelo sistema de regras e pelo cenário. Cabe a ele atuar em vários momentos visando garantir que as regras sejam seguidas e o cenário respeitado. Isto ocorre porque para desenvolver a narrativa, o Mestre deve conhecer profundamente o universo do jogo, o que levou o Narrador do grupo a ler o livro de regras e os suplementos, sendo capaz de observar e julgar o quanto nosso comportamento condizia com o de um samurai *rokugani*.

Além das estratégias visando direcionar o comportamento e as ações dos jogadores, as estratégias mais frequentemente articuladas pelo Mestre eram aquelas focadas em desenvolver a narrativa. Utilizando o sistema de regras, o cenário do jogo e sua criatividade, o Narrador criou o eixo central do enredo de cada arco da história e foi desenvolvendo a partir deste ponto, com o auxílio dos jogadores. Cabe ao Mestre criar uma história que interligue os personagens de todos os jogadores e que os atraia para um objetivo comum, como ocorreu nos dois arcos narrativos que desenvolvemos. Isto deve ser feito de forma a desafiar os jogadores com as chamadas *quests*, desafios que colocam a prova as habilidades dos personagens, sendo esta uma das maneiras que o Narrador tem para controlar o rumo da narrativa.

Para manter firme o curso da narrativa conforme foi por ele planejada, ou seja, visando a manutenção do lugar próprio (MARINS; IPIRANGA, 2015), o Mestre tem a sua disposição várias ferramentas que podem direcionar os rumos das ações dos personagens. Para exemplificar isto, as características dos personagens dos jogadores podem ser utilizadas.

Descritas de forma sintética na planilha elaborada pelo Mestre em seu notebook, estão todas as vantagens, desvantagens, *background*, características físicas e psicológicas dos principais personagens em jogo. Este arsenal de informações possibilita ao Narrador evocar estas em momentos que o caminho tomado pela narrativa foge muito de seu roteiro. No exemplo retirado do trecho a seguir, é possível observar como o Mestre articula sua estratégia para forçar a narrativa a retomar o curso por ele planejado.

A caverna, conforme descrita pelo Mestre, nos deu arrepios. Após acontecimentos recentes tão exaustivos e perigosos, optamos por não explorá-la. O Mestre, porém, não nos deu muita opção. Ao desistirmos de entrar e darmos meia volta, o Mestre descreveu uma sensação de calafrios que percorreu a espinha de Isawa San. Era uma sensação que a lembrava da trágica morte de seu irmão, e que a compelia a entrar na caverna, ela simplesmente precisava fazer isto. E ela entrou, seguida por todos os outros samurais.

A utilização dessas informações servia também a estratégias com outros propósitos, como, por exemplo, inserir o jogador na narrativa de forma mais intensa. No trecho do diário de campo a seguir, esta exemplifica uma situação na qual o Mestre associa as características de uma das personagens ao cenário e as regras do jogo para criar uma situação que a jogadora se visse obrigada a agir na cena.

Enquanto Akodo tem a vantagem “Equilibrado”, Mirumoto tem a desvantagem “Impulsiva”, o que faria com que sua personagem não fosse capaz de aguentar as acusações e ofensas da anfitriã da festividade. O Narrador exigiu então da jogadora que controla a personagem um teste de vontade para ver se esta seria capaz de se controlar naquela situação. A falha na rolagem deste teste levou Mirumoto a desembainhar sua *katana*.

O processo organizativo do jogo tem nestas articulações de estratégias do Mestre um ponto de grande importância, pois a construção da narrativa passa por estas tentativas de controlar ao máximo os acontecimentos do jogo, ou seja, tentativas de domesticar o desenrolar da narrativa. Porém, as práticas dos jogadores também ocupam um papel central em tal processo. É na tentativa de superar os desafios propostos pelo Mestre e manter vivos os personagens que os jogadores articulam táticas. A situação acima descrita, por exemplo, se resolveu da seguinte forma:

Meu personagem, Akodo, que se encontrava ao lado de Mirumoto, tentou impedi-la de desembainhar a espada, e o Mestre nos pediu um teste de força. Gastei então um ponto de vazio para ter um dado extra na rolagem e fui mais bem sucedido que a samurai, conseguindo assim impedi-la de sacar sua *katana*. Isto foi o suficiente para impedir um duelo, mas não o suficiente para impedir que Mirumoto fosse presa por seu comportamento.

A tática utiliza elementos do próprio lugar característico da estratégia para transgredi-lo (RAMALHO-DA-SILVA; LEITE-DA-SILVA, 2016), exatamente o que foi feito acima, com os jogadores utilizando elementos da própria narrativa do Mestre e elementos das regras como a possibilidade de usar um dado extra para contornar a situação de difícil solução por ele criada. Surge então a bricolagem, dinâmica que produz os espaços de poder para Certeau (SOUZA; CARRERI, 2012) e exercita o fazer artesanal e inventivo dos sujeitos (JARZABKOWSKI, 2004).

Esta dinâmica da teoria certeuniana produz uma associação com movimento (LEITE, 2010) e é o eixo central do processo organizativo do jogo de RPG. Dentre todas as práticas que permeiam este processo, esta é a principal responsável por movimentar a narrativa, fazendo-a avançar e promovendo uma interação constante entre os elementos do jogo de RPG. As regras e o cenário são justamente o que tornam possível a criação de uma história ordenada e embasada, que constitui as articulações de práticas do tipo estratégias para o Mestre, porém, os mesmos elementos, somados aos detalhes da narrativa do próprio Mestre, compõem um vasto campo de oportunidades para que os jogadores possam articular táticas e subverter as estratégias do Mestre, e tomar, apenas momentaneamente, as rédeas da narrativa.

Esta dinâmica que promove o movimento do jogo evidencia a importância dos dados para este processo organizativo. A grande maioria das táticas articuladas pelos jogadores para superar os desafios propostos pelo Mestre envolve algum teste das habilidades do personagem em questão. Teste este que, por sua vez, envolve a rolagem dos dados para saber se a façanha proposta foi ou não realizada. Aqui está o elemento de incerteza que pode determinar a derrota ou a vitória do mais fraco na “caça não autorizada” do cotidiano proposta por Michel de Certeau.

Afirmo isto pois, por mais que o jogador descreva sua ação de forma a limitar ao mínimo possível a chance de fracasso, a sorte ainda é um fator determinante na solução dos conflitos do jogo, e, conseqüentemente, influencia o seu organizar. Isso pode ser observado nos dois trechos do diário de campo a seguir:

A sorte inédita que me acompanhou ao longo da sessão não se desapegou de Akodo, me permitindo sair sem um arranhão da batalha contra os *Shikko-Gakis*.

A minha mão podre para as rolagens de hoje tornou a vida de Akodo tão complicada que até a simples tentativa de presentear o *Daimyo* foi um fracasso absoluto, mesmo com o auxílio de dados extras.

Nos exemplos, a rolagem dos dados determinou níveis de sucesso completamente diferentes para situações de diferentes requisitos. Na primeira delas, uma sangrenta batalha contra criaturas demoníacas de outra dimensão que quase mataram Isawa San em que meu personagem saiu completamente ileso, por um mero capricho dos

dados rolados pelo Mestre. Já no segundo exemplo, adicionei um dado extra a minha rolagem, sabendo que estava num dia de rolagens ruins, e mesmo assim fui incapaz de oferecer corretamente o presente ao *Daimyo* que estava nos recebendo, por mais simples que fosse a ação.

A simplicidade de uma ação, porém, é muito relativa. Para meu personagem, por exemplo, ações sociais eram muito mais complexas do que enfrentar batalhas, pois lhe faltava o traquejo de um cortesão para lidar com determinadas situações. Desta forma, entregar um presente corretamente, seguindo todas as regras de etiqueta, pode se tornar um desafio para determinados personagens.

A dificuldade de atingir um dos *Shikko-Gakis*, por exemplo, era de 25, enquanto a de entregar o presente era 15. Porém, minhas habilidades e vantagens físicas me beneficiavam com um número maior de dados para tentar o ataque as criaturas. Já o traquejo social praticamente inexistente de meu personagem me deixava com apenas três dados de dez faces para atingir o valor 15. Cabe desta forma ao jogador usar sabiamente os benefícios que o jogo lhe oferta, como vantagens que permitem rerolagens ou pontos de vazio que adicionam dados extras as rolagens. Estas, porém, são limitadas, não podendo fazer sempre parte das táticas dos jogadores.

Estas táticas, porém, não são práticas exclusivas dos jogadores, estando disponíveis para diferentes personagens do jogo. Os pontos de vazio, por exemplo, são benefícios que os NPC's controlados pelo Mestre, que não eram samurais não tinham a sua disposição, porém, outras vantagens e habilidades estavam prontas para serem usadas, que também permitiam ao Narrador articular tentativas de controlar melhor os resultados dos dados.

Toda esta seção buscou focar especificamente em como as interações entre os elementos do jogo de RPG promovem a articulação de práticas e o consequente andamento da narrativa e do processo organizativo do jogo. Porém, como já afirmei, as dimensões aqui propostas são indissociáveis, acontecendo simultaneamente e fazendo parte umas das outras constantemente. Tendo isto em mente, é possível perceber que grande parte destas práticas interativas se dá por meio da prática de relatos, e, assim como na seção que discute a dimensão material das práticas, é difícil não abordar, mesmo que indiretamente, a dimensão narrativa. Como já foi destacado, por mais que minha tentativa fosse dar enfoques específicos nas três

dimensões, em processos organizativos em que a prática do relato surge como foco, a dimensão narrativa pode ser observada mesmo quando as lentes estão apontadas para alguma das outras duas. O objetivo da próxima seção é analisar justamente esta dimensão narrativa e seu papel chave no processo organizativo dos jogos de RPG.

4.4 DIMENSÃO NARRATIVA DAS PRÁTICAS

*“Sing with me, sing for the years
Sing for the laughter, sing for the tears
Sing with me, just for today
Maybe tomorrow, the good Lord will take you away”
-Dream On, Aerosmith*

Se a dinâmica que surge da articulação de estratégias e táticas entre os elementos do jogo de RPG constitui um ponto central no processo organizativo do mesmo, as práticas narrativas de relato constituem seu núcleo. Isto se justifica pois a grande maioria das práticas descritas na seção acima ocorrem por meio de relatos. O universo imaginário do jogo ganha vida e movimento a partir do momento em que o Mestre o insere em sua narrativa, passando a ser habitado pelos personagens, o meio pelo qual os jogadores são capazes de interagir com ele.

O pontapé inicial desta seção ocorrerá com as práticas narrativas do Mestre, capazes de promover a passagem proposta por Michel de Certeau. Esta, que está entre o “estar aí” de um lugar e as “operações” que promovem o movimento e o operam, construindo o espaço (CERTEAU, 1998), é representada nos relatos do Mestre, responsável por movimentar todo o lugar que é Rokugan. Imóvel em um livro de regras, este universo torna-se habitado e praticado, nas palavras do Mestre, que em descrições aprofundadas é capaz de pintar na imaginação dos jogadores uma imagem viva dos castelos, dos campos, das vilas e dos objetos e seres vivos que fazem parte do jogo, inserindo na história deste universo os personagens dos jogadores. Os jogadores, por sua vez, seguem com a passagem, por meio de seus personagens.

É por meio deste movimento que os indivíduos criam uma associação com uma história (CERTEAU, 1998), localizando-os no espaço, tempo e contexto (MACLEAN; HARVEY; CHIA, 2011); ou seja, foi por meio desta dinâmica traduzida em uma

prática de relato entre o mestre e as regras que se criou uma associação entre o processo organizativo do jogo e todos os elementos que compõem o RPG. Isto se dá pois os relatos atuam constantemente transformando lugares em espaço e vice e versa (CERTEAU, 1998), algo que pode ser observado nos jogos de RPG com frequência, pois a passagem, ao promover o movimento que constrói o espaço, interliga todo o processo organizativo do jogo.

Os relatos descritivos do Mestre correspondem de forma muito singular à definição de relatos de viagem proposta por Michel de Certeau, sendo estes capazes de movimentar ou ilustrar os lugares. Ao utilizar expressões em sua fala que indicam movimentos, o Mestre era capaz de relatar um ambiente vivo, capaz de interação dentro de sua própria dimensão fictícia. Os personagens dos jogadores eram capazes de existir naquele universo devido à descrição do Mestre. O exemplo abaixo extraído do diário de campo é capaz de mostrar como este processo de transportar um mundo “plano”, presente nas páginas de um livro, para um universo habitável no imaginário do grupo.

Entramos então na mansão do Governador Ikoma, descrita pelo Narrador como diferente de todas as outras fortalezas, castelos ou mansões que havíamos visitado antes. Ele afirmou que apesar de apresentar semelhanças com a aparência belicosa que tradicionalmente as mansões do clã Leão detêm, a decoração era diferente, tendo as paredes cobertas com obras de arte coloridas e modernas, e não com as tradicionais pinturas de paisagens que decoravam as salas de recepção das propriedades *rokuganis*.

Não é difícil perceber como estas descrições do Mestre tornam vívido em nossa imaginação o cenário do jogo, possibilitando aos jogadores visualizar com facilidade o ambiente em que estão seus personagens. Porém, apesar de toda associação feita aqui entre tais relatos do Mestre e a movimentação de um lugar não define que todas as práticas narrativas do Mestre estejam relacionadas a táticas. Apesar de existir uma relação de complementariedade entre os conceitos de tática e espaço (MARINS; IPIRANGA, 2015), e o espaço constituir um lugar praticado, movimentado, o relato é capaz, justamente, de promover a dinâmica que transforma uma em outra constantemente, uma vez que é capaz de conectar as práticas espaciais (HUMLE; PEDERSEN, 2015).

Faço a afirmação acima pois muitas das estratégias do Mestre para tomar as rédeas do jogo se materializam por meio dos relatos. Os desafios lançados aos jogadores, feitos para serem solucionados por seus personagens, deveriam seguir um curso planejado pelo Narrador, uma vez que a espinha dorsal da narrativa já havia sido planejada por ele. Articulado relatos, ele domestica a narrativa, na tentativa de determinar os acontecimentos e seus resultados, obviamente, de forma aproximada. O trecho a seguir serve como exemplo de tais práticas:

Quando meu personagem retornou ao armazém que ficava ao lado da casa para buscar o toco de madeira, o Narrador chamou minha atenção para um estande de ferramentas, em que havia um espaço vazio, indicando a falta de uma delas. Decidi então que Akodo se aproximaria do estande, visando investigar o mesmo. Conforme me aproximava, o Mestre destacou que meu personagem percebeu uma porta de madeira na parte de trás do armazém. Decidi então abri-la. De acordo com o Narrador, me deparei com um caminho de terra que levava a uma clareira. Em sua descrição, ele afirmou que claramente ela não era natural, havia sido construída por um indivíduo. No centro dela, o que sobrou do tronco de uma grande árvore, e cravado neste, um machado: a ferramenta que estava faltando no estande. Ao seu lado, um cadáver, já esqueleto, e há muito tempo esquecido.

Este trecho mostra como o Narrador pratica estratégias por meio de suas práticas narrativas, tentando, mesmo que de forma sutil, levar os jogadores em direção aos acontecimentos por ele planejados. Sabendo que meu personagem se sentiria compelido a investigar as ferramentas, ele chamou minha atenção para o estande, para, em seguida, inserir a porta que me levaria à clareira.

Os jogadores, por sua vez, têm também na prática do relato, a articulação de práticas com relação à narrativa, porém, são do tipo táticas. Descrevendo as intenções de seus personagens de forma detalhada, tentam cercar ao máximo suas chances de sucesso, tomando as rédeas da situação momentaneamente. A ação, porém, depende da rolagem dos dados, e o resultado que advém destes é descrito pelo Mestre. O trecho a seguir do diário de campo ilustra como isto ocorre:

Rolamos dados para determinar a ordem em que os personagens agiriam e acabei obtendo o maior resultado. Então parti para a descrição da minha ação: “Prendo meus cabelos [cacoete do meu personagem], saco minha

katana, e corro em direção ao primeiro dos mercadores que está no chão. Vou atacá-lo na posição do fogo [ataque total].” Ao atacá-lo, rolei meus muitos dados de ataque, visto que minhas capacidades de luta corporal são notáveis, característica importante dos membros do Clã Leão. Meu resultado na rolagem foi excelente, muito acima dos dez pontos requeridos, significando que fui capaz de atingir o mercador. Rolei então os dados de dano, relativos à utilização da minha *katana*. A sorte estava a meu favor e na rolagem tirei um 0, que no dado de dez lados representa o número dez, ou seja, sucesso máximo naquela rolagem. Isto me permitiu rolar novamente aquele dado, mantendo aquele dez já na contagem. Para minha sorte, outro 0 saiu na rolagem e ainda pude rolá-lo uma terceira vez! Os resultados destas três rolagens somados aos outros dados que rolei atingiram um total de 43 pontos, causando surpresa no Mestre, que se viu obrigado a narrar o resultado do meu ataque como um sucesso de precisão incontestável: “Seu personagem atacou o mercador de forma indefensável, e com um corte rápido e preciso de sua *katana*, ele foi decapitado e seu corpo desabou sem vida no chão.”.

Dependendo das opções feitas pelos jogadores e o resultado da rolagem dos dados, o Narrador pode se ver obrigado a desviar o curso de sua Narrativa. A questão que paira aqui é o quão grande este desvio pode ser. A morte de Mirumoto no decorrer do segundo arco, por exemplo, foi uma fatalidade advinda das rolagens de dados, porém, ocorreu em uma situação proposta pelo próprio Mestre, que tinha em mente o nível de dificuldade da *quest* e já sabia que isto poderia ocorrer. Porém, em entrevista, o Narrador afirmou que o primeiro arco, por exemplo, se chama “A Tragédia Ikoma” pois a ideia inicial do Narrador para o final deste arco era a morte da cuidadora do bebê Ikoma dentro do quarto deste por criaturas famintas vindas do portal *Gakki-Dô*, deixando a vida do bebê maculada para sempre. As ações dos jogadores acabaram por mudar completamente o rumo da narrativa inicialmente planejada pelo Mestre.

Fica evidente desta forma que, apesar da posição de poder ocupada pelo Mestre em relação à construção da narrativa, o diálogo que ocorre para decidir o rumo do enredo também passa pela voz dos jogadores. A dinâmica que compõe este processo leva em consideração as práticas dos jogadores em seu resultado final,

sendo o relato o meio pelo qual estes são capazes de integrar o mesmo. Os dados, porém, também apresentam um papel essencial neste processo.

Sua imprevisibilidade gera nos jogadores e no Mestre uma necessidade de articular táticas para subverter os seus resultados. Uma forma de fazer isso é, por exemplo, usando pontos de vazio para aumentar o número de dados rolados, como já foi dito na seção anterior. Porém, independente de sucesso ou fracasso, seus resultados exigem do Narrador a descrição da cena e uma movimentação por parte dele e dos jogadores para dar seguimento à mesma.

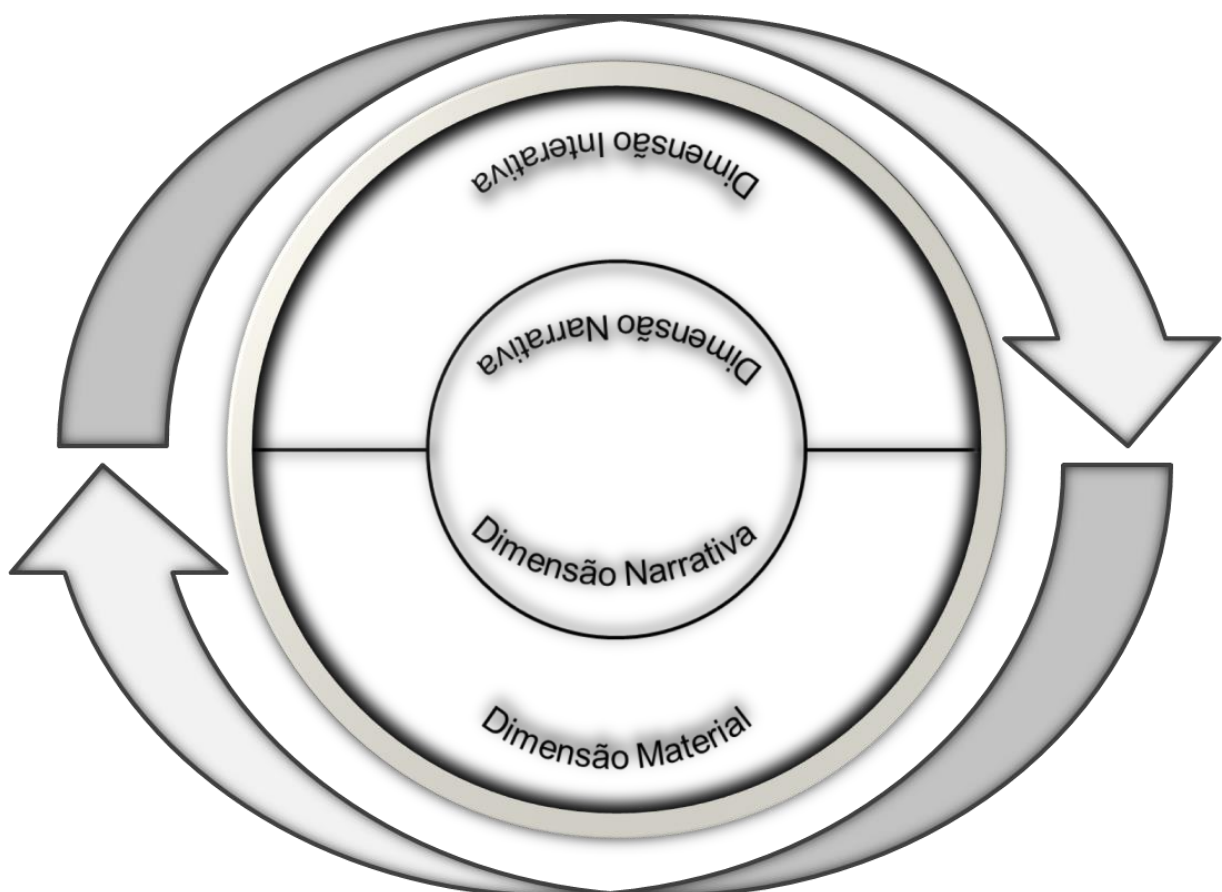
Tratando especificamente dos momentos em que a ação desejada resulta em fracasso, o Mestre precisa encontrar uma justificativa para o acontecimento, assim como faz com os sucessos. Mas para os jogadores, o fracasso representa uma necessidade de reorganizar sua estratégia e pensar em novas maneiras de fazer aquela ação e resolver o que lhe foi proposto. É preciso então encontrar nas narrativas do Mestre e nas regras do jogo os elementos necessários para articular novas táticas para subverter as *quests* propostas.

Assim, a partir das análises expostas até aqui, é possível compreender de que forma a prática do relato, nos termos certeunianos (narrativas do espaço), atua no organizar do jogo de RPG. É possível afirmar que a prática do relato se configura então como ponto chave do processo organizativo dos jogos de RPG. Um jogo narrativo, em que a interpretação de personagens e a construção coletiva de um enredo que seja interessante, imersivo e intrigante, tem nas práticas narrativas uma maneira de materializar o jogo, trazendo seu universo, mesmo que momentaneamente, para a realidade dos integrantes da jogatina.

Desta forma, o relato permeia todas as práticas interativas que atuam no desenvolvimento da narrativa, toda a dinâmica de estratégias e táticas entre os elementos do jogo. O Mestre, principal responsável pela construção da narrativa, ocupante de uma posição de poder por natureza, vê o enredo por ele projetado mudar de direção em vários momentos, devido às práticas narrativas articuladas pelos jogadores somadas às rolagens de dados bem sucedidas. O diálogo que ocorre dentro do jogo de RPG para a construção da narrativa não é unidimensional, com os jogadores em vários momentos tomando as rédeas do enredo e promovendo alterações de percurso com as ações de seus personagens.

Fica claro então o porque de, neste processo organizativo, a prática do relato assumir um papel central. Todas as outras práticas são por ela conectadas. O relato mostra-se capaz de promover a ligação entre as práticas espaciais, assumindo o protagonismo neste movimento de lugares que é comum à teoria certeuniana. A dinâmica que transforma lugares em espaços e vice versa encontra no relato um veículo para sua constante execução. Para melhor compreender o funcionamento da dinâmica das três dimensões que compõem o processo organizativo, desenvolvi o esquema a seguir:

Figura 3 – Modelo analítico do processo organizativo em jogos de RPG



Fonte: Elaboração Própria

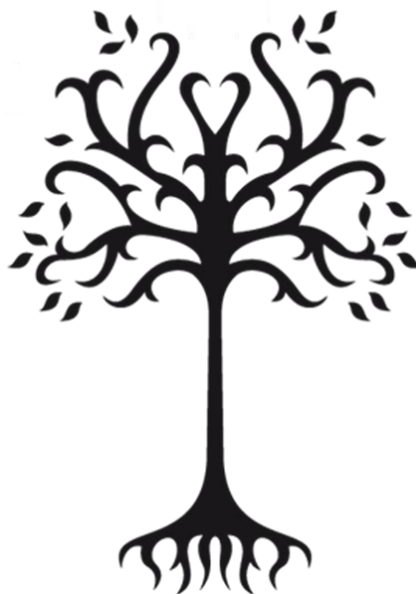
Este esquema foi desenvolvido visando mostrar que nos jogos de RPG e em situações em que práticas de relato assumem um papel central, estas três dimensões podem ser mobilizadas para compreender o processo organizativo que as envolve. A premissa é que, ao analisar o processo, analisa-se a dinâmica que as dimensões criam. A material e a interativa ocupam as áreas externas do círculo,

ligadas umas as outras e também a Dimensão Narrativa, que se encontra no centro deste. Ela ocupa tal posição, pois é a prática que conecta as demais, devido à natureza do relato, que além de enunciativa, é também performativa (enquanto narra, realiza). A análise de cada uma delas promove “*insights*” que auxiliam na compreensão do organizar, que se dá de forma constante, representada na imagem pelas setas que denotam um caráter processual, como o *organizing*.

A utilização de uma forma geométrica circular para descrever o processo possibilita demonstrar o quanto estas dimensões estão imbricadas. É possível focar momentaneamente em uma delas, mas as outras estão sempre visíveis, pois, como foi possível ver nas análises, todas apresentam igual importância. Desta forma, ao focar na “Dimensão Material” do modelo, a “Dimensão Interativa” encontra-se na outra ponta, mais afastada, porém, ainda em contato e visível. Ao inverter a visualização do esquema, ou seja, focar na “Dimensão Interativa”, a situação também se inverte. Porém, independentemente da posição em que se observa o esquema, a “Dimensão Narrativa” segue sendo vista com facilidade, pois esta é a que mais se insere nas outras dimensões e é também onde encontra-se o núcleo da análise da prática do relato.

Isto pode ser observado na figura abaixo, adaptada das histórias de J. R. R. Tolkien, que serve de exemplo para compreender o papel central que tais práticas detêm.

Figura 4 – A Árvore Branca de Gondor



Fonte: Wikipedia (Adaptado)

A analogia que pode ser feita está na constituição da árvore, em que sua estrutura de tronco e galhos corresponde às práticas de relato, enquanto as folhas correspondem às outras práticas que ocorrem neste campo de pesquisa. A árvore tem, por sua vez, uma natureza cíclica, o que mostra que este processo é caracterizado por um *ongoing* de práticas, promovendo uma relação com o *organizing*. As folhas da árvore caem, dando lugar a novas folhas, ou seja, novas práticas que envolvem os elementos do jogo. As folhas caídas, porém, não abandonam o ecossistema, retroalimentando o mesmo por meio de sua decomposição, assim como as práticas anteriormente articuladas são a base para novas, que as levam em consideração em sua articulação.

Nas rolagens de dados, por exemplo, os jogadores buscam reunir uma série de fatores como dados extras, habilidades de seus personagens, possibilidades de rerolagem e até mesmo amparo em superstições para que seus planos se concretizem; porém, caso estes não sejam suficientes para garantir o sucesso de sua ação, cabe aos jogadores articularem novas práticas para atingirem seus objetivos. O relato está presente em todos estes momentos, afinal, é por meio da narrativa que os jogadores chegam ao momento da rerolagem, e será sempre por meio desta que os resultados das rolagens serão apresentados, assim como os novos planos traçados. Ou seja, é por meio delas que todo o processo organizativo do jogo ocorre e todas as outras práticas surgem e são articuladas.

Porém, o ponto aqui não é encarar o relato meramente como um veículo para promover a ligação entre outras práticas. É necessário ressaltar que o relato é uma prática performativa em si, conforme Michel de Certeau afirma. O que foi possível observar neste campo é que a passagem, enquanto conceito certeuniano, não se limita aqui a uma prática de movimento que opera construindo um espaço, mas sim o principal responsável por promover e possibilitar todo o organizar. A divisão que promovi entre dimensões neste trabalho, traduzida no modelo aqui apresentado, destaca que, em processos organizativos como o pesquisado, analisar uma prática em dimensões como a material ou a interativa envolve abordar também a dimensão narrativa. Isto ocorre pois o relato aparece fortemente em tais processos e esta dimensão ocupa um papel central em todos os acontecimentos do jogo.

Estratégias e táticas, práticas tão amplamente discutidas e abordadas em estudos, são aqui analisadas em diferentes dimensões, porém, indissociáveis dos relatos e também da dimensão narrativa, sendo este o motivo que me leva a destacar, desde o começo desta análise, o imbricamento existente entre tais dimensões. Isto não significa que esta dimensão apresenta maior ou menor importância que as outras para compreender o processo; no entanto, sua aderência às outras lhe delega um papel central na análise, sendo aqui discutida mesmo quando não é o foco dos holofotes.

Esta articulação encerra as discussões a respeito da análise dos dados coletados em campo. A próxima seção aborda as considerações finais desta dissertação, estabelecendo relações entre as análises aqui realizadas, o arcabouço teórico que as embasou e os objetivos que propus inicialmente.

5 THE LAST STAGE: CONSIDERAÇÕES FINAIS

*"If I could see you
If only I could see you
To see if you are laughing or crying
When the night winds softly blow"
-Anthem, Deep Purple*

Esta pesquisa foi desenvolvida tendo como objetivo geral a compreensão do processo organizativo das práticas dos jogos de RPG a partir de uma perspectiva certauniana. Contou também com quatro objetivos específicos, cujo atingimento se deu por meio de uma imersão em campo, que possibilitou desvelar este processo organizativo e observar as inúmeras práticas que o compõem. Optei, logo, por utilizar três dimensões como lentes para melhor compreensão. Tais dimensões estão imbricadas e compõem o processo organizativo com um mesmo grau de importância, misturando-se constantemente em um dinâmico organizar.

A primeira dimensão analisada foi a Dimensão Material, que contribuiu fortemente para o atingimento do primeiro objetivo específico (Revelar o jogo de RPG enquanto processo organizativo permeado por interações entre pessoas e espaços físicos, sociais e ficcionais), destacando a fisicalidade deste processo e como isto se relaciona com as perspectivas ficcionais e sociais do jogo, que são tratadas mais diretamente nas seções narrativa e interativa, respectivamente. Esta ligação inicial entre o universo do jogo e o universo físico em que este ocorre promovida pela Dimensão Material é a base para que outras dimensões possam ser discutidas, afinal, o indivíduo, veículo da prática (CERTEAU, 1998), é também um elemento físico que compõe este processo organizativo.

Já a Dimensão Interativa incita discussões que se aprofundam na teoria certauniana. Os conceitos de estratégia e tática, amplamente discutidos (BUCHANAN, 2000), são aqui abordados na dinâmica existente entre os elementos do jogo, dinâmica interativa responsável por dar andamento e desenvolvimento ao jogo. A dinâmica da teoria certauniana promove uma associação com a ideia de movimento (LEITE, 2010), possibilitando que esta seção da análise leve ao atingimento do segundo objetivo específico (Analisar as articulações de estratégias e táticas entre os indivíduos envolvidos na organização do jogo de RPG). As interações articuladas por estratégias e táticas permitem destacar a bricolagem,

dinâmica que produz os espaços de poder para Certeau (SOUZA; CARRERI, 2012) e exercita o fazer artesanal e inventivo dos sujeitos (JARZABKOWSKI, 2004).

O grande foco, contudo, recai sobre as práticas de relato, visto que é por meio delas que as interações entre o físico, o social e o interacional ocorrem. São as intensas descrições de ambientes e ações que possibilitam a ocorrência do jogo e a construção de uma imagem mental de tudo que está ocorrendo no universo de *Rokugan*. Este estava imóvel nos livros de regras do jogo, um lugar, estável. Os integrantes da pesquisa o movimentaram, o praticaram por meio de seus relatos, espacializando-o. A literatura ampara esse tipo de achado, afirmando que o relato é capaz de conectar as práticas espaciais (HUMLE; PEDERSEN, 2015).

Tendo isto em vista, é possível compreender o porquê de a resolução do terceiro objetivo específico (Investigar o organizar do jogo de RPG nas diferentes dimensões em que este é experienciado (dimensões material, interativa e narrativa) ter sido atingida por meio de uma análise que aborde as três dimensões. A prática do relato, por sua vez, está em foco na Dimensão Narrativa, que evidencia como tal prática é capaz de promover tal conexão entre as práticas espaciais, ainda configurando-se como uma prática em si. É nesta dimensão que completo o atingimento do quarto objetivo específico (Observar a prática do relato certeuniano (narrativas do espaço) e compreender como esta atua no organizar do jogo de RPG).

Apesar de todas as dimensões se entrecruzarem constantemente e apresentarem igual importância para a pesquisa, a Dimensão Narrativa emerge mais fortemente ao analisarem-se as demais dimensões, dada a natureza narrativa da prática do relato. Desta forma, a construção do esquema analítico conta com a Dimensão Narrativa no centro do círculo, sendo observável a partir de qualquer foco de análise. Isto se justifica pois, trazer o universo de “Lenda dos Cinco Anéis” para fora dos livros e desenvolver a narrativa são feitos atingidos pelas descrições aprofundadas do Mestre e dos jogadores (Dimensão Interativa), que tentam constantemente minimizar os efeitos catastróficos que uma rolagem de dados mal sucedida (Dimensão Material) pode causar ao desenvolvimento das narrativas conforme foi planejada. As duas dimensões aqui destacadas tem suas respectivas relações permeadas pela Dimensão Narrativa.

Com base no que foi observado em campo, é possível propor este modelo de análise para melhor compreender e analisar as práticas de relato em processos organizativos em que estas assumem um papel central. Estas práticas são capazes de promover a passagem, responsável por movimentar e construir espaços, criando uma associação dos indivíduos com uma história (CERTEAU, 1998) e localizá-los no espaço, tempo e contexto (MACLEAN; HARVEY; CHIA, 2011). A pesquisa aqui apresentada é capaz de desvendar como esta passagem, de fato, ocorre, evidenciando como a prática do relato é capaz de promover a ligação entre as práticas espaciais sendo uma prática performativa em si. Isso se relaciona ao entendimento de que, no cotidiano de diferentes formas organizativas, existem situações em que o relato assume uma posição central nas interações entre os elementos que as compõem, e desenvolver análises que contemplem as três dimensões pode contribuir para a compreensão e exploração deste conceito ainda pouco trabalhado dentro dos estudos organizacionais.

O relato, conforme foi analisado, evidenciou que o diálogo que leva ao desenvolvimento da narrativa do jogo não é unidirecional. Apesar de o Mestre ocupar um lugar de poder, os rumos que a narrativa toma nem sempre condizem com o que foi inicialmente planejado por ele, de forma que a participação dos jogadores neste processo é fundamental, como pode ser observado principalmente na dimensão narrativa. Além disso, existem fatores que fogem ao controle de ambos os lados, como o resultado da rolagem dos dados, elemento da dimensão material.

Outra questão a ser destacada com relação à prática do relato neste trabalho está relacionada a Dimensão Material. Michel de Certeau não entra em discussões a respeito da agência humanos e não humanos, tema que suscita debates no universo das teorias das práticas. Porém, os dados, em sua perspectiva física, apresentam agência nos jogos de RPG. As rolagens se classificam como um exemplo de como a materialidade do jogo é capaz de mudar por completo as intenções dos jogadores e também do Mestre, que pode se ver “traído” pelos dados e ser obrigado a dar novos rumos à narrativa que já havia sido previamente planejada. Além dos dados, vários outros elementos dotados de materialidade que também se inserem neste processo organizativo podem ser citados, como o notebook, os móveis, os livros e também os corpos dos jogadores e mestre.

O modelo de análise que propus não só leva em consideração a Dimensão Material, como também concede a ela a mesma importância que as outras aqui abordadas. Acredito que a utilização de tal modelo pode contribuir para inserir este debate na teoria certeuniana, uma vez que fica clara a importância que esta agência tem no processo organizativo do jogo de RPG. A materialidade que permeia o processo mostrou-se uma parte considerável de análise, uma vez que a rolagem de dados, por exemplo, tem seus efeitos reverberados em todas as três dimensões de análise, sendo um elemento material que contribui para a compreensão do organizar do jogo e de sua dinâmica.

A pesquisa, porém, apresenta uma delimitação. Destaco que optei por ocupar apenas o papel de jogador, e, apesar de ter realizado uma entrevista com o Mestre, ocupar esta posição poderia igualmente trazer diferentes compreensões e abordagens para a pesquisa. Pesquisas que abordem a construção da narrativa por esta perspectiva podem trazer maiores informações para o debate do tema.

Como sugestão para pesquisas futuras, proponho a utilização do modelo analítico aqui desenvolvido para estudar outros processos organizativos que permeiam o cotidiano. A realização de tais pesquisas poderia permitir a expansão dos estudos que tem como foco a prática do relato certeuniano e as discussões sobre elementos materiais e agência de não humanos dentro das teorias certeunianas.

GLOSSÁRIO

ARKHAN – Cidade fictícia criada por H. P. Lovecraft. Muitas das histórias do autor se passam nesta cidade.

CTHULHU – Entidade cósmica criada por H. P. Lovecraft em seus contos de terror.

DAIMYO – Senhor feudal japonês, governante de extensos territórios em um sistema hereditário.

DUNGEONS & DRAGONS – Considerado o primeiro jogo de RPG a ser criado, surge em 1974, tendo como criadores Gary Gygax e Dave Arneson e sendo publicado pela Tactical Studios Rules.

GAME OF THRONES – Série de televisão produzida pela HBO, baseada na série de livros “*As Crônicas de Gelo e Fogo*”, de George R. R. Martin.

GOBLINS – Pequenas criaturas humanoides originárias do folclore nórdico. Normalmente são retratadas na cor verde.

J. R. R. TOLKIEN – Um dos principais autores do século XX, Tolkien é responsável por obras como a trilogia “*O Senhor Anéis*”, “*O Hobbit*” e “*O Silmarillion*” e uma das principais influências na literatura fantástica.

LOVECRAFT – H. P. Lovecraft é um dos principais autores de terror do século XX. O autor é responsável pela criação de vários monstros em seus contos fictícios, sendo Cthulhu, uma entidade cósmica, o mais conhecido.

ORCS - Criaturas fictícias do universo fantástico criado por J. R. R. Tolkien.

O HOBBIT – Obra fantástica escrita por J. R. R. Tolkien. Se passa antes da trilogia “*O Senhor dos Anéis*”, relatando como o Um Anel encontrou Bilbo Baggins, o retorno de Sauron e a saga de Thorin e sua comitiva em busca de retomar as Montanhas Solitárias das garras do terrível dragão Smaug. Foi adaptado para os cinemas pela Warner Bros. em uma trilogia de filmes.

O SENHOR DOS ANÉIS – Trilogia de livros escritos por J. R. R. Tolkien. Considerada uma das principais obras literárias do século XX, conta a saga de Frodo Baggins e outros integrantes da sociedade em sua busca pela destruição do Um Anel. Foi adaptada para os cinemas pela Warner Bros. e é parte importante da cultura nerd, além de uma das principais inspirações para a criação do RPG.

PARANGU – Facão feito de metal barato, normalmente utilizado em atividades rurais.

STRANGER THINGS – Serie de aventura/ficção americana produzida pela Netflix entre 2016 e 2018. Atualmente encontra-se na segunda temporada.

TERRA MEDIA – Universo fictício em que se passam as histórias fantásticas criadas pelo autor J. R. R. Tolkien, como “O Hobbit” e a trilogia “O Senhor dos Anéis”.

THORIN ESCUDO DE CARVALHO – Personagem fictício do livro “O Hobbit”, escrito por J. R. R. Tolkien.

WARGS – Criaturas fictícias do universo fantástico criado por J. R. R. Tolkien.

WESTEROS – Universo fictício em que se passam as histórias fantásticas “As Crônicas de Gelo e Fogo”, de George R. R. Martin.

APÊNDICE A

ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA PARA O NARRADOR

Nome:

Idade:

1. Qual era sua ideia de estrutura narrativa central para a história e o quanto ela mudou ao longo da coleta?
2. Quão importante para a construção da narrativa é o conhecimento aprofundado dos livros e suplementos?
3. As ações dos jogadores promoveram muitas mudanças nos caminhos narrativos inicialmente imaginados?
4. As rolagens de dados promoveram muitas mudanças nos caminhos narrativos inicialmente imaginados?
5. Como você lida com os imprevistos que precisam ser feitos ao longo da narrativa?
6. Como manter a narrativa sob seu controle quando os livros de regras descrevem tão profundamente o universo do jogo?
7. Como engajar simultaneamente os jogadores e seus personagens na narrativa?
8. Como desenvolver uma narrativa que seja divertida e interativa sem se desviar das regras do jogo? Elas te prendem em alguns momentos?

REFERÊNCIAS

ANGROSINO, M. **Doing Ethnographic and Observational Research**. Londres: SAGE, 2007.

AZEVEDO, A. L. **Apropriação simbólica de elementos da cultura nerd/geek no âmbito de sua cultura organizacional do evento Dungeon Capixaba**. 2015. 70 f. Monografia (Graduação em Administração) – Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2015.

BARLEY S. R.; KUNDA, G. Bringing Work Back In. **Organization Science**, v.12, n.1, p.76-95, 2001.

BAZTÁN, A. A. **Etnografía: metodología cualitativa en la investigación sociocultural**. Barcelona: Larcombo, 1995.

BIBLIOTECA ÉLFICA. Disponível em: https://4.bp.blogspot.com/-d905veoYyWo/W5BwhknJfBI/AAAAAAAAAGBQ/D6U7gtEAx14CPRT6_BwJEvzrLqa-1mVGwCLcBGAs/s1600/rpg1.png

BUCHANAN, I. **Michel de Certeau: cultural theorist**. Londres: Sage, 2000.

CALÁS, M.; SMIRCICH, L. Past postmodernism? Reflections and tentative directions. **Academy of management review**, v. 24, n. 4, p. 649-672, 1999.

CARRIERI, A.; PERDIGÃO, D.; AGUIAR, A. A gestão ordinária dos pequenos negócios: outro olhar sobre a gestão em estudos organizacionais. **Revista de Administração**, v.49, n.4, p.698-713, 2014.

CAVEDON, N. R. 2014. Método etnográfico: da etnografia clássica às pesquisas contemporâneas. In: E.M. de SOUZA (org.), **Metodologias e análises qualitativas em pesquisa organizacional: uma abordagem teórico-conceitual**. Vitória, EDUFES, p. 65-90.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1998.

CHIA, R. From Modern to Postmodern Organizational Analysis. **Organization Studies**, v.16, n.4, p. 759-604, 1995.

COOPER, R.; BURRELL, G. Modernismo, pós-modernismo e análise organizacional: uma introdução. **Revista de Administração de Empresas**, v.46, n.1, p.87-101, 2006.

COURPASSON, D. The politics of everyday. **Organizational Studies**, v. 38, n.6, p.843-859, 2017.

CRESWELL, J. W. **Projeto de Pesquisa: métodos qualitativos, quantitativos e mistos**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

CZARNIAWSKA, B. Organizing: how to study it and how to write about it. **Qualitative Research in Organizations and Management: An International Journal**, v. 3(1), p.4-20. 2008.

DENIS, J. L.; LANGLEY, A.; ROULEAU, L. Strategizing in pluralistic contexts: Rethinking theoretical frames. **Human Relations**, v.60, n.1, p.179-215, 2007.

DEY, P.; TEASDALE, S. The tactical mimicry of social enterprise strategies: acting 'as if' in the everyday life of third sector organizations. **Organization**, v. 23(4), p.1-20, 2016.

DOSSE, F. O espaço habitado segundo Michel de Certeau. **ArtCultura**, v.15, n.27, p.85-96, 2013.

DUARTE, R. Entrevistas em pesquisas qualitativas. **Educar em Revista**, v.20, n.24, p.213-225, 2004.

DUARTE, M. F.; ALCADIPANI, R. Contribuições do organizar (*organizing*) para os estudos organizacionais. **O&S**, v. 23, n. 76, p. 057-072, 2016.

DURAN, M. C. G. Maneiras de pensar o cotidiano com Michel de Certeau. **Diálogo Educ.**, v. 7, n. 22, p. 115-128, set./dez. 2007.

FARIA, A. M.; LEITE-DA-SILVA, A. R. Estudos organizacionais baseados em Michel de Certeau: a produção internacional entre 2006 e 2015. **Revista Alcance**, v. 24, n. 2, p.209-226, 2017.

FELDMAN, M. S.; ORLIKOWSKI, W. J. Theorizing Practice and Practicing Theory. **Organization Science**, v. 22, n. 5, p. 1240-1253, 2011.

FERNANDES, T. A.; MACHADO, F. C. L.; SILVA, N. B. P. Metodologia e Prática: Contribuições da Observação Participante para os Estudos Certeauianos. In: IX Seminário De Gestão Organizacional Contemporânea, 9., 2016, Vitória. **Anais...** Vitória: SEGOC, 2016.

FLEMING, P.; SPICER, A. Working at a Cynical Distance: Implications for Power, Subjectivity and Resistance. **Organization**, v.10, n.1, p.157-179, 2003.

FLORES-PEREIRA, M. T.; CAVEDON, N. R. Os bastidores de um estudo etnográfico: trilhando os caminhos teórico-empíricos para desvendar as culturas organizacionais de uma livraria de shopping center. **Cad. EBAPE.BR**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 152-168, Março de 2009.

FRANCO, B. L.; OLIVEIRA J. As Práticas de Constituição dos Espaços Organizacionais e dos Espaços das Cidades: Contribuições de Michel de Certeau aos Estudos Organizacionais. In: IV Congresso Brasileiro de Estudos Organizacionais, 4., 2016, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: IV CBEO, 2016.

GHERARDI, S. Introduction: the critical power of the “practice lens”. **Management Learning**, v. 40, n. 2, p. 115-128, 2009a.

GHERARDI, S. Practice? It’s a Matter of Taste! **Management Learning**, v. 40, n. 5, p. 535-550, 2009b.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo (SP): Perspectiva; 2014.

HUMLE, D. M.; PEDERSEN, A. R. Fragmented work stories: Developing an antenarrative approach by discontinuity, tensions and editing. **Management Learning**, v.46, n.5, p.582-597, 2015.

IPIRANGA, A.; LOPES, L. A epistemologia do campo aberto e o organizar das práticas de espaço. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE ESTUDOS ORGANIZACIONAIS, 4., 2016, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: CBEO, 2016.

JARZABKOWSKI, P. Strategy as practice: Recursiveness, adaptation and practices-in-use. **Organization Studies**, v.25, n.4, p.529–60, 2004.

LEITE, R. P. A Inversão do cotidiano: práticas sociais e rupturas na vida urbana contemporânea. **DADOS: Revista de Ciências Sociais**, v. 53, n. 3, p.737-756, 2010.

LEITE-DA-SILVA, A. R.; FANTINEL, L. D. Dilemas e implicações do uso da observação enquanto técnica em detrimento da etnografia. In: XXXVIII Encontro da ANPAD, 38., Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: ANPAD, 2014.

LICHTERMAN, P. Interpretive reflexivity in ethnography. **Ethnography**, v.18, n.1, p.35-45, 2017.

MACHADO, F.; FERNANDES, T. Michel de Certeau e estudos organizacionais: uma leitura do cenário brasileiro. In: SEMINÁRIO DE GESTÃO ORGANIZACIONAL CONTEMPORÂNEA, IX., 2016, Vitória. **Anais...** Vitoria: SEGOC, 2016.

MACLEAN, M.; HARVEY, C.; CHIA, R. Sensemaking, storytelling and the legitimization of elite business careers. **Human Relations**, v.65, n.1, p.17-40, 2011.

MAGNANI, J. G. C. De Perto e de Dentro: Notas Para Uma Etnografia Urbana. **Revista Brasileira De Ciências Sociais**, v.17, n.49, p.11-29, 2002.

MAGNANI, J. G. C. Etnografia Como Prática e Experiência. **Horizontes Antropológicos**, v. 15, n.32, p.129-156, 2009.

MARINS, S.; IPIRANGA, A. organização ampliada Segundo Michel de Certeau. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE ESTUDOS ORGANIZACIONAIS, 3., 2015, Vitória. **Anais...** Porto Alegre: CBEO, 2015.

MARTINS, H. H. T. de S. Metodologia qualitativa de pesquisa. **Revista Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 30, n. 2, p. 289-300, Agosto de 2004.

MATOS, P. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. In: XVI CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 16., 2011, São Paulo. **Selecionados, Intercom Junior Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. São Paulo: INTERCOM, 2011.

MATOS, P. Consumo, curadoria e a construção de mapas de importância na cultura nerd. In: IX SEMINÁRIO DE ALUNOS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO DA PUC-Rio, 9., 2013, Rio de Janeiro. **PUC POSCOM**. Rio de Janeiro: PUC, 2013.

MUNRO, I; JORDAN, S. 'Living Space' at the Edinburgh Festival Fringe: Spatial tactics and the politics of smooth space. **Human Relations**, v.66, n.11, p.1497-1525, 2013.

RAMALHO-DA-SILVA, C. L.; LEITE-DA-SILVA, A. R. Reflexões Teóricas e Metodológicas Sobre a Prática do Artesanato na Sobrevivência e a Abordagem Certeauiana. In: SEMINÁRIO DE GESTÃO ORGANIZACIONAL CONTEMPORÂNEA, IX., 2016, Vitória. **Anais...** Vitória: SEGOC, 2016.

RECKWITZ, A. Toward a theory of social practices: A development in culturalist theorizing. **European Journal of Social Theory**, v. 5, n. 2, p. 243–263, 2002.

ROESE, A. et al. Field Diary: construction and utilization in scientific researches. Bibliographic analysis. **Online Brazilian Journal of Nursing**, v.5, n.3, 2006.

SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicol. cienc. prof.**, Brasília, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141498932009000400005&lng=en&nrm=iso>.

SCHATZKI, T. R. Introduction: Practice Theory. In: SCHATZKI, T. R.; KNORR-CETINA, K.; VON SAVIGNY, E. (eds) **The Practice Turn in Contemporary Theory**. London and New York: Routledge, 2001. p. 10-23.

SERBENA, C. A. **Mito do Herói nos jogos de representação (RPG)**. 2006. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) - Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

SERVA, M.; JAIME JUNIOR, P. Observação participante pesquisa em administração: uma postura antropológica. **Rev. adm. empres.**, São Paulo, v.35, n.3, p.64-79, Junho de 1995.

SILVA, A. R. L; CARRIERI, A. P.; JUNQUILHO G. S. A estratégia como prática social nas organizações: articulações entre representações sociais, estratégias e táticas cotidianas. **Revista de Administração**, v.46, n.2, p.122-134, 2011.

SOUZA, E. M. Pós-modernidade nos estudos organizacionais: equívocos, antagonismos e dilemas. **Cadernos EBAPE. BR**, v.10, n.2, p.270-283, 2012.

SOUZA, M. M. P.; CARRIERI, A. P. Racionalidades no Fazer Artístico: Estudando a Perspectiva de Um Grupo de Teatro. **Revista de Administração de Empresas**, v.51, n.4, p.382-395, 2011.

STRAPASON, L. P. R.; BISOGNIN, E. Jogos pedagógicos para o ensino de funções no primeiro ano do Ensino Médio. **Bolema**, Rio Claro, v.27, n.46, p.579-595, Agosto, 2013.

SUPERINTERESSANTE. Disponível em: https://abrilsuperinteressante.files.wordpress.com/2016/10/super_imgo_que_aprendi_jogando_o_rpg_de_stranger_things.jpg. Acesso em: 12 de março de 2018.

THANEM, T. All talk and no movement? Homeless coping and resistance to urban planning. **Organization**, v.19, n.4, p.441-460, 2011.

THOMPSON, D. K.; GRANT, R. Enclaves on Edge: Strategy and Tactics in Immigrant Business Spaces of Johannesburg. **Urban Forum**, v.26, n.3, p.243-262, 2015.

TOCCI, J. **The Well-Dressed Geek**: Media Appropriation and Subcultural Style. 2007. Trabalho apresentado ao Massachusetts Institute of Technology.

URIARTE, U. M. Podemos todos ser etnógrafos? Etnografia e narrativas etnográficas urbanas. **Redobra**, v.3, n.10, p.171-189, 2012.

WEICK, K. E.; SUTCLIFFE, K. M.; OBSTFELD, D. Organizing and the process of sensemaking. **Organization Science**, v.16, n.4, p.409-421, 2005.

WIKIPEDIA. Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b7/Blason_Gondor.svg/240px-Blason_Gondor.svg.png

WILHOIT, E. D.; KISSELBURGH, L. G. Collective Action Without Organization: The Material Constitution of Bike Commuters as Collective. **Organization Studies**, v.36, n.5, p.573-592, 2015.

WILSON, D. C.; JARZABKOWSKI, P. Thinking and acting strategically: new challenges for interrogating strategy. *European Management Review*, v.1, n.1, p.14–20, 2004.