

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS**

VINÍCIUS DE MORAES

**PROPOSTA PARA A CRIAÇÃO DE UM JOGO SOBRE LENDAS ARTHURIANAS
VOLTADO PARA O PÚBLICO JUVENIL: UM ESTUDO SOBRE REMIDIAÇÃO**

**PORTO ALEGRE
2020**

VINÍCIUS DE MORAES

**PROPOSTA PARA A CRIAÇÃO DE UM JOGO SOBRE LENDAS ARTHURIANAS
VOLTADO PARA O PÚBLICO JUVENIL: UM ESTUDO SOBRE REMIDIAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras.

ORIENTADORA: PROFA. DRA. SANDRA SIRANGELO MAGGIO
COORIENTADORA: PROFA. ME. LIS YANA DE LIMA MARTINEZ

PORTO ALEGRE
2020

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

REITOR

Carlos Bulhões

VICE-REITORA

Patrícia Pranke

DIRETOR DO INSTITUTO DE LETRAS

Sérgio de Moura Menuzzi

VICE-DIRETORA DO INSTITUTO DE LETRAS

Beatriz Cerisara Gil

CHEFE DA BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANIDADES

Maycke Young de Lima

CIP - Catalogação na Publicação

Moraes, Vinicius de
PROPOSTA PARA A CRIAÇÃO DE UM JOGO SOBRE LENDAS
ARTHURIANAS VOLTADO PARA O PÚBLICO JUVENIL: UM ESTUDO
SOBRE REMIDIAÇÃO / Vinicius de Moraes. -- 2020.
57 f.

Orientadora: Sandra Sirangelo Maggio.

Coorientadora: Lis Yana de Lima Martinez.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Letras, Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa e
Literaturas de Língua Portuguesa, Língua Inglesa e
Literaturas de Língua Inglesa, Porto Alegre, BR-RS,
2020.

1. Ensino. 2. Remediação. 3. Jogos de tabuleiro. 4.
Lendas arturianas. I. Maggio, Sandra Sirangelo,
orient. II. Martinez, Lis Yana de Lima, coorient.
III. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

VINÍCIUS DE MORAES

**PROPOSTA PARA A CRIAÇÃO DE UM JOGO SOBRE LENDAS ARTHURIANAS
VOLTADO PARA O PÚBLICO JUVENIL: UM ESTUDO SOBRE REMIDIAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, 24 de novembro de 2020.

BANCA EXAMINADORA:



Prof. Dr. Leonardo Pogleia Vidal
Universidade Federal do Rio Grande do Sul



Prof. Me. Alisson Preto Souza
Universidade Federal do Rio Grande do Sul



Profa. Me. Lis Yana de Lima Martinez (co-orientadora)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul



Profa. Dra. Sandra Sirangelo Maggio (orientadora)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Vera e Neri, que incentivaram minha curiosidade e gosto pela literatura. Sem este apoio, com certeza não teria chegado até o fim do curso de Letras.

À minha irmã, Tuaní, pela companhia constante e parceria para aprender e ensinar os inúmeros jogos que me trouxeram até aqui.

A Alexandre e Andréia, que me acompanham a tanto tempo nesta jornada, e ajudaram a desenvolver o meu olhar para o mundo ao meu redor, além das vezes que aceitaram colaborar com este projeto.

A Shinichi e Cleuza, que estiveram ao meu lado enquanto eu desenvolvia o gosto pela linguagem que me trouxe para este curso.

Às minhas orientadoras, Sandra Sirangelo Maggio e Lis Yana de Lima Martinez, por terem expandido meus horizontes e me mostrado que um projeto como este era possível, além de todo o apoio para que eu conseguisse chegar até o fim deste trabalho.

Aos professores Leonardo Pogliá Vidal e Alisson Preto Souza, por terem aceitado fazer parte da banca deste trabalho de conclusão de curso e contribuírem para que eu consiga chegar ao meu melhor resultado possível.

Às inúmeras pessoas que contribuíram desde o começo para o aprimoramento deste projeto com suas ideias, habilidades ou com o seu tempo para jogar uma partida comigo.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Pró-Reitoria de Extensão da UFRGS – PROREXT.

RESUMO

Este trabalho apresenta uma proposta de remediação das lendas arthurianas para o formato de jogo de tabuleiro, que é pensado tanto para uso em sala de aula, como ferramenta didática, quanto fora dela, como uma atividade lúdica. O objetivo desta monografia é aproximar o público juvenil escolar das lendas arthurianas e da literatura medieval através da criação de um jogo de tabuleiro que possa ser usado como ferramenta didática, introduzindo temáticas da literatura medieval. Para isso é utilizado um instrumental teórico da área de estudos de remediação. O foco de análise é a obra *A Morte de Arthur*, de Thomas Malory. Tanto a obra quanto a crítica desenvolvida sobre ela são acessadas a partir de estudos realizados por Lupack (2005) e Robeson (2010), dois teóricos que definem aspectos centrais para uma adaptação das lendas arthurianas, e, portanto, os tópicos que são relevantes para o trabalho junto a um público jovem, cursando a etapa final do ensino fundamental e o ensino médio. A discussão sobre o processo de remediação das lendas em jogos com mídia se dá a partir de Juul (2005) e Bolter & Grusin (1999), em particular com respeito a jogos de tabuleiro e RPGs. Com isso, é possível analisar o papel do jogo desenvolvido no contexto de sala de aula, e como ele se relaciona com a obra original de forma a contribuir para o processo de formação de leitores. Por fim, após tratar sobre os aspectos principais sobre jogos e lendas arthurianas que norteiam este trabalho, eu apresento o jogo de tabuleiro propriamente dito, elaborando a respeito das escolhas realizadas no processo de remediação e como elas se conectam com a obra realizada com base na mídia escolhida. Através desta análise, é possível discutir a aplicação dos aspectos teóricos apresentados através do trabalho para a elaboração de um produto que contribua com a formação de leitores dentro da população em idade escolar.

Palavras-chave: Ensino. Remediação. Jogos de tabuleiro. Lendas arturianas.

ABSTRACT

This monograph presents a project for remediating Arthurian legends as a board game that can be used in the classroom, as a teaching tool, or outside it, as a game. The aim of the research is to present a game that propitiates the study of medieval literature by young learners, created with the help of theoretical tools from the area of remediation studies. The focus of the analysis is the work *Le Morte D'Arthur*, by Thomas Malory, accessed through studies by Lupack (2005) and Robeson (2010), who define some central aspects to be taken into consideration in the remediation of medieval literature, especially when dealing with a young public of students at the end of elementary school or in high school. The use of games as a medium to develop the remediation of legends is discussed through Juul (2005) and Bolter & Grusin (1999), especially in the case of board games and RPGs. As such, it is possible to consider the role of remediation in classroom in respect to the original work and the generation of a new set of readers. Lastly, after discussing the main relations involving games and Arthurian legends that guide this project, the game itself is presented. The choices made in the remediation are explained, as well of the connections with the primary source analysed and the chosen media. Throughout the analysis, the discussion considers the ways the topics related can contribute to the field of education, and be used in class.

Keywords: Arthurian legends. Education. Board games. Intermediation.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| INTRODUÇÃO..... | 9 |
| 1. A MORTE DE ARTHUR..... | 12 |
| 1.1 ESTRUTURA DA OBRA..... | 13 |
| 1.2 ORIGENS DA OBRA..... | 17 |
| 1.3 A RELEVÂNCIA DE MALORY..... | 19 |
| 2. O JOGO..... | 23 |
| 2.1 JOGOS DE TABULEIRO..... | 28 |
| 2.2 RPG..... | 31 |
| 2.3 JOGOS E ENSINO..... | 36 |
| 3. A REMIDIAÇÃO..... | 40 |
| 3.1 AS REGRAS DO JOGO..... | 42 |
| 3.2 OS PERSONAGENS E OS JOGADORES..... | 46 |
| 3.3 AS HISTÓRIAS DO REI ARTHUR..... | 49 |
| 3.4 O TABULEIRO E A GEOGRAFIA DO REI ARTHUR..... | 52 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 54 |
| REFERÊNCIAS..... | 57 |

INTRODUÇÃO

Este trabalho adveio de um projeto de sala de aula com a premissa de elaborar algum produto a partir de obras de literatura medieval. Como eu sempre fui particularmente interessado por lendas e mitologias, a escolha de construir algo ao redor das lendas do rei Arthur foi uma escolha natural, sendo uma das primeiras lendas com que eu me deparei (excetuando talvez a mitologia grega). A premissa era originalmente bastante simples: um jogo baseado em *Detetive*, com histórias de cavalaria no lugar de mistérios. A convite da professora Sandra, porém, eu apresentei a primeira versão de um protótipo numa reunião do seu grupo de pesquisa, e então a ideia começou a crescer além de um projeto para uma disciplina de literatura. Atualmente, este projeto toma forma como um trabalho de conclusão de curso, onde o proponho como uma ferramenta para que mais jovens possam experimentar a fascinação que eu senti quando criança por estas histórias, a começar por esta, que é uma história de grande popularidade ainda nos dias de hoje.

As lendas arthurianas¹, por sua vez, tiveram uma grande quantidade de releituras através dos séculos. Desde as primeiras menções escritas do rei Arthur, na *Historia Brittonum* (circa 800 d.C.), de Nennius, até os dias atuais, inúmeros autores se dedicaram a contar os feitos deste rei e de diversos cavaleiros e outras figuras que circularam por Camelot e a Távola Redonda, assim como as diversas batalhas do rei. Estas originalmente se tratavam de batalhas contra a invasão saxã, mas posteriormente foram ressignificadas e expandidas, passando a falar de invasores romanos e histórias de amor na corte de Camelot, assim como a magia pagã de Merlin e Morgana ou os monstros que os heróis arthurianos derrotaram. Porém, levando em conta que é impossível abordar todas as histórias e variantes deste conjunto de lendas, este trabalho se foca especificamente na obra *A Morte de Arthur* (*Le Morte d'Arthur*), 1485, de Sir Thomas Malory. Esta obra está entre as primeiras obras de grande destaque a compilar as histórias do rei Arthur, especialmente nas das ilhas britânicas (visto que há obras prévias fora da Inglaterra, como *A Demanda do Santo Graal*, de autoria desconhecida, de Portugal), e possuiu forte influência em autores posteriores, especialmente a partir do período vitoriano.

A escolha desta obra, em detrimento de todas as outras, se dá por alguns motivos. O primeiro deles é por se tratar de literatura medieval, o que permite ver as obras com uma perspectiva diferente de obras posteriores como, digamos, *As Brumas de Avalon*, de Marion

¹

Apesar da ortografia padrão na língua portuguesa ser “arturiana”, por fins de consistência interna dentro deste trabalho, aqui a palavra será utilizada com o “h”, visto que foi optado pela grafia “Arthur”, em vez do português “Artur”. Mais detalhes na nota 5.

Bradley. Através de Malory, é possível abordar também aspectos de história e cultura medieval de forma mais direta, o que é mais benéfico para os propósitos do jogo. Outro motivo é por se tratar de uma obra inglesa. Apesar da lenda do rei Arthur ter sido influente através da Europa (como, por exemplo, na poesia francesa) e ter influenciado e sido influenciada por outras lendas do período (como as dos paladinos de Carlos Magno e possivelmente até lendas nórdicas), as suas raízes são britânicas, e as próprias lendas costumam se focar num reino bretão. Por conta desta origem, foi dada preferência a uma obra de literatura inglesa. Por fim, *A Morte de Arthur* é uma obra com uma quantidade enorme de conteúdo, que será devidamente comentado no capítulo 1, o que facilita o processo de adaptação por ter mais opções de histórias para serem usadas como base no jogo. Com a variedade de histórias escritas por Malory, assim como o caráter episódico das histórias no livro, fica mais fácil de selecionar aquelas que se adaptam melhor a um formato interativo, ao contrário de obras que tenham uma continuidade mais fixa, onde as histórias estão mais conectadas entre si.

Por fim, este trabalho gira em torno da adaptação de uma história da literatura (por sua vez, originária da literatura oral) para o formato de um jogo de tabuleiro, uma mídia distinta. Portanto, um conceito central é o de remediação², de Jay David Bolter e Richard Grusin, que relata “a lógica formal pela qual as novas tecnologias de mídia remodelam as formas de mídia anteriores”³ (1999, p. 273). Isso significa que o trabalho considera, acima de tudo, as relações midiáticas envolvendo literatura e jogos, e, através dessas interações, como se dá o processo de reinterpretar uma obra de uma mídia (literatura) em outra (jogos). Esta relação acaba por se refletir através da divisão de capítulos, como é possível ver adiante.

O capítulo 1 deste trabalho tratará mais especificamente sobre os mitos arthurianos e a posição de Malory como um autor influenciando tais mitos. Aqui, o foco será introduzir *A Morte de Arthur* e elaborar a respeito de temas e características desta obra. A partir deste entendimento a respeito do material de referência que irei, posteriormente, argumentar a respeito das escolhas realizadas na construção do jogo de tabuleiro.

O capítulo 2, por sua vez, concentra-se no outro aspecto central deste trabalho, os jogos. Neste capítulo discutirei a respeito de teóricos que elaboram a respeito de jogos e apresento esta mídia, em particular no que se refere ao seu uso em sala de aula e aos gêneros pertinentes para este trabalho, os jogos de tabuleiro e RPGs.

² *Remediation*, em inglês. Para uma explicação mais elaborada a respeito da escolha de tradução, vide Martinez (2016).

³ “the formal logic by which new media technologies refashion prior media forms”.

O capítulo 3, por fim, concentra-se em discutir o produto propriamente dito. Com base no que foi elaborado previamente sobre o rei Arthur e sobre jogos, aqui eu apresento o jogo, assim como as escolhas feitas durante a sua elaboração. Portanto, ainda que seja o tópico central deste trabalho de conclusão de curso, o jogo é discutido em detalhes somente aqui, tendo em vista a necessidade dos outros dois capítulos para embasá-lo.

Por fim, para fins de simplicidade no processo de leitura deste trabalho, todas as citações de língua estrangeira serão apresentadas com a versão em português ao longo do texto, enquanto pode-se ler as originais nas notas de rodapé. Apesar de ser convencionalizado o processo ao contrário (com a tradução em notas de rodapé e o texto original como citação), foi escolhido usar este modelo, que permite uma leitura mais fluida do texto, em especial para algum possível leitor que porventura não domine a língua do texto original (ou a variante utilizada, no caso de citações de *A Morte de Arthur*).

1. A MORTE DE ARTHUR

As lendas arthurianas são um conjunto bastante amplo de narrativas. Ainda que consideremos somente as produções escritas, mesmo que tenhamos conhecimento da vasta propagação da lenda pela literatura oral, encontraremos menções ao rei Arthur que retomam o século VIII, com Nennius e seu *Historia Brittonum*. Entre Nennius e a atualidade, é possível encontrar incontáveis obras, em verso e prosa, que se desdobram sobre a figura do rei, seu reino de Camelot ou a narrativa de seus cavaleiros. O final do século XX e as duas primeiras décadas do século XXI demonstram que a “matéria da Bretanha”⁴ ainda não foi esgotada: livros como *As Brumas de Avalon* (1982), da década de 1980, ou até mesmo séries recentes como *Merlin* (2008) ou *Cursed* (2020) indicam que ainda há muito para ser dito, à medida que o horizonte de expectativas daqueles que revisitam Camelot parece se expandir cada vez mais.

Por esse motivo, trabalhar com as lendas arthurianas em sua totalidade é virtualmente impossível. Trata-se de uma tradição escrita de 1200 anos, antecedida por uma tradição oral ainda mais velha; há um número variado de autores e diversas interpretações das lendas para poder abrangê-las como um todo em um único trabalho de conclusão. Com isso em mente, é importante a delimitação de um autor específico como base para este trabalho. Portanto, dada a sua importância no estabelecimento das lendas arthurianas como um conjunto unificado de histórias, foi escolhido como obra de referência o texto *A Morte de Arthur*, de Sir Thomas Malory. Apesar de não ser o primeiro autor a escrever uma obra compilando as lendas em uma narrativa unificada (antes dele já havia *A Demanda do Santo Graal*, em Portugal), essa escrita é notória na Inglaterra por realizar a primeira compilação em língua inglesa. Adicionalmente, devido ao volume de histórias contidas nesta obra, há uma ampla variedade de referências para o desenvolvimento de um jogo. Portanto, o uso de *A Morte de Arthur* é viável como escolha por evitar recorrer a um grupo de obras que não necessariamente são compatíveis umas com as outras.

Porém, para ter uma noção mais clara a respeito do texto de Malory, antes é importante considerar tanto a sua estrutura como as suas relações com outras obras, sejam elas prévias ou posteriores. Afinal, como mencionado previamente, *A Morte de Arthur* é um ponto através de uma série de outras obras sobre o mesmo tema e, naturalmente, ele não se encontra isolado com relação às outras narrativas arthurianas. Como será discutido a seguir, o seu

⁴ O termo “matéria da Bretanha” era usado durante o período medieval para distinguir os romances que tratavam do rei Arthur e seus cavaleiros, em contraste com a “matéria da França”, de Carlos Magno, e a “matéria de Roma”, com heróis gregos e romanos, como estabelecido pelo trovador Jean Bodel (1165-1210).

trabalho tem forte inspiração em outras obras da época, somados a sua própria interpretação e objetivos ao escrever o texto. Por isso, como foco desta análise, irei me atentar, especialmente, na estrutura que Malory usou e nas relações estabelecidas com outros textos.

1.1 ESTRUTURA DA OBRA

A Morte de Arthur é uma história de cavalaria. Não somente sobre uma noção de cavalaria, mas sobre as várias formas pelas quais o código da cavalaria se apresenta, e como eles conflitam entre si. Como Alan Lupack (2005) apresenta, na construção de Malory podemos encontrar diversos eixos narrativos que exploram aspectos individuais desta cavalaria, e outros trechos em que estes diferentes códigos se entrecruzam, seja pelas suas similaridades ou pelas contradições que emergem desta pluralidade.

A obra de Malory pode ser considerada uma descrição extensiva da vida de Arthur. A narrativa começa falando sobre Uther Pendragon, pai de Arthur, e de seu reino, elaborando nas questões políticas e culminando no nascimento de Arthur, através da ajuda de Merlin, enganando Igraine, duquesa de Tintagil e futura esposa de Uther. O garoto então é criado por sir Ector, cavaleiro de Uther, sob as ordens de Merlin, e cresce sem conhecimento de suas origens. Entretanto, após a morte de Uther, Arthur retira a espada da pedra que, segundo Merlin, só poderia ser tirada pelo filho legítimo do último rei. Com isso, Arthur aprende sobre sua verdadeira identidade e assume a posição de rei. A história segue para apresentar o estabelecimento do jovem como o rei, combatendo ameaças à sua posição e culminando na vitória contra o fictício imperador Lucius, que o coloca igualmente na posição de imperador.

Em sequência, nos deparamos com inúmeros relatos de feitos dos seus cavaleiros da Távola Redonda, recontando histórias menores, como a transição de Gareth de cozinheiro para cavaleiro, assim como histórias mais grandiosas, como a famosa história de Tristan e Isolt e a busca pelo Santo Graal. Por fim, temos o relato da queda do reinado de Arthur, provocado pelo romance entre sir Lancelot e Guinevere, descoberto pelos traiçoeiros Agravaine e Mordred, provocando uma guerra civil que abriu o caminho do último para o trono e leva à morte de Mordred e Arthur. Por fim, também podemos ver os desdobramentos da morte de Arthur através do reino através de alguns de seus cavaleiros.

Como mencionado previamente, Malory construiu sua obra alicerçada na literatura já existente de diversos outros autores do período ou mesmo anteriores. Portanto, é razoável que, em sua obra, seja visível a existência de diversos códigos de cavalaria em conflito entre si.

Com a quantidade de autores distintos abordando o mesmo assunto, muitas vezes de séculos e reinos diferentes na Europa, não é uma surpresa que este conflito se mostre dentro das obras nas quais o autor se baseou. Lisa Robeson (2010) aponta para a presença de um fator político na cavalaria de Malory, e não é impossível que as noções de cavalaria que o autor encontrou nestas obras também fossem fruto de seus próprios vieses políticos. Entretanto, o essencial para a presente discussão é que, promovendo uma releitura de abordagens distintas para os ideais incorporados pela tábola redonda, Malory decidiu por manter as noções conflitantes desses ideais em sua obra, sendo um exemplo notório os ideais de cavalaria relacionados ao amor cortês e de lealdade ao seu senhor, frequentemente em conflito ao longo da obra. Certamente, a morte do rei Arthur, que nomeia a obra, pode ser considerada um reflexo direto desses conflitos, a começar pela importância de Lancelot e Guinevere nos eventos que desencadeiam o fim da obra. Trata-se de um rei que incorpora os ideais da cavalaria, mas há um limite para o quanto um ser humano (apesar de seu *status* mítico) é capaz de representar em uma totalidade homogênea para olhares que buscam interesses distintos, e Arthur é incapaz de manobrar politicamente neste sentido, o que o torna dependente de outros personagens que o façam.

Ainda segundo Lupack (2005), o personagem Lancelot⁵ é uma representação central deste tema de ideais conflitantes na narrativa. Observando as considerações do escritor John Steinback, que observa uma construção idealizada e expandida de Lancelot por Malory, Lupack menciona que Steinback aponta que o cavaleiro havia se tornado um personagem central em *A Morte de Arthur* e que esse movimento de importância se deu por ele atuar como um auto-personagem de Malory, um porta-voz que personificar o autor em personalidade e caráter.

Lancelot exerce um papel relevante nas lendas arthurianas. Mesmo desconsiderando a identificação pessoal de Malory com o personagem, o romance de Lancelot e Guinevere é possivelmente um dos mais famosos incidentes neste *corpus* de lendas. Trata-se de uma história de amor trágico, frequentemente ligada à queda de Camelot. *A Morte de Arthur* não é exceção. Entretanto, como observado por Steinback e Lupack, o autor dá uma ênfase maior neste personagem ao longo de toda a sua obra, desde a sua entrada na narrativa junto de Sir Tristan (um personagem com o qual é possível estabelecer paralelos em abundância). A queda de Camelot (e, por consequência, a morte de Arthur) é um aspecto introduzido desde muito cedo na obra através da figura de Lancelot, o principal catalisador da série de reações que

5

Considerando a diversidade de formas para escrever os nomes dos personagens das lendas arthurianas, e que mesmo uma única obra pode conter várias delas, eu usei como base os nomes como escritos por Lupack (2005).

culminam em Camlann com Arthur e Mordred matando um ao outro. Esta escolha parece ser deliberada, e em parte explica o porquê de termos uma proeminência tão grande dos feitos de Lancelot, que prenunciam tal tragédia.

Porém, além do aspecto tradicional de Lancelot, também há a construção de Lancelot por Malory para levarmos em conta. O que torna o personagem interessante para a análise da obra é, afinal de contas, como ele é “o cavaleiro ideal”, aquele que almeja cumprir na sua totalidade o código da cavalaria (em contraste com Arthur, que é a representação do ideal da cavalaria pelo seu papel como rei-cavaleiro). Desta forma, a trajetória e a falha de Lancelot em conciliar as diferentes noções de cavalaria espelham o tema central da narrativa (este conflito de ideais dentro da corte arthuriana) tanto quanto influenciam para que a história siga para o seu fim trágico, com a queda do rei. Seu conflito também pode ser representado por seu amor por Guinevere (o amor cortês que se espera de um cavaleiro) e o amor por Arthur (a lealdade de um cavaleiro com o seu suserano). Enquanto outros personagens dão mais ênfase para uma forma ou outra (como Tristan, que representa mais o ideal amoroso de um cavaleiro, ou Galahad, que representa o ideal espiritual), e normalmente enfatizam o conflito do “arco” que encabeçam (Tristan e Isolt e a busca pelo Santo Graal, respectivamente), Lancelot é frequentemente um personagem importante, mesmo fora da parte centrada no seu caso amoroso.

Além da questão dos ideais de cavalaria, é interessante notar que a história pode ser dividida em narrativas menores, sendo que Lupack a divide em oito grandes grupos de histórias, ou livros. Há uma discussão a respeito da intencionalidade por trás desta divisão, já que é possível argumentar tanto que o autor escreveu *A Morte de Arthur* com o objetivo de criar uma única narrativa sobre o rei Arthur ou que ele escreveu pensando em diversos grupos de histórias. Independente da perspectiva, entretanto, é notável que a história é composta de “arcos” menores, ainda que não totalmente desconectados. Naturalmente, esta é uma divisão baseada nos tópicos principais, mas não necessariamente corresponde com a divisão que se encontra na própria obra, que é dividida em 21 livros, dividindo estes oito arcos em várias narrativas menores.

Tabela 1 – divisão de A Morte de Arthur, segundo Lupack (2005)⁶

| | |
|---------|--|
| Livro 1 | A relação de Uther e Igraine e a ascensão de Arthur ao trono de Camelot. |
| Livro 2 | A guerra contra o Imperador Lucius de Roma |
| Livro 3 | As aventuras de Lancelot |
| Livro 4 | A história de Gareth e sua ascensão para cavaleiro |
| Livro 5 | Tristan e Isolt |
| Livro 6 | A busca pelo Santo Graal |
| Livro 7 | O romance de Lancelot e Guinevere |
| Livro 8 | A morte de Arthur |

Além da questão de não ser uma divisão interna do livro, mas uma divisão por temas, também é importante notar que a transição entre estes livros é consideravelmente fluida. A guerra contra Roma acontece logo após Arthur se estabelecer como rei, e, de certa forma, é uma continuação das guerras já sendo travadas para assumir a posição de rei (o que resulta na sua ascensão a imperador). De forma parecida, o livro 8 também se inicia com o plano de Mordred e Agravain para expor Lancelot e Guinevere, o tema central do livro 7. Assim, vale considerar que se trata de uma divisão artificial, ainda que escolhida neste trabalho de conclusão pela praticidade que oferece para discutir o tópico.

Por fim, também é interessante considerar que parte destas divisões provavelmente derivam do fato de muitas destas histórias serem conhecidas como lendas independentes. O livro 4 poderia facilmente ser interpretado como uma história separada não fosse a importância de Gareth e sua relação com Lancelot para os eventos que ocorrem no livro 8, e os livros 5 e 6 são ambos a narrativa de histórias que já eram bastante conhecidas. Também, com o objetivo de alcançar uma narrativa coesa e que representasse com a sua visão, Malory não se limitou a compilar os materiais. A proeminência de Lancelot, mesmo fora dos livros que focam em sua história serve de exemplo dessas mudanças. Lupack (2005) também menciona que há diversas omissões e criações próprias na obra em comparação com as suas referências. Isso se dá porque havia muito que não contribuía ou faltava para o propósito do autor e as suas metas escrevendo o livro. Também por este motivo, é interessante analisar como Malory se relaciona com outras obras arthurianas do período medieval e posterior.

⁶
(2005)

1.2 ORIGENS DA OBRA

Como mencionado previamente, a literatura arthuriana é ampla, especialmente se considerada no contexto da idade média, com poemas e prosas sendo escritas através da Europa sobre a tábua redonda. Além disso, também é notável a ressurgência, especialmente de Malory, durante o período vitoriano, particularmente entre os pré-rafaelitas. Por isso, é interessante analisar as contribuições que ele trouxe para a literatura arthuriana.

Entre as obras das quais Malory toma como base, podemos mencionar principalmente o *Ciclo da Vulgata* e *Tristan em Prosa*, ambas escritas no período medieval, durante o século XIII. Ainda que, com certeza, não sejam as únicas referências, seus enredos reaparecem com certo destaque em *A Morte de Arthur*.

A começar por *Tristan em Prosa (Tristan en Prose, originalmente)*, é interessante destacar que, individualmente, ele aborda a história de Tristan de forma parecida com a forma como Malory apresenta Arthur: uma narrativa extensa, desde o seu nascimento até a sua morte, no caso de Tristan pelas mãos do seu tio, o rei Mark da Cornualha. Portanto, não é uma surpresa que Malory tenha cortado diversas partes desta história para cumprir os propósitos de sua própria narrativa, centrada no rei e não no cavaleiro. Entretanto, o seu romance com Isolt e o conflito com o rei Mark, que são tão famosos, permanecem neste texto. Malory também deixou de lado, compreensivelmente, toda a história que se refere a antes dele se tornar um cavaleiro da tábua redonda, que, por sua vez, é muito mais secundário em Tristan. Todavia, a diferença mais notória na história de Tristan é seu fim, consideravelmente diferente de Tristan em Prosa e as outras versões da história que circulavam na época (e mesmo posteriormente). Segundo Lupack:

Por este motivo, a história de Tristan, em contraste com virtualmente todas as versões medievais e modernas da história, não conclui com a morte dos amantes. Ainda que haja menção ao fato de que Mark matará Tristan e outro relato de sua morte no “Livro de Sir Launcelot e Rainha Guinevere”, os eventos não são representados em toda a sua grandiosidade trágica. O foco de Malory está na tragédia que é o tema principal de todo o livro, e ele não quer reduzi-la descrevendo em detalhes o fim trágico de Tristan.⁷ (LUPACK, 2005. p. 140 – minha tradução)

7

“For this reason, the story of Tristram, in contrast to virtually all the medieval and modern versions of the tale, does not conclude with the death of the lovers. Although there is a mention of the fact that Mark will kill Tristram and another report of his death in 'The Book of Sir Launcelot and Queen Guinevere', the event is not enacted in all its tragic grandeur. Malory's focus is on the tragedy that is the main subject of his whole book, and he does not want to undercut it by describing in detail the tragic end of Tristram”.

A questão das mudanças que Malory introduz na história acaba retornando ao tópico da temática da obra. Como mencionado, descrever em detalhes a tragédia de Tristan é reduzir o impacto da tragédia de Arthur, com o seu foco nos ideais de cavalaria. Por mais que reduzir a morte de Tristan da forma como Malory fez também remove o impacto do personagem, isso também auxilia a centrar a narrativa de Tristan junto à temática do amor cortês. Mais precisamente, isso ajuda a estabelecer o amor cortês como um dos ideais da cavalaria, já que ajuda a distanciá-lo da narrativa das mortes trágicas que normalmente decorrem dele. Ainda que Tristan não necessariamente escape do seu fim trágico, sua trajetória através do seu modelo de cavalaria se dá de forma bem-sucedida, com o seu livro concluindo com Tristan e Isolt juntos em Joyous Garde, antes de iniciar o livro dedicado ao Santo Graal. Lupack também aponta, em *A Morte de Arthur*, para a forma com que Tristan é usado como contraste com Lancelot na questão do amor cortês. Em especial, a história compara os dois colocando Lancelot como um amante mais fiel, já que ao longo de toda a obra seu amor é dedicado somente a Guinevere, enquanto Tristan acaba por se relacionar com outra mulher. Entretanto, pode-se dizer que Tristan é mais bem-sucedido em representar os aspectos positivos do amor cortês, enquanto o amor de Lancelot é exclusivamente trágico e, especialmente, nocivo para o reino como um todo.

Além de *Tristan em Prosa*, em Malory também há a presença do *Ciclo da Vulgata*, conhecido como Ciclo Lancelot-Graal, assim como o Ciclo Pós-Vulgata (*Roman du Graal*, no nome original), uma obra fragmentada baseada no Ciclo Vulgata, com maior ênfase na busca pelo Santo Graal e menor prevalência do Lancelot. Para esta análise, é mais interessante focar na *Vulgata*, considerando que se trata de uma obra completa e com mais facilidade de se encontrar análises críticas a respeito.

Em comparação com *Tristan em Prosa*, *Vulgata* parece ter sido uma obra que se adequou de forma mais direta aos propósitos de Malory. Em particular, podemos ver que tanto as aventuras de Lancelot na busca do Santo Graal quanto a sua relação com Guinevere foram apresentadas, e com uma grande proeminência, englobando quatro dos oito livros. Apesar de ser introduzido no segundo livro, tais aventuras começam no terceiro e seguem até o último, com interrupções no meio para contar as histórias de Gareth e Tristan. Destas duas, a de Gareth é importante pela ênfase que Malory coloca na sua morte no último livro, o que permitiria dizer que sua presença ali é para contribuir diretamente com os acontecimentos da Vulgata. Por outro lado, a história de Tristan serve como ponto de contraste entre o amor cortês de Lancelot (que são muito mais enfatizados nos dois livros que o seguem) e o de Tristan. Vale notar que o confronto do segundo livro, contra Roma, também é presente na

Vulgata, ainda que, cronologicamente, se encaixaria dentro do livro 8. Desta forma, pode-se dizer que, em sua maioria, a Vulgata parece ser a principal referência de Malory. Por outro lado, não é tão claro se isso se dá pelo foco que Malory dá para Lancelot, ou se esse foco é decorrência do uso majoritário da Vulgata.

Segundo Lupack (2005), os autores dos poemas que compõe o *Ciclo Vulgata* são desconhecidos. Entretanto, ainda que os poemas não tenham necessariamente um único autor, o crítico destaca que eles também não são poemas desconexos. É apontada a presença de elos que conectam todos os poemas em uma narrativa coesa, o que indica que, ao menos, esta narrativa pode já ter estabelecido a estrutura geral da obra. Desta forma, considerando que é uma das principais narrativas do período a descrever muito da corte do rei Arthur, não é estranho que ela seja tão proeminente em Malory. Mesmo que *A Morte de Arthur* não seja uma mera replicação do *Vulgata*, e esta obra tenha sido alterada para a visão que o autor tinha das lendas arthurianas, o fato é que se trata de uma fonte já estabelecida e que já havia passado pelo processo de unificar várias das histórias da tábua redonda ao redor de uma única narrativa. Este processo, com certeza, foi benéfico para Malory, que também buscou escrever uma narrativa arthuriana com um eixo central e unificado.

1.3 A RELEVÂNCIA DE MALORY

Por fim, tendo analisado a obra em si, eu considero que é importante também discutir a importância deste autor junto ao ensino de literatura. Afinal, considerando que a proposta deste trabalho de conclusão é de um jogo para uso em sala de aula, é previsível que haja um questionamento quanto à relevância da obra de Malory em tal espaço. Portanto, esta sessão se destina a considerar a respeito de como um autor de literatura medieval de língua inglesa do século XV pode contribuir para o ensino de literatura no Brasil do século XXI.

Primeiramente, cabe retomar um ponto do começo deste capítulo: a tradição da literatura arthuriana não se limita à idade média. Mesmo atualmente, há uma grande diversidade de obras que abordam o assunto, o que por si só já fala muito sobre a presença das lendas arthurianas no imaginário popular. Fazendo uma pesquisa rápida sobre filmes baseados no rei Arthur é possível encontrar mais de dez filmes exibidos na TV ou cinemas com esta temática lançados desde 2001, sendo os mais notórios *As Brumas de Avalon* (2001), *Tristão e Isolda* (2006) e *The green knight* (2020). Mesmo as histórias de um passado tão distante ainda parecem ressoar com força na audiência moderna.

Além das releituras modernas (especialmente dos filmes), também é digno de nota que a literatura arthuriana também bastante atenção durante o período vitoriano na Inglaterra. Segundo Lupack (2005), houve uma redescoberta de Malory durante este período, após um certo esquecimento do autor (mas não das outras obras arthurianas) durante a renascença até a Era Vitoriana. Em especial, ele destaca o conjunto de poemas Idílios do Rei, de Alfred Tennyson e a balada lírica A Senhora de Shalott, do mesmo autor. Este autor, em particular, foi prolífico em suas adaptações de Malory, e suas obras eventualmente acabaram por chamar a atenção dos pré-rafaelitas, uma sociedade de pintores e poetas que vieram a fazer pinturas e fotografias representando vários momentos da obra de Tennyson. Segundo o mesmo teórico:

A Era Vitoriana viu nos mesmos avanços científicos, tecnológicos e intelectuais que traziam esperança de melhorar a condição humana um lado sombrio, um enfraquecimento da fé (...) e a possibilidade de exploração que trouxe um questionamento sobre a noção de progresso. Esta dualidade, que Tennyson representa num formato apropriado, dura mesmo até o dia presente e ajuda a explicar a popularidade de material arturiano mesmo entre poetas modernos.⁸ (LUPACK, 2005. p. 147 – minha tradução)

Não é espantoso que, diante da dualidade com que a Era Vitoriana se deparou, o mito do rei Arthur tenha ganhado destaque. Afinal, trata-se de uma história de esperança, de um rei ideal capaz de vencer exércitos e monstros e que fez com que seu reino atingisse um ápice sem igual. Por outro lado, como indivíduo não era tão exemplar, e seu reino ruiu por sua inaptidão nas relações interpessoais. Num momento de questionamento da noção de fé causada por um progresso descontrolado e imprevisível e uma sociedade formal e rígida, a volta para um passado simples e seguro é tentadora. Não se trata necessariamente de uma questão de escapismo, entretanto, e sim de encontrar forças para lidar com uma situação tão adversa. Como Tânia Fortuna menciona com relação ao brincar, “foi acreditando na fecundidade deste pensamento que Henriot (1969) o reinterpreta, refletindo que, se, jogando, afastamo-nos, sim, da realidade, é para que, logo a seguir, possamos reencontrá-la, fortalecidos pelo próprio jogo”. (FORTUNA, 2013. p. 90)

Não há motivos pelo qual a mesma lógica não possa ser usada para entender este fenômeno. Com isso, mesmo que escrita em outro tempo, *A Morte de Arthur* ainda tem um papel a cumprir na nossa sociedade atual. A quantidade de obras atuais sobre o rei Arthur

⁸ “The Victorian age saw in the very scientific, technological, and intellectual advances that brought hope of bettering the human condition a darker side, an undermining of faith (expressed so well in Matthew Arnold's poem 'Dover Beach'), and a possibility of exploitation that called into question the notion of progress. This duality, which Tennyson represents in a form well suited to it, lasts even to the present day and helps to explain the popularity of Arthurian material among modern poets.”

também fala muito sobre como ainda há uma vontade de revisitarmos estes mitos. E através do ensino de literatura é possível entender não somente o apelo do rei Arthur, mas também a sociedade atual, através dos aspectos que parecem ressoar com a obra.

Adicionalmente, dentro especificamente do contexto escolar, é interessante mencionar a relação que Malory também possui com outras áreas do conhecimento, em particular com a história e, talvez, com a sociologia. Como Lisa Robeson aponta, esta narrativa fala muito sobre a política e a sociedade da época, inclusive além da noção do código de cavalaria. A posição de Arthur como rei, assim como sua queda, representa aspectos do sistema político medieval, em que a união do reino estava ligada diretamente aos indivíduos no topo. A autora, com base em outros teóricos, define essa situação como “a falha de um sistema de cavalaria como modelo de governo” (ROBESON, 2010, p. 107). Em uma perspectiva parecida com a de Lupack, ela aponta para a idealização da figura do cavaleiro, e do código da cavalaria, como causa direta para a queda do reino. Ironicamente, a queda de Arthur é por ser um reino excessivamente “ideal”, tanto no sentido de idealizado quanto no de idealista. De certo ponto de vista, Malory acaba se mostrando quase como um conto preventivo. O rei Arthur, como encarnação dos ideais de cavalaria, acaba sendo um administrador não tão eficiente, e sem a presença de pessoas capazes de navegar esse sistema político em seu lugar (notoriamente Merlin e Lancelot), o sistema acaba por ruir. Trata-se de uma sociedade onde a imagem do rei é o que define a estabilidade do reino, e por se tratar de um rei tão fixado na sua honra, lhe falta a flexibilidade para trabalhar a própria imagem contra as articulações de Mark, Mordred e outros personagens mais manipuladores.

Ainda que seja difícil de encontrar algum reino medieval que espelhe os ideais presentes no reino de Arthur, ele ainda indica como a cultura de cavalaria funcionava (ou não) naquele sistema político. De forma parecida, isso também fala muito sobre temas atemporais, como a relação entre povo e poder e o impacto de um governo construído de ideais. Por outro lado, os feitos de Arthur foram usados ao longo da idade média como forma de enaltecer reis através das comparações destes indivíduos com a lenda. Robeson comenta sobre Henrique V, que realizou conquistas bem-sucedidas contra a França durante a Guerra dos Cem Anos (1337-1453). Ainda que a relação entre ambos os reis, apontada primeiramente pelo escritor e teórico Eugène Vinaver, seja um tópico discutível, houve uma similaridade grande suficiente para estabelecer tais relações. O rei Arthur, mesmo com a sua falha, ainda era um modelo a ser seguido pelos reis, no mínimo como forma de legitimar seu poder sobre o seu povo e contra aqueles conquistados.

Por isso, defendo aqui a relevância de discutir estes tópicos em sala de aula, assim como outros que brotam do contato com as lendas arthurianas. É possível encontrar em Malory vários aspectos atemporais, interessantes para a nossa sociedade e as sociedades que nos permitiram chegar aqui. Isso não se dá apesar da distância temporal, mas por consequência dela. Há muita riqueza nas histórias de cavalaria, e a sala de aula é um ambiente ideal para estabelecer este entendimento. Com isso, trago aqui a minha proposta de ferramenta didática para intermediar este processo. Apesar de ser uma experiência rica, afinal, ainda se trata de um processo que precisa de mediação. Para este fim, vai ser necessário falar não somente sobre o lugar das lendas na sala de aula, mas também sobre jogos e a sua relação com o ensino.

2. O JOGO

O primeiro tópico para concebermos a proposta de um jogo de tabuleiro sobre as lendas do rei Arthur é entender como seria tal produto. Para isso, é importante primeiro considerarmos tanto as características dos jogos de tabuleiro quanto as características de jogos enquanto mídia, e como eles interagem com as obras literárias. Este capítulo, portanto, será dedicado a elaborar sobre tais questões antes que possamos enfim chegar à adaptação propriamente dita das lendas.

Partindo do ponto inicial, é necessário levar em conta o que são jogos. Para isso, é importante introduzir uma problemática bem conhecida quando se trata de estudos sobre jogos: as definições. Este é um problema curioso, pois, notadamente, línguas diferentes têm abordagens diferentes para entender a prática dos jogos. No contexto da língua portuguesa, podemos destacar a distinção realizada entre “brincar” e “jogar”. Segundo o dicionário Michaelis (2015), ambas as palavras possuem a noção geral de “divertimento”, mas em seus outros sentidos brincar significa “manusear (...) distraidamente” ou “dizer em tom de brincadeira” (focado na dicotomia entre diversão e seriedade) e jogo seria “divertimento ou exercício de crianças em que elas demonstram sua habilidade, destreza ou astúcia” (focado na noção de jogo como competição).

Notadamente, a definição mais cotidiana que trata o jogar se refere aos jogos que possuem regras, enquanto o brincar é relegado a atividades sem regras notáveis e mais centrado na imaginação e na fantasia do indivíduo. Apesar de o brincar normalmente ser tratado como uma etapa inferior ao jogar, pela ausência de regras, é importante notar que, no ramo da psicologia, a área que se dedica a estudar a importância dos jogos e brincadeiras é conhecida como “estudos do brincar”, termo este usado em diversas áreas do ensino, como pode ser notado em textos como em Saura (2014), Siqueira (2012) ou Piorski (2016). A situação acaba eventualmente culminando em uma falta de definição específica sobre a diferenciação entre brincar e jogar, quando não resulta na decisão explícita de considerar os dois termos como sinônimos. Para fins de praticidade, além de questões teóricas que serão abordadas em breve, neste trabalho de conclusão os dois termos serão usados de forma intercambiável.

Após discutir o aspecto mais diretamente semântico da definição de jogo, cabe discutir o que é jogo propriamente dito. Para isso, usarei como base principal a definição de Jesper Juul (2005), que, após analisar diversas definições previamente estabelecidas a respeito de o

que define um jogo, estabelece que um jogo possui seis elementos principais: (1) regras, (2) resultados variáveis, (3) resultados melhores e piores, (4) desafio, (5) investimento emocional nos resultados e (6) consequências negociáveis. Em última análise, é possível resumir a definição de um jogo a uma mídia cuja principal característica está em o jogador interagir com ela e, através do seu contato com tal mídia, produzir algum resultado específico, positivo ou negativo. Ao jogar um jogo, o jogador se propõe a adentrar nas regras propostas e, por consequência, buscar completar a experiência com um resultado positivo.

Juul (2005) apresenta estes seis pontos como uma forma de estabelecer o que é um jogo, o que não é um jogo e o que se encontra no limiar entre os dois grupos. Para os propósitos das discussões deste texto, os aspectos mais importantes destas seis regras são resumidos na tabela abaixo.

Tabela 2 – aspectos mais importantes das regras elencadas por Juul (2005)⁹

| | |
|----------------|--|
| 1ª regra | Expressa a importância de haver regras devidamente estabelecidas e de comum acordo entre todos os jogadores. Mesmo jogos populares, com diversas variações, ainda costumam envolver um comum acordo a respeito das regras antes de começar a partida. |
| 2ª e 3ª regras | Abordam a necessidade de haver mais que um único resultado possível (diferente, por exemplo, de assistir a um filme), e é preciso haver ao menos um resultado positivo e um negativo, para que o jogador tenha um objetivo específico em mente ao jogar. |
| 4ª regra | Implica que precisa haver um desafio para alcançar os melhores resultados. |
| 5ª regra | Complementa a quarta, estabelecendo que precisa haver satisfação em alcançar um resultado positivo, ainda que seja possível alcançar tal satisfação mesmo que o esforço não seja diretamente do jogador, e sim algo ao acaso. |
| 6ª regra | Implica que podem ser atribuídas ao jogo consequências na vida real ou ele ser considerado como uma atividade realizada puramente por diversão. De todos os aspectos, é o que será menos abordado aqui, visto que é o mais tangencial para os objetivos desta discussão, visto que a abordagem de Juul deste tópico não se aplica ao ambiente de sala de aula. |

Porém, além desta primeira definição, também existe um segundo aspecto a ser considerado ao definir um jogo, e que é, para os nossos propósitos, igualmente importante: a relação entre as regras e a ficção que compõe um jogo. Apesar de haver autores que consideram o aspecto ficcional de um jogo completamente secundário para discutir jogos, é notável que vários jogos, mesmo entre os mais antigos, possuem um aspecto ficcional associado (como o exemplo mais óbvio sendo o xadrez, mas também incluindo baralhos, mancala, senet ou inúmeras brincadeiras comuns entre as crianças e que normalmente contém

⁹

(2005)

Tabela de autoria própria, baseada em Juul

pequenas temáticas que podem ser consideradas ficções). Mesmo que a ficção seja considerada um aspecto secundário, ela ainda assim não pode ser tratada como irrelevante. Dois jogos que possuam as mesmas regras podem ser incrivelmente diferentes através dos seus aspectos ficcionais (JUUL, 2005, p. 15). Da mesma forma, a ficção de um jogo frequentemente está ligada às suas regras, como no já mencionado caso da mancala, onde sua proposta de representar o plantio no Nilo faz uso das regras para o fim de representar o aspecto ficcional (neste caso, a representação de tal ato, de suma importância onde o jogo foi criado).

Tendo em mente estes pontos que Juul (2005) comenta, sobre os aspectos que definem um jogo e a relação entre regras e ficção, cabe abordar a forma como estes dois conceitos estão entrelaçados. Como citado anteriormente, a primeira forma em que isso se mostra é através da influência da ficção junto ao conjunto das regras. Isso se faz particularmente visível em brincadeiras infantis que possuem algum aspecto didático. Como um exemplo, poderia ser mencionado *Cobras e Escadas*, um jogo que é conhecido por seu caráter didático, usando as regras como ferramentas para o fim de abordar virtudes e pecados, que poderia ser considerado o foco da parte ficcional do jogo. Sem esta ficção, o jogo se mantém jogável, mas a experiência do jogo será diferente de uma partida do jogo “completo”.

Entretanto, também pode haver uma relação direta entre os resultados possíveis e o aspecto ficcional do jogo. Para estabelecer este ponto, utilizarei como base o jogo *Eldritch Horror*. Nele, os jogadores entram no papel de investigadores inspirados nas obras de H.P. Lovecraft, e devem impedir uma ameaça de vir a este mundo e destruir a realidade. Os possíveis resultados podem ser resumidos a impedir a ameaça de vir ao mundo ou falhar na missão e ter a humanidade exterminada. Neste caso, o valor atribuído a cada resultado está intimamente ligado com a ficção dentro do jogo: os jogadores buscarão o resultado que envolve salvar o planeta não somente porque as regras dizem para fazer isso, mas também porque é a escolha mais lógica na ficção da obra. Da mesma forma, ter a humanidade exterminada acaba sendo uma forma direta de garantir que a falha em cumprir os objetivos do jogo seja visto como algo negativo, já que acredito que é uma experiência que todos nós podemos reconhecer prontamente como um resultado negativo.

De forma relacionada, Juul (2005) também aponta, neste mesmo texto, para como a ficção do jogo também pode ter um papel direto em contribuir para o investimento emocional do jogador com os resultados possíveis. Usando como exemplo, é possível mencionar a série de videogames *Fire Emblem*. Nela, o jogador é responsável por controlar diversos personagens (frequentemente chamados de unidades) em um campo de batalha e superar o

exército inimigo em lutas. Ainda que as regras do jogo não considerem a derrota de um personagem individual como um resultado negativo, por se tratar de um personagem que o jogador conhece ao longo do jogo, somado à derrota ser considerada a morte dele, faz com que este resultado seja visto como negativo pelos jogadores unicamente pelo investimento emocional dos jogadores. Mesmo que os desenvolvedores tenham criado o jogo tendo em mente a morte destes personagens como um aspecto que contribui para que cada jogador tenha uma experiência única, a tendência é tratar tais situações como derrotas por estarem muito investidos emocionalmente para se permitirem tais resultados.

Outro exemplo que poderia ser adicionado é o da série *Pokémon*. Nela, o objetivo mais notório é o de capturar indivíduos de todas as espécies de criaturas conhecidas como *pokémons*, representado pela frase “*gotta catch ‘em all*” (temos que pegar todos, em inglês) que é associada à série. Entretanto, o jogo em si nunca exige que os jogadores realizem tal atividade. Mesmo que exista uma recompensa ao completar a tarefa, a história do jogo só menciona a tarefa no começo, e qualquer jogo da série é possível de se completar sem a necessidade de capturar todos os indivíduos, normalmente superando em combate um indivíduo que se apresenta como o “campeão”. Neste caso, o que faz os jogadores levarem a cabo o desafio de procurar e capturar centenas de criaturas não está nas regras do jogo, e sim na sua ficção. A ficção do jogo que coloca este objetivo, e faz com que os jogadores se sintam emocionalmente investidos no resultado em questão, mesmo muito tempo depois do jogo ter rolado os seus créditos finais (visto que normalmente a tarefa não pode ser concluída antes de completar a história).

Em um tom relacionado, é importante levar em conta que, especialmente em decorrência deste aspecto ficcional, o jogo também acaba por se revelar como uma mídia capaz de ser utilizada como meio para desenvolver histórias assim como literatura, cinema ou outras mídias, ainda que com o seu próprio conjunto de ferramentas. Ainda que a ficção não seja necessariamente um aspecto vital para que um jogo se constitua como tal, ela é muito presente. Com o advento dos jogos digitais, a capacidade dos jogos para construir narrativas ficou mais explícita.

Justamente por esse aspecto midiático, é importante levar em conta que há uma relação entre literatura e jogos a ser estabelecida aqui. Apesar de ambos possuírem ferramentas diferentes para alcançarem seus meios, é inegável que jogos também são uma mídia capaz de trazer para o seu público novas histórias. Citando novamente o exemplo do jogo de tabuleiro *Eldritch Horror*, o jogo é uma resposta direta às obras literárias de

Lovecraft, e através das suas ferramentas, também consegue produzir histórias capazes de explorar temas similares.

Entretanto, enquanto na literatura o foco se encontra em acompanhar uma narrativa elaborada pelo autor da obra, os jogos colocam um peso muito maior na figura do jogador, que atua como protagonista da história, assim como co-autor, guiando a narrativa com suas ações e assim tendo a liberdade para alcançar resultados diferentes. Tal diferença, até certo ponto é de se esperar, por se tratar de mídias distintas e, portanto, usarem de ferramentas distintas para construir sentido, como apontado por Jay David Bolter e Richard Grusin (2000). Se por um lado é possível dizer que uma obra literária depende de um leitor que interaja com ela para se configurar como tal (o que Barthes via como o nascimento do leitor, no seu icônico texto “A morte do autor”), no caso dos jogos esta relação é mais explícita, no sentido em que a interação do jogador tem alterações visíveis no resultado final da ficção, enquanto que numa obra literária esta mudança se dá na leitura que o leitor realiza da obra, sem mudar a obra em si. Fortuna (2011) cita que vários autores (FREIRE, 2002; SARLÉ, 2001; FINK, 2008) relacionam o jogo com um caleidoscópio, onde elementos básicos formam arranjos imprevisíveis, definindo-os como “as cores do jogo” (FORTUNA, 2011, p. 74).

Aqui, Fortuna aponta para a distinção dos jogos na forma como ele pode apresentar diversos resultados diferentes com mudanças simples. Por mais que seja possível discutir a diferença que as escolhas de um autor causam num texto, ainda assim, uma vez publicada, uma obra literária não muda o seu conteúdo, somente os leitores que interagem com ela (e que colocam nela as suas experiências como tais). É possível destacar diversas narrativas diferentes de um mesmo jogo através de decisões diferentes ao longo da partida, e estas vão mudar a forma como o jogo se realiza, mas um livro continuará tendo exatamente as mesmas palavras, e as leituras diferentes se dão exclusivamente por se tratarem de leitores diferentes.

Pode-se dizer que o principal ponto onde os jogos divergem das outras mídias está na interatividade. Enquanto a interação do público com outras mídias se dá em um âmbito introspectivo, num processo individual com a obra, e com o resto do público, onde se muda a visão da obra através da troca de ideias, Bolter e Grusin (1999) argumentam que os jogos apresentam uma outra possibilidade. A resposta do indivíduo para a obra se mostra dentro dela própria. Um maior entendimento a respeito do jogo com o qual se está interagindo resulta no jogo sendo jogado de forma diferente, e, portanto, chegando a resultados diferentes. Da mesma forma, mesmo que o jogador não tenha mais experiência, através de outras variáveis (como os outros jogadores, uma rolagem de dados ou uma distração momentânea) é possível que o mesmo jogador chegue a resultados diferentes, já que a presença de diferentes

resultados é tão vital para os jogos, seja como conjunto de regras ou como mídia. Isso não significa, obviamente, que há uma mídia melhor que outra. Ambas as mídias têm suas próprias ferramentas para construir suas narrativas, e é possível ver jogos que incorporam características da literatura (sendo mais notório o RPG, que será discutido mais à frente), enquanto que há livros que incorporam características dos jogos (como os livros-jogos, livros onde a história está desordenada, e o leitor/jogador avança através da tomada de decisões sobre o rumo do protagonista).

2.1 JOGOS DE TABULEIRO

Após termos estabelecido o que são jogos e como eles se relacionam com literatura, é interessante centrarmos a análise nos jogos de tabuleiro, visto que são o principal ponto de interesse para este trabalho. Para isso, é importante apresentar o que eles são, como eles funcionam e discutir as relações deles com a literatura, uma vez que há uma notável relação entre ambos.

A começar pela definição de jogos de tabuleiro, a principal característica deste tipo de jogo é que giram em torno de jogadores controlando peças e atravessando um tabuleiro para alcançar um certo fim. Este tipo de jogo tem uma origem antiga, com jogos como o senet sendo representados em pinturas egípcias do século 12 A.C. (JUUL, 2005,p.) Neste caso, trata-se de um jogo onde dois jogadores atravessam um tabuleiro, normalmente envolvendo um percurso de 10 ou 11 casas, visando a alcançar o ponto de chegada. O que pode parecer um jogo simples, entretanto, na verdade era uma representação da jornada para o pós-vida, onde cada quadrado, ou casa, representa uma etapa específica do processo de passagem pelo submundo (WHITTAKER, 2004). Neste caso, trata-se de um jogo tanto com caráter lúdico quanto educativo, ensinando os jogadores sobre o pós-vida enquanto, ao mesmo tempo que se trata de uma brincadeira. Este jogo não é uma exceção, e sim um caso bem recorrente do potencial educativo dos jogos de tabuleiro sendo usado desde as suas origens.

Jogos de tabuleiro também não são um fenômeno localizado, e sim algo encontrado através de inúmeras culturas. Da China e seu jogo de *go*¹⁰, até o latrúnculo jogado pelos romanos, não é difícil encontrar jogos de tabuleiro através da história de diversos continentes.

¹⁰

O jogo de *go* se trata de um jogo onde cada jogador se reveza colocando peças em um tabuleiro quadriculado, focando em conquistar território e cercar as peças inimigas (para então eliminá-las). Apesar da relativa simplicidade das regras, sua complexidade é notória, tendo em vista que somente em 2016 uma inteligência artificial (a IA AlphaGo) foi capaz de vencer um campeão de *go*.

Também é comum que eles representem algum tema específico: do mais fácil de encontrar, a guerra (*go*, latrúnculo, xadrez, *tafl*), mas também temas como religião (senet, serpentes e escadas), ou mesmo temas do cotidiano, como o cultivo da plantação (*mancala*).

Há milênios que os jogos, em particular os de tabuleiro, têm sido usados como ferramentas para abordar diversos aspectos da vida através de um caráter lúdico. Isso é um fenômeno compreensível, visto que mesmo Freud (1920) reconheceu nos jogos uma ferramenta interessante para lidar com experiências do cotidiano. Em seu texto *Além do princípio do prazer* (1920), Freud menciona o caso de uma criança pequena que desenvolveu um jogo, consistindo em arremessar um objeto e esperar alguém trazê-lo de volta, para lidar com a separação da figura materna. Este jogo, apelidado de *fort da* (perto e longe, em alemão), é um ótimo indício de como aprendemos cedo o valor da ludicidade para aprendermos a lidar com experiências impactantes da nossa vida. Com isso, é compreensível que várias culturas, desde muito cedo, tenham desenvolvido jogos com maior grau de formalidade e que expressem aspectos que consideram importantes para os seus indivíduos.

Tendo clara a relação entre os jogos de tabuleiro e as experiências da sociedade que os desenvolveu, vale analisar o que faz com que jogos de tabuleiro sejam considerados ferramentas apropriadas para a tarefa. Apesar de ser improvável que haja um único aspecto central para a proficuidade de jogos de tabuleiro, um dos motivos para este fenômeno provavelmente está relacionada ao aspecto de ficção dos jogos. Enquanto todo jogo tem o potencial para o aspecto ficcional, os jogos de tabuleiro complementam a ficção do jogo através da presença de representações do que o jogo apresenta. Na *mancala*, a colheita é representada através de pequenas peças similares a sementes e um tabuleiro com vários buracos côncavos, similares aos espaços nos quais se colocam sementes. Nas palavras de Elizabeth de Jesus da Silva, “toda logística deste jogo está diretamente forjada no *modus vivende* do processo agrícola, desde a semeadura à colheita e ao armazenamento com a possibilidade da rapinagem dos produtos agrícolas realizados por vizinhos”, É, portanto, é “um retrato vivo do que foram aquelas sociedades”. (SILVA, 2010, p. 97).

Como Silva ainda comenta, não só há um aspecto ficcional no jogo, mas este aspecto contribui para termos uma visão a respeito da sociedade que o criou e jogou. Atualmente, este jogo ganha uma nova camada de significados na nossa sociedade, considerando que ele também tem importância nas questões de identidade afro-brasileira, como a mesma autora aborda no texto. Não significa necessariamente uma mudança no significado do jogo, entretanto, e sim uma adição de sentidos a ele (ficcionalis ou não), de forma similar a como

pode ocorrer por obras revisitadas por leitores com olhares distintos daquele para o qual a obra foi produzida.

O principal diferencial dos jogos de tabuleiro em contraste com, por exemplo, cantigas de roda, está na presença de um conjunto de ferramentas que representam o jogo. Estas ferramentas podem ser rudimentares (como um jogo de damas jogado com tampas de garrafa e um tabuleiro marcado na terra) ou elaboradas (com peças estilizadas e ímãs que grudam as peças no tabuleiro). Isso mostra uma relação interessante entre os jogos de tabuleiro e os tabuleiros propriamente ditos, nos quais os objetos em si são secundários (uma peça pode ser qualquer coisa que for acordada entre os jogadores como peça), mas ainda assim indispensáveis (um jogo de xadrez pode ser realizado unicamente de forma verbal, mas sem ao menos uma forma de anotar as jogadas, é difícil que a partida vá longe). O principal, entretanto, é que o tabuleiro e as peças oferecem um conjunto de oportunidades para representação dos aspectos ficcionais do jogo, e que não passou despercebido por desenvolvedores de jogos.

Atualmente, existe uma diversidade de jogos de tabuleiro, que estão estabelecidos como um gênero comercial de jogos. Em parte pela presença de uma representação física do jogo, o que favorece o estabelecimento de coleções de jogos de tabuleiro, mas também pela gama de oportunidades para criadores desenvolverem jogos com regras mais complexas (visto que o tabuleiro e as peças ajudam a tornar tais regras mais viáveis) e cenários elaborados. Inclusive, é comum que a ficção em jogos de tabuleiro seja um dos grandes pontos que o jogo desenvolve, já que é possível usá-lo como parte dos aspectos comerciais do jogo, através de uma caixa elaborada e chamativa e que ajuda a guiar as expectativas do jogador para o tipo de jogo.

Também é neste apelo comercial da ficção do jogo que é possível perceber uma lógica em aproximar-se da literatura. Assim como é comum ao cinema adaptar obras literárias, também é comum a presença de jogos de tabuleiro relacionados à literatura. Talvez um dos exemplos mais famosos seja *Scotland Yard*, que se baseia nas histórias de Sherlock Holmes para criar um jogo onde os jogadores são investigadores atrás de desvendar mistérios complexos, inspirados no formato das histórias de Conan Doyle. Neste caso, o jogo aproveita não somente a figura do investigador (desde o momento em que o futuro jogador olha para a caixa e lê o título do jogo), mas também no formato das histórias que compõe o jogo e mesmo no seu tabuleiro, que representa uma cidade fictícia que os jogadores vasculham atrás de pistas. O jogo é notório pela dificuldade dos casos que apresenta, o que por sua vez também alude às histórias de investigação nas quais se inspira, colocando o jogador na posição de

Sherlock Holmes, e desafiando-o a demonstrar as mesmas qualidades investigativas que o famoso investigador.

Além de *Scotland Yard*, entretanto, ainda há diversos outros jogos que seguem num estilo parecido. Entre eles, podemos mencionar o já citado *Eldritch Horror*, com as histórias de H. P. Lovecraft, o recente *A Song of Ice and Fire: Tabletop Miniatures Game*, com as histórias medievais de George Martin, ou *Jornada na Terra Média*, baseado no universo de Tolkien, além de inúmeros outros. Entretanto, cada um destes jogos tem suas próprias estratégias para explorar as suas obras de referência e transformá-las em uma nova mídia (ou remidiá-las, usando o termo cunhado por Bolter e Grusin (2000) e traduzido para o português por Martinez (2016)). Em *Eldritch Horror*, encontramos um jogo notoriamente cooperativo, muito centrado em atrasar a chegada de um grande monstro (que provoca o fim do jogo, com o pior resultado possível), fazendo uma alusão à inevitabilidade dos monstros de Lovecraft. No jogo de miniaturas das obras de Martin, vemos que o tabuleiro, as peças e mecânicas são reminiscentes de jogos de guerra, especialmente os mais modernos (como os diversos tipos de *kriegspiel*, jogos de guerra alemães). Por fim, em *Jornada na Terra Média*, é notório como eles colocam tecnologia como uma das ferramentas do jogo de tabuleiro, onde o jogo faz uso de um aplicativo de celular para registrar a história e guiar o jogador, ao mesmo tempo que garante uma certa dose de mistério no que vem pela frente, contribuindo para o ar fantástico do jogo de forma inusitada.

Por fim, além da presença abundante de jogos de tabuleiros diretamente ligados a obras literárias, também é importante mencionar um último ponto de relação entre ambos. Em parte por influência das obras de Tolkien, em parte por influência dos jogos de guerra com miniaturas (como os que influenciaram o jogo já mencionado sobre *Game of Thrones*), houve um gênero de jogos que se desenvolveu aproximadamente na década de 1980 e desenvolveu grande influência na mídia de jogos como um todo: o RPG. Entender o gênero do RPG também ajuda a elaborar a respeito de como jogos e literatura podem se relacionar além da mera remediação de um pelo outro.

2.2 RPG

RPG, como mencionado anteriormente, é um gênero de jogos cujas origens derivam dos jogos de tabuleiro, ainda que atualmente não seja necessariamente parte deste grupo. Seu

nome é uma sigla para *Role-Playing Game* (jogo de interpretação de papéis, em inglês), e sua proposta é de um grupo de jogadores se unir para construir juntos uma história. Para isso, um dos jogadores assume o papel de pensar o roteiro geral da história (o chamado “mestre”) enquanto os outros jogadores criam os personagens que farão parte da história. Como o nome indica, o jogo avança à medida que os jogadores, interpretando os personagens que criaram, progredem na história construída pelo mestre.

De acordo com David Ewald (2013), o gênero surgiu na década de 1970 a partir dos jogos envolvendo miniaturas, e com influência dos jogos de guerra. O resultado foi um jogo de criação de histórias onde os jogadores batalham contra criaturas fantásticas em mundos com influências de Tolkien e outros autores de fantasia. Com isso, surgiu *Dungeons & Dragons*, até hoje tido como sinônimo do gênero. Posteriormente, entretanto, o RPG passou a se expandir para englobar diversos outros tipos de história, como as histórias de super-heróis com *Mutantes & Malfeitores*, histórias de criaturas sobrenaturais com *O Mundo das Trevas* e mesmo histórias cômicas, como *Fiasco*. Atualmente, existe uma grande diversidade de subgêneros de RPG, tentando englobar o máximo possível de interessados no hobby.

Quando se trata de RPG, é importante fazer uma ressalva quanto ao uso do termo: dentro do grupo maior dos jogos, existem dois principais usos desta palavra, que ainda que similares, se referem a coisas distintas. Quando o termo é abordado aqui neste texto, o foco é especificamente na categoria de jogos de tabuleiro, jogos de papel e caneta (*pen & paper games*, em inglês) ou outros jogos similares de contação de história, usualmente chamados de “RPGs de mesa”. Quando se entra no território dos jogos eletrônicos, entretanto, RPG normalmente assume o significado de jogos que tenham um foco em criação de personagens e customização deles ao longo da história do jogo. Frequentemente o gênero é associado com jogos de estratégia, ainda que também seja comum encontrar jogos de ação que se encaixem nesta categoria. Este segundo grupo normalmente é referido como “RPGs eletrônicos”, e exceto quando devidamente mencionado, não é o foco desta discussão.

No que se refere ao modo de jogo dos RPGs, eles podem variar drasticamente na relação entre regras e ficção, com alguns RPGs (normalmente chamados de “sistemas” ou “sistemas de RPGs”) focando em um conjunto de regras robusto e complexo, enquanto outros tem regras propositalmente simples e foco maior na liberdade dos jogadores em criar a própria história. Mesmo em um único sistema é possível ver uma mudança de foco entre uma geração e outra, como no caso *Dungeons & Dragons* (frequentemente abreviado para D&D), onde originalmente havia um foco muito grande nas regras do jogo, até que em 2008, sob uma nova liderança, os desenvolvedores passaram a reduzir o foco em regras complexas,

como forma de se tornar mais interessante para jogadores iniciantes, visto que naquele ponto o sistema havia se tornado proibitivamente complexo para alguém sem experiência prévia com RPGs, ficando no mercado até 2014, quando foi lançada a 5ª edição do jogo, a mais recente até o momento.

Tendo em vista o foco do RPG na contação de histórias, é importante discutir a relação das regras com o jogo. Afinal, sendo o foco a construção de uma história, não é difícil ver as regras como um empecilho para este fim, especialmente quando se leva em conta o caso de *Dungeons & Dragons*, onde as regras vieram a dificultar a introdução de novos jogadores ao gênero. O ponto é que, por se tratar de um jogo, ainda é importante levar as seis características que Juul (2005) aponta como as que definem um jogo. Em particular, a presença de um desafio a ser superado e por consequência a satisfação decorrente da vitória só são possíveis se houver um ponto de referência claro a respeito de quais ações são ou não viáveis para os jogadores. E é por isso que as regras são importantes no contexto do RPG.

Aqui também é importante comentar que, em sua análise, Juul (2005) não considera os RPGs de mesa como jogos completos, colocando-os no espaço intermediário entre jogos e não-jogos. O principal argumento para isso está na flexibilidade das regras do RPG. Esta é uma crítica compreensível, já que, como dito anteriormente, o gênero é incrivelmente amplo e jogadores de RPG tendem a criar as suas próprias variantes das regras já existentes de forma a satisfazer as necessidades específicas do grupo de jogadores. Entretanto, a variabilidade das regras não é exclusividade do RPG, sendo, na verdade, algo recorrente em diversas brincadeiras infantis, onde há vários grupos localizados de jogadores e que acabam por eventualmente negociar e alterar as regras do jogo para satisfazer os próprios estilos de jogo. Neste ponto, as regras dos RPGs serem flexíveis não deveria ser um empecilho para o seu status completo como jogos, e sim uma característica comum em jogos onde os próprios jogadores são os responsáveis por fazer as regras valerem. Neste caso, Juul (2005) parece se focar especificamente em regras que sejam programáveis em um computador, em detrimento de regras que exploram os benefícios de serem sustentadas por humanos, em vez de máquinas.

Após considerar a importância das regras para o RPG, é interessante discutir o principal atrativo do gênero: o seu uso da ficção. Este gênero de jogo se destaca justamente por, diferentemente de outros gêneros, ter o seu aspecto ficcional colocado nas mãos dos jogadores, limitando a quantidade de histórias possíveis somente pela capacidade dos jogadores de fazer uso das regras para criar tais histórias. Isso se aplica não somente a capacidade do mestre, mas também à dos outros jogadores, já que eles também têm papel

importante na construção na história e mundo. Muitas vezes, os jogadores podem levar a trajetória do jogo para caminhos diferentes do planejado originalmente, o que seria impensável em um jogo eletrônico, onde a ficção do jogo está restrita pelas ideias dos desenvolvedores (ainda que as regras não sigam o mesmo padrão), ou mesmo em outros jogos de tabuleiro (afinal, um jogo de xadrez não oferece a opção de propor acordos comerciais com o rei inimigo, por exemplo).

O papel direto dos jogadores na construção do jogo também tem o potencial para causar um impacto positivo na forma como o jogo se relaciona com o investimento emocional dos jogadores, se tomarmos como base a definição utilizada de “jogo”, baseada em Juul (2005). Como o RPG gira em torno da proposta de cada jogador se colocar no papel de um dos protagonistas da história, as vitórias e derrotas que os jogadores experienciam são também analisadas pela perspectiva dos personagens que passam por tais eventos. Neste caso, não somente há o impacto emocional de vencer o perder em um jogo, mas também a relação emocional de acompanhar um personagem querido através de uma jornada. Neste quesito, o RPG aproxima-se particularmente da literatura no que concerne o investimento emocional de quem interage com a mídia. Naturalmente, o jogo ainda está relativamente limitado na sua capacidade de promover tais emoções, já que, no fim das contas, o jogador está limitado à perspectiva do seu personagem e, em grande parte, à sua própria memória, ao contrário de obras literárias, onde existem diversas possibilidades de abordar o enredo e retomá-lo, e o leitor tem mais capacidade de se aprofundar na história através da releitura de pontos que já passaram.

Apesar destas limitações, entretanto, RPGs e literatura ainda estão fortemente relacionados, já que é possível encontrar esses jogos tanto influenciando quanto recebendo influência de obras literárias. No primeiro caso, podemos ver a presença de livros escritos justamente com base nos mundos criados para partidas de RPG, que ainda que não necessariamente sigam exatamente as mesmas regras do jogo, ainda são histórias criadas no mesmo mundo em que os jogadores criam as suas próprias histórias, servindo tanto como inspiração quanto motivação para os jogadores nos seus grupos. Com isso, também acaba ocorrendo o movimento contrário, onde a literatura passa a influenciar o jogo, da mesma forma que o jogo outrora motivou a escrita de livros. Também não é incomum que sistemas de RPG tenham inspirações de outras mídias no seu cerne. O mais notável destes casos provavelmente é *O Mundo das Trevas*, que em seus livros, onde descreve as regras e o cenário ficcional, é possível encontrar sessões onde há recomendações de livros, filmes, músicas e outras fontes que serviram de inspiração para a criação do jogo. Este é um caso

mais explícito da relação intermediária do RPG, mas, naturalmente, não é o único. Como Bolter e Grusin (2000) apontam, mídias frequentemente estão relacionadas, e quando uma mídia surge, ela normalmente se estabelece em relação às outras mídias. No caso do RPG, há uma prevalência do gênero de fantasia devido às origens do gênero, e a tendência destes jogos é justamente de se estabelecerem com base nas tradições estabelecidas por *O Senhor dos Anéis*, de forma similar à própria literatura de fantasia. Em outros gêneros, é inevitável que os jogadores se influenciem por obras do mesmo tema em outras mídias, visto que provavelmente serão estas outras obras que farão com que o jogador se interesse no jogo em primeiro lugar.

Por fim, RPGs oferecem uma oportunidade de o jogador influenciar a história, e acabam ajudando a fazer o jogador ter um maior interesse na história sendo contada. Além disso, estes jogos normalmente possuem uma relação mútua com a literatura desde o seu princípio, onde eles ajudam a criar leitores, assim como certos gêneros literários também têm uma tendência a criar jogadores. As duas mídias acabam contribuindo para o desenvolvimento de um público interessado no gênero em questão, uma vez que os leitores/jogadores têm a oportunidade tanto de ler histórias interessantes como também, junto de outros fãs, construir as suas próprias histórias em resposta, contribuindo também para a própria reflexão do indivíduo a respeito do seu objeto de interesse.

Os RPGs, por sua vez, estão conectados com os jogos de tabuleiro, tanto pela sua origem neste grupo, tanto pelo uso de ferramentas externas como forma de ter a liberdade de criar regras mais complexas. Mesmo que nem todo RPG faça uso dos tabuleiros (e mesmo entre os que façam uso, seja possível ignorá-lo), o papel do tabuleiro e das peças acabou passando para os manuais e fichas de personagem, que permitem representar os aspectos ficcionais do jogo com clareza suficiente. Ao mesmo tempo, os RPGs também tendem a uma flexibilidade de regras que não é tão comum nos jogos de tabuleiro, o que mostra que o gênero já evoluiu para desenvolver características bem próprias e separadas do grupo ao qual pertenceu no passado.

Finalmente, tanto jogos de tabuleiro quanto RPGs fazem uso da sua combinação de regras e ficção para criarem desafios interessantes e fazer com que os jogadores se sintam engajados na história, buscando alcançar resultados mais interessantes. O fator de interatividade dos jogos acaba sendo a peça-chave para atrair os jogadores para o que está sendo apresentado, e por isso não é surpresa que, desde a antiguidade, tenham um certo caráter pedagógico. Jogos tem o potencial para servir de ferramenta para apresentar ideias para os jogadores através da sua própria experimentação com o jogo, o que ajuda a atribuir

novos sentidos para as suas próprias experiências, e mesmo crianças pequenas reconhecem o valor disso, como o exemplo previamente mencionado de Freud indica e como já foi notado por autores da psicologia. E é por esta combinação de experimentação com interação com cenários ficcionais que é interessante analisar a possibilidade de usar jogos como aliados no ensino de literatura na sala de aula.

2.3 JOGOS E ENSINO

Finalmente, levando em consideração a premissa deste trabalho de conclusão de propor um jogo para uso em salas de aula, é indispensável dedicar um espaço para discutir a presença de jogos em sala de aula. Afinal, a proposta deste trabalho, por si só, parte de alguns pressupostos a respeito de jogos e ensino, e discuti-los contribuirá para entender a proposta como um todo.

Primeiramente, cabe discutir a presença dos jogos em sala de aula. Afinal, a proposta de um jogo didático só se sustenta se considerarmos que jogos são uma ferramenta utilizada (ou, ao menos, utilizável) dentro do ensino em escolas, mesmo que o jogo possa ser jogado fora deste ambiente e ainda manter o seu valor educativo. Quanto à presença dos jogos no ensino, Tânia Fortuna (2013) encontra uma dicotomia interessante e que, segundo ela, já havia sido vista por diversos outros autores: a presença dos jogos em sala de aula é reconhecida como importante, mas vista como algo distinto do ensino. É uma relação inusitada, visto que os professores consideram que o jogo como uma atividade separada das atividades de sala de aula, mas, ainda assim, defendem a sua presença nela. Como ela afirma com base em Öfele (2002), o motivo provavelmente se dá pela incerteza dos resultados de um jogo. Novamente referenciando as discussões prévias neste capítulo, o ponto chave dos jogos é a diversidade de resultados possíveis, diversidade esta que não está no controle dos jogadores ou do professor, ao menos, não completamente. Portanto, não espanta que haja professores que tenham receio de usar jogos em sala de aula; ao contrário de, por exemplo, exercícios gramaticais, não há um resultado previamente determinado para o professor tomar como base no seu planejamento.

Dependendo da abordagem com relação ao planejamento de aulas, de fato é difícil ver a imprevisibilidade dos jogos como um fator positivo. Porém, acredito que, para a área de literatura, o uso de jogos não deveria ser considerado um problema, ao menos não neste sentido. Isso porque, independentemente da idade, o jogo se manifesta como ambiente

intelectual em que se pode “experimentar formas de combinar o pensamento, a linguagem e a fantasia” (KISHIMOTO, 1998, p. 149).

O argumento que levanto aqui é que, especialmente em sala de aula, a definição de Kishimoto também se aplica para a literatura. O que é a literatura se não uma combinação de pensamento, linguagem e fantasia? E o que é o ensino de literatura se não uma forma de experimentar e explorar a literatura? Da mesma forma que os jogos possuem sua imprevisibilidade nos resultados que os alunos/jogadores chegam, o mesmo pode-se dizer da forma como os alunos exploram um texto literário. Por mais que o professor oriente a leitura dos alunos em uma direção, a leitura que eles realizam também é um “caleidoscópio”. De fato, a diversidade de leituras de uma obra em sala de aula pode ser usada justamente como um fator benéfico para explorar a literatura em sala de aula. Usando a mesma perspectiva, por que não fazer o mesmo com os jogos?

Porém, somada a este receio quanto à imprevisibilidade, é preciso lembrar que há também uma dicotomia entre “jogo” e “trabalho”. Neste caso, o uso de jogos em sala de aula pode ser interpretado como uma transição entre as atividades da ordem do trabalho (atividades produtivas), em contraste com as atividades da ordem do brincar (atividades “improdutivas”). Ainda que não seja inerentemente nocivo este uso dos jogos em sala de aula, visando uma atividade sem obrigação de “produzir resultados”, ele, sem dúvida, limita o potencial dos jogos no ensino (especialmente por não considerar a relação entre jogo e ensino, em primeiro lugar). No que se refere a esta dicotomia, Fortuna argumenta que “no caso de brincar e trabalhar (...), é flagrante a impossibilidade de estabelecer uma distinção clara entre essas duas ações, já que algumas atividades se aproximam mais do trabalho e, outras, da brincadeira (...)”, mesmo que tenham sido feitos “reiterados esforços em mantê-las separadas, especialmente a partir da era industrial” (FORTUNA, 2013, p. 87).

Portanto, este ponto é um que, para a discussão deste trabalho, é importante deixar claro: o mito do jogo como atividade “não-produtiva”. A dicotomia jogo-trabalho não se trata de fato de uma divisão binária, e sim, no mínimo, de um espectro, tendo em vista que o jogo pode cumprir com as duas funções. Neste sentido, os jogos em sala de aula podem ser usados de forma mais desconectada do ensino (mais afastados do “trabalho”), de fato, mas também é plenamente possível utilizá-los de forma próxima do ensino, tendo no jogo o objetivo de construir algo *em conjunto* com o ensino (mais próximos do “trabalho”).

Tendo em mente a posição dos jogos em sala de aula, cabe discutir um pouco sobre formas como utilizá-los. A partir dos pontos discutidos nesta sessão, foram apontados dois usos possíveis para jogos: jogos em contraste com exercícios (ênfase nos jogos pela

ludicidade) ou jogos como objeto de análise (ênfase nos jogos pela exploração). Naturalmente, não defendo aqui que estas são as únicas formas de se utilizar jogos em sala de aula. Porém, para a discussão estabelecida neste capítulo, acredito que sejam as mais interessantes de se analisar.

A começar pelo uso dos jogos em contraste com o trabalho, reitero o argumento prévio a respeito deste uso: usar jogos pelo seu fator lúdico não é *inerentemente* ruim. Jogos como o jogo da forca são clássicos em aulas de ensino de línguas exatamente por este motivo. Sua presença serve tanto como um estímulo positivo para os alunos (caso sobre tempo em aula, podem jogar), assim como uma ferramenta para retomar pontos da aula (revisando vocabulário previamente trabalhado, por exemplo). Deve-se tomar cuidado, entretanto, com o uso de jogos como uma forma de “ensinar sem que os alunos percebam”. Como Fortuna (2013) aponta, tal estratégia é questionável, tanto por tratar a ludicidade como uma isca para os alunos quanto pela implicação moral inerente em tal mentalidade. Além destes pontos, eu argumentaria que tal tentativa de “enganar” os alunos também subestima a inteligência deles, vendo-os como incapaz de deduzir que uma proposta de atividade em sala de aula possa ter, na verdade, o objetivo de ensiná-los algo. Jogos como o jogo da forca funcionam não só porque são focados na ludicidade e interação (neste caso, entre alunos), mas também *apesar* de não serem focados em esconder conteúdo didático em si. Neste caso, em vez de focar em inserir conteúdo didático em um jogo, deixar os alunos experimentarem pode ser o suficiente como contribuição para o projeto do professor.

Por outro lado, usar os jogos como método para explorar um tópico, seja apresentando-o ou desenvolvendo em cima dele, é uma estratégia mais interessante, ao menos em um projeto de ensino bem estabelecido e com todas as etapas bem planejadas. Enquanto, no caso anterior, jogos atuam como um complemento para projeto já estabelecido, um adicional que não é indispensável, neste caso é necessário usá-los com mais reflexão. Afinal, pelas características discutidas anteriormente, usá-los em sala de aula é mais similar a levar um conto para ser lido em aula do que como um descanso entre aulas. Neste caso, o uso do jogo precisa cumprir um propósito específico do projeto. Talvez um jogo possa ser apresentado para os alunos como forma de introduzir o tema de um projeto didático, onde os alunos são convidados a explorar o jogo em grupos para uma discussão maior. Um jogo que

exemplifica bem esta possibilidade é *Train*¹¹. Apesar de não ser necessariamente um jogo para uso em salas de aula (e mesmo que seu uso fosse possível nelas, provavelmente seria necessário um forte trabalho de mediação pelo professor para viabilizá-lo em um projeto), ele demonstra como um jogo pode ser usado para introduzir uma série de discussões a respeito de fascismo e sociedade. Por outro lado, tal jogo também pode ser usado em um estado mais avançado do projeto, quando os alunos-jogadores já possuem um conhecimento maior a respeito do tópico do projeto, e, portanto, mais capacidade de discuti-lo com profundidade. De fato, um jogo poderia ser usado até mesmo como produto final, como no caso de desenvolver uma aventura de RPG com base em uma obra lida ou nas discussões geradas em sala de aula a partir delas.

Por fim, vale ressaltar que qualquer discussão sobre como usar jogos em sala de aula exige um certo grau de generalização. Projetos de ensino são um assunto incrivelmente amplo, e os usos de jogos dentro deles limita-se apenas pela criatividade dos professores que os desenvolvem. Portanto, visto que este trabalho de conclusão tem como foco a criação de uma ferramenta de ensino, não irei me estender em todas as possibilidades de explorar jogos em sala de aula, tarefa esta que já foi explorado por diversos outros autores, como Fortuna, Seffner e Giacomoni (2013), para citar alguns exemplos.

11

Um jogo, desenvolvido por Brenda Romero, com somente uma cópia física existente. Neste jogo, os jogadores controlam trens em um tabuleiro linear, angariando passageiros e levando-os de uma estação para outra. Ao chegar na estação, os jogadores devem retirar uma carta para saber a estação que chegaram. Entretanto, o jogo que pode parecer simples num primeiro momento ganha contornos mais complexos quando, ao retirar a carta, descobre que todos os locais são campos de concentração nazistas. Os jogadores seguem levando os passageiros de estação em estação pois, segundo a criadora, “o jogo acaba quando ele termina”.

3. A REMIDIAÇÃO

Nos capítulos anteriores, foram apresentados alguns aspectos relevantes sobre as lendas arthurianas, assim como questões a respeito de jogos e sua relação com ensino. Agora que esses tópicos já foram abordados, é possível começar a discutir de forma embasada a respeito do jogo que este trabalho de conclusão visa a apresentar.

Primeiramente, acredito ser importante, para poder discutir as características do jogo, comentar a respeito do público-alvo pretendido. Afinal, sem ter em mente os objetivos pretendidos ao elaborar o jogo, é mais difícil argumentar a respeito das escolhas realizadas. Em particular, por se tratar de um jogo pensado para sala de aula, há certas perguntas que naturalmente serão realizadas, e que precisam ser analisadas para que o jogo possa funcionar de forma efetiva.

Tendo isso em mente, vale notar algumas limitações na forma como o jogo precisa ser desenvolvido. Primeiramente, há uma limitação no tempo: idealmente, o máximo que uma partida deveria levar seria cerca de 30 minutos. Mais tempo que isso dificultaria o uso em sala de aula, especialmente considerando períodos escolares de 45 minutos. Na prática, isso implica fazer uso de histórias mais curtas e desafios mais diretos. Da mesma forma, também é importante que o jogo seja relativamente simples, já que as regras não podem ser excessivamente complexas para jogadores que não estão acostumados com jogos de tabuleiro. Além disso, como ponto mais óbvio, o fato de ser um jogo significa, adicionalmente, que o jogo precisa favorecer a interatividade (o que o torna um jogo) acima da fidelidade ao material original. Neste caso, o ideal é que os jogadores possam ter liberdade para poder “brincar” com as histórias, não se limitando ao texto original, mas sendo capaz de criar a sua própria versão, com personagens diferentes ou até mesmo um final distinto do que aparece nas lendas contadas por Malory. Mesmo o contato com uma versão “alternativa” das lendas pode ser usado como um incentivo para pesquisar as versões originais das histórias apresentadas.

Em resumo, pode se considerar que há três aspectos centrais sendo pensados para este jogo: tempo, complexidade e interatividade. Naturalmente, a interação entre estes três fatores gera alguns dilemas. Se por um lado, uma complexidade baixa tende a incorrer em um jogo mais rápido, por outro uma duração curta também reduz a quantidade de oportunidades que os jogadores têm para interagir com o jogo. Portanto, logo de princípio pode-se dizer que tempo é um fator que vai ser diretamente relacionado aos outros dois fatores principais, sendo, especialmente, uma guia para estabelecer um equilíbrio razoável entre os outros dois fatores.

Por fim, cabe considerar um pouco as características gerais do jogo. Naturalmente, todas elas serão mais profundamente analisadas nas seções deste capítulo. A começar pelo seu gênero, trata-se de um jogo de tabuleiro. O tabuleiro em questão representa Camelot, e cada jogador assume o papel de um membro da Távola Redonda. Juntos, os jogadores escolhem uma história (de uma lista de histórias disponíveis) e jogam essa história, tentando solucionar o seu problema principal. Para isso, eles precisam viajar por Camelot, visitando diversos locais e trabalhando juntos para conseguir resolver a trama principal. A proposta do jogo é que os jogadores consigam ter contato com as lendas arthurianas e, por consequência, com a literatura medieval, e assim venham a adquirir maior interesse neste gênero. Desta forma, o jogo é pensado como algo que possa funcionar de forma isolada, somente como jogo, mas também como ferramenta didática, podendo ser usado em um projeto didático como forma de trabalhar com a literatura inglesa medieval.

Como discutido no capítulo anterior, com relação à presença dos jogos em sala de aula, é importante tomar algumas ressalvas quanto às características deste jogo: a primeira é de que ele precisa, inicialmente, ser eficiente como um jogo. Afinal, ainda que ele seja pensado como uma ferramenta didática, o seu papel como instrumento de ensino não pode suprimir a sua função como jogo, ou incorreria no erro de servir como “isca” para enganar os alunos e fazê-los ter uma outra atividade que não seja o jogar. Não à toa, este jogo didático é um jogo, antes de ser didático. De qualquer forma, a premissa do jogo, em si, já é um convite aos jogadores a conhecer um pouco mais nas histórias arthurianas e, com a mediação de um professor, é possível introduzir algumas discussões a respeito de aspectos de autores arthurianos e temas destas obras como um complemento à atividade do brincar.

Por fim, no que se refere a gêneros de jogos, o estilo que melhor se encaixa nas necessidades do jogo seria o dos *board games* de estilo RPG, em que os jogadores incorporam personagens (neste caso, figuras importantes das lendas) e tem um aspecto cooperativo, em vez do competitivo que é normalmente associado com jogos de tabuleiro. O foco maior desses jogos na narrativa também é um grande benefício para o formato do jogo. A principal referência, até o momento, para a elaboração do jogo foi *Eldritch Horror*, mencionado previamente, jogo que coloca os jogadores no papel de diversos indivíduos que trabalham juntos para impedir que o mundo seja tomado por criaturas além da compreensão humana. Como o próprio nome indica, trata-se também de uma remediação, desta vez das histórias de H.P. Lovecraft. De forma similar à proposta deste jogo, em *Eldritch Horror* a história também é guiada por propostas prontas. As histórias giram em torno de cumprir uma série de condições predeterminadas, enquanto eventos aleatórios oferecem as oportunidades para

cumprir estas condições. Esse formato dá uma boa dose de flexibilidade para inserir novas histórias e também contribui para que possa ser jogado múltiplas vezes, já que é possível alcançar resultados diferentes, com dificuldades diferentes, dependendo dos personagens dos jogadores e dos acontecimentos ao longo da partida. Por outro lado, reduzindo o peso dos eventos aleatórios, também é possível evitar que o jogo se torne excessivamente longo, um problema já mencionado anteriormente.

Além deste *board game*, também há em meu jogo uma influência dos livros-jogo. Os livros-jogo são um gênero de jogo centrado em tomada de decisões à medida que se lê uma história (em um livro), sendo guiado ao longo do material e tendo que lidar com as consequências das ações. Este gênero consegue fazer um bom trabalho de criar uma história que se desdobra em múltiplos caminhos, sendo, em suma, uma narrativa interativa. No caso deste jogo, o formato de desdobramento de eventos tem sido a principal forma de remidiar as lendas para o formato de jogo. Porém, de forma pouco surpreendente, o formato de narrativa dos livros-jogos ainda possui uma certa dose de linearidade, como se esperaria de um livro, o que restringe as opções que os jogadores podem tomar. Adicionalmente, uma história de um livro jogo leva um tempo considerável para ser jogada, normalmente, e uma redução neste tempo influencia diretamente na capacidade de desdobramento da obra. Entretanto, ela também contribui com uma relativa simplicidade para a jogabilidade, já que se trata de uma fórmula relativamente simples de criar histórias interativas. No fim, o principal desafio se encontra em preservar um equilíbrio entre liberdade para o jogador de um *board game* e simplicidade das regras de um livro-jogo, que são os principais pontos fortes destes dois gêneros.

3.1 AS REGRAS DO JOGO

Tendo em mente os aspectos gerais do jogo, é possível começar a discutir seus detalhes. Como ponto de partida, convém analisar as regras do jogo, já que é sobre elas que todos os outros aspectos se aplicam. Ao mesmo tempo, porém, por se tratar da base do jogo, também é a que possui a relação mais indireta com o material de referência.

Primeiramente, como mencionado anteriormente, o jogo possui elementos tanto de jogos de tabuleiro quanto de livros-jogo. Isso significa que a proposta gira em torno tanto de um tabuleiro, que marca o progresso dos jogadores através do reino e onde estão os eventos principais, assim como ao redor de um lado mais narrativo, em que os acontecimentos podem

se desdobrar em caminhos diferentes dependendo de escolhas realizadas pelos jogadores. Neste caso, o tabuleiro cumpre uma função similar à dos livros-jogos, como o indicador do caminho a ser tomado. Portanto, a meta central do jogo é cumprir um certo conjunto de objetivos (principais e secundários), determinados pela história selecionada, que vão se encontrar em pontos específicos do reino, nos quais os jogadores precisam ir para cumpri-los.

Para atingir tais objetivos, cada jogador seleciona um personagem específico, que virá com um certo conjunto de habilidades, destacando-se em algumas tarefas. Estes personagens representarão os jogadores dentro do jogo, e serão a forma de interagir com a história. Ainda que, tecnicamente, seja possível criar os seus próprios personagens (as características são simples o suficiente para permitir isso), o jogo já propõe personagens prontos, sendo eles os membros da tábua redonda de Malory. Todos estes personagens podem ser resumidos em um conjunto de cinco atributos, características que variam em valores de 1 a 5, definindo o quão habilidoso o personagem é naquele aspecto, e uma habilidade, que fornece alguma forma especial de interagir com o mundo ficcional. Cada personagem possui uma habilidade distinta, mas os atributos se mantêm sempre os mesmos: bravura, lealdade, fé, cortesia e astúcia. As motivações por trás da escolha destes atributos e uma descrição mais elaborada das habilidades serão apresentados na próxima seção.

Uma vez que os jogadores já tenham os seus respectivos personagens, eles escolhem uma das histórias que jogarão. As histórias são transposições de passagens de *A Morte de Arthur* para o formato do jogo, ainda que não necessariamente uma adaptação completa de toda a história de Malory, por limitações práticas e porque, como já comentado, o objetivo não é uma recriação completa da obra, e sim uma introdução dos jogadores às lendas arthurianas. Portanto, foram selecionadas somente algumas das histórias principais, que podem ser apresentadas de forma independente (com o mínimo possível de ajustes) e que podem se encaixar na premissa do jogo (em especial, nas limitações de tempo e nas oportunidades de interação). Uma explicação mais elaborada a respeito das histórias escolhidas para o processo de adaptação se encontra na seção 3.3, que se concentra em discutir os aspectos da história dentro do jogo.

Por fim, depois de ter os personagens e a história definidos, os jogadores começam a partida propriamente dita. Isso se dá através de rodadas, nas quais cada jogador atravessa um certo número de espaços no tabuleiro (determinados em uma rolagem de um dado de seis faces) em direção a algum dos pontos principais do mapa (sendo eles locais de destaque nas histórias arthurianas). O jogador, ao final da sua jogada, se depara com algum acontecimento, dependendo de onde parar. Caso tenham alcançado algum dos pontos principais, ele se depara

com um evento principal, onde receberá a oportunidade de cumprir algum objetivo maior e avançar a história, ou cumprir um objetivo menor, que facilitará a conclusão dos objetivos principais. Entretanto, caso o jogador não alcance nenhum ponto principal, parando em algum lugar da estrada, ele se depara com um evento menor, onde receberá algum bônus ou penalidade menor, ou um acontecimento neutro. Assim, mesmo ao longo do caminho, há ocorrências que podem ser completadas, o que emula, em menor grau, algumas das histórias de cavaleiros errantes. Estes acontecimentos menores, porém, são aleatórios, não dependendo do ponto onde o personagem parou como os eventos principais. Acima de tudo, estes eventos menores ajudam a estabelecer a ambientação do jogo e servem como forma de preencher o intervalo entre os acontecimentos centrais. Abaixo é possível ver uma representação de como seria um trecho do mapa, baseando-se no mapa das estradas romanas em *The Digital Atlas of Roman and Medieval Civilizations* (MCCORMICK, et al., 2007):

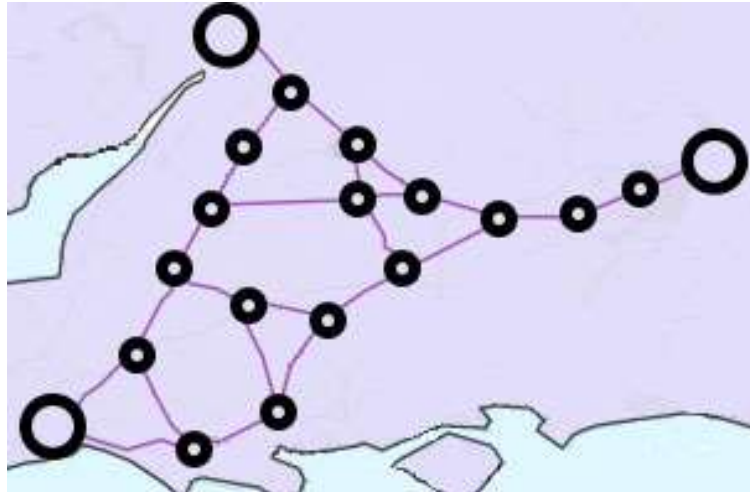


Imagem 1: Representação da conexão entre pontos principais do mapa¹²

Nos eventos (especialmente os principais, mas também entre os menores), é comum que os atributos e habilidades dos personagens ajudem a definir o rumo da história. Isso se dá através do que é chamado normalmente em RPGs de “testes”, rolagens de dados que determinam o sucesso ou fracasso do personagem em uma determinada ação. No caso, quando o jogador se depara com um evento em que há chances de sucesso ou fracasso, normalmente o jogador realizará rolagens de dados, rolando tantos dados quanto tiver pontos no atributo relacionado. O personagem obterá um sucesso para cada dado que resultar em quatro, cinco ou seis. Isso significa que, mesmo em situações desfavoráveis, ainda há chances razoáveis de sucesso (50%). Para cada ponto acima disso, as chances de obter ao menos um sucesso aumentam consideravelmente, ainda que em valores gradativamente menores. Em

¹²

Trajetos do mapa de autoria própria. Mapa de autoria de McCormick et al. (Disponível em: <https://darmc.harvard.edu/>, último acesso em 17/11/2020)

vários eventos menores, um único sucesso é suficiente para ser bem-sucedido, mas em eventos principais pode ser necessário que o jogador obtenha vários sucessos para obter os melhores resultados possíveis. Em compensação, eventos menores, por serem aleatórios, possuem grandes chances de colocar os jogadores em situações desfavoráveis, em que eles possuem poucos dados para rolar, enquanto que eventos principais são fixos, permitindo que os jogadores escolham as pessoas mais apropriadas para cada tarefa e tenham chances maiores de conseguir múltiplos sucessos.

Além dos eventos que pedem testes, também há eventos fixos, especialmente entre eventos menores. Nestes eventos, não há nenhuma rolagem específica para ser feita, somente um resultado fixo a ser obtido, podendo ser tanto positivo ou negativo. Estes resultados podem variar entre a obtenção de bônus ou penalidades nos atributos, a obtenção de alguma alternativa extra ao visitar um evento principal ou mesmo algo neutro (sem efeitos diretos na história, somente como uma ambientação). Nestes eventos, é possível que ocorram múltiplos resultados distintos (especialmente em eventos principais desta categoria), mas neste caso a variação se dá através do personagem cumprir condições específicas. É possível, por exemplo, que um certo desafio só possa ser vencido por alguém que possua um determinado artefato, ou que for particularmente corajoso (neste caso, possuindo um certo valor de bravura, sem necessariamente exigir uma rolagem). Tais eventos permitem a criação de condições específicas para cumprir os objetivos principais, ou talvez para alcançar um desdobramento específico da história, oferecendo ferramentas para adaptar algumas lendas específicas. Naturalmente, estas questões vão ser trabalhadas em maiores detalhes na seção sobre as histórias do rei Arthur.

Por fim, antes de aprofundar os aspectos já mencionados do jogo, é interessante considerar os materiais planejados para o jogo. Na mesma linha já citada, de tentar tornar o jogo mais acessível possível para uso em sala de aula, há um certo foco em fazer com que o jogo seja consideravelmente flexível com relação aos seus materiais. A escolha de dados de seis faces, em detrimento de usar outros tipos de dados (algo recorrente em RPGs) se dá, em especial, por este motivo. Estes dados são fáceis de encontrar, e normalmente em grande quantidade, permitindo que seja fácil de obtê-los para jogar o jogo, caso seja necessário. De forma parecida, o jogo é pensado usando, com a exceção do tabuleiro, quase exclusivamente cartas. Desta forma, é possível criar tantas cartas para os personagens (que não precisam de muito espaço para as poucas características de jogo que possuem), e os eventos também funcionam melhor através deste sistema, em especial os menores. Desta forma, os jogadores, no início da partida, separam as cartas dos seus jogadores, as cartas dos eventos principais

(que ficarão voltadas para baixo enquanto os jogadores não estiverem realizando os seus eventos) e colocam as cartas de eventos aleatórios em um baralho, do qual será retirada uma carta no final do movimento de cada personagem. Desta forma, é relativamente fácil de separar as histórias (cada uma com o seu baralho de cartas de eventos) e também de fazer várias cópias destas histórias. Também é mais fácil de registrar quais eventos foram ou não realizados na história (com aquele que completou o evento mantendo para si a carta) e oferecendo uma certa uniformidade no jogo.

Além disso, é interessante mencionar que o jogo também é pensado para ser relativamente fácil de os jogadores montarem as suas próprias histórias e personagens, caso assim desejem. Isso porque, como já explicado anteriormente, o jogo não apresenta toda a narrativa de Malory, nem todas as histórias arthurianas possíveis de se encontrar. Portanto, esta flexibilidade permite também que os jogadores possam ter a sua própria atitude responsiva ao jogo, adicionando a ele suas próprias narrativas. Em especial, esta estratégia foi feita levando em conta a possibilidade de ser usada em um projeto didático, onde os alunos, após terem contato maior com as lendas, as adaptam para o formato do jogo.

3.2 OS PERSONAGENS E OS JOGADORES

As lendas arthurianas, apesar de serem centradas na figura do rei Arthur, são também conjuntos de lendas já existentes, que acabaram por serem unificadas ao redor da tábua redonda. Então, não seria estranho afirmar que, de certa forma, os cavaleiros são um dos aspectos mais centrais destas histórias. São os seus feitos que estas histórias retratam, acima de tudo, e a tábua redonda se mantém a partir do renome destes cavaleiros, como já comentado previamente. Tendo isso em mente, a presença destes cavaleiros no jogo seria algo inevitável.

Porém, dentro do jogo, o papel central da história está, em suma, nas mãos dos jogadores: as façanhas da história são em decorrência de suas decisões, e as conquistas são conquistas deles. Portanto, a escolha tomada como padrão no jogo foi a de associar os jogadores aos cavaleiros da tábua redonda. Como já explicado, os jogadores possuem plena capacidade de montar seus próprios personagens, mas o jogo parte do pressuposto de que os personagens utilizados são os arthurianos, como forma de estabelecer as suas mecânicas. Assim, ao menos, é possível ter um ponto de referência na hora de adaptar as histórias no que se refere ao que os jogadores serão capazes de realizar.

Tendo isso em mente, os principais aspectos para considerar na hora de escolher os personagens a serem representados neste jogo são a sua relevância na obra, e quais características eles apresentam. Com o primeiro aspecto, o foco fica em personagens que possuem maior destaque ou relevância, tanto por serem os mais fáceis de adaptar (já que tem mais representação para servir de base), mas também porque são os que tem mais conexão com as histórias que estão sendo adaptadas. O segundo aspecto se concentra na parte de adaptar os personagens. Naturalmente, isso envolve ver a representação de cada um deles em *A Morte de Arthur* e tentar estabelecer as principais características que os destacam como cavaleiros e, portanto, que possam ser usadas para defini-los como personagens do jogo. Obviamente, neste caso é necessário um certo grau de generalização e liberdade criativa, e o próprio processo é, inevitavelmente, uma tentativa pessoal de aproximar lenda e jogo, tendo em conta que os personagens precisam ser relativamente parecidos em termos de habilidades, o que não acontece no material de referência (com personagens como Arthur, Lancelot ou Tristan ganhando maior destaque e notoriedade em comparação com outros).

Por fim, tendo em vista os critérios estabelecidos, foram selecionados oito personagens para serem os personagens jogáveis por padrão no jogo. A escolha por oito personagens se deu por ser um número limite de jogadores bem recorrente em jogos de tabuleiro, fazendo disso um limite seguro e já testado, possivelmente como forma de evitar que o excesso atrapalhe a jogabilidade de cada um. Desta forma, mesmo que seja possível a presença de mais cavaleiros, como o formato padrão do jogo, foram selecionados esses oito, deixando a opção aos jogadores de tentar recriar os seus cavaleiros favoritos no formato do jogo caso eles não tenham sido retratados. Com isso em mente, os oito cavaleiros selecionados foram: Arthur, Lancelot, Tristan, Gareth, Galahad, Gawain, Ector e Kay.

Todos os personagens foram selecionados por possuírem notável relevância em alguma parte da história. Arthur, além de ser o principal personagem, também tem dois livros centrados em suas conquistas individuais (a sua ascensão a rei e, posteriormente, a imperador). Ao lado dele, e como personagens extremamente recorrentes, temos tanto Kay quanto Ector, motivo pelo qual eles foram selecionados. Seus principais feitos são concentrados em auxiliar o rei durante as guerras, mas, ainda assim, eles estão entre alguns dos cavaleiros mais notórios na obra. Lancelot e Tristan também entram pela sua presença forte ao longo da obra, que, ao contrário dos outros dois, se mantém constantemente forte através de boa parte dos livros (por motivos compreensíveis, naturalmente). Gawain e Gareth, por sua vez, não possuem uma presença tão firme ao longo da obra como um todo, mas surgem com certa recorrência, e tem momentos particularmente importantes para a narrativa

como um todo (seja pela relação de Gawain e Lancelot, ou pelas aventuras de Gareth e sua eventual morte, que motiva Gawain a buscar vingança contra Lancelot). Por fim, Galahad é um caso um pouco excepcional, visto que sua presença é claramente menor na obra (limitada à busca pelo Santo Graal), mas quando aparece, prontamente assume um papel de grande destaque, especialmente por ser, de certa forma, uma representação de um ideal de cavalaria e, em decorrência disso, aquele que consegue cumprir com sucesso essa aventura, possivelmente a mais famosa entre as lendas arthurianas.

Tendo definidos os personagens a serem adaptados majoritariamente na obra, cabe discutir a principal representação deles no jogo, na forma das características de jogo deles, seus atributos e habilidades. O foco ao estabelecer os atributos foi tentar determinar as principais características que poderiam definir os ideais de cavalaria em *A Morte de Arthur*. Como mencionado por Lupack (2005, p. 135), os ideais do amor cortês e da lealdade ao rei se manifestam como aspectos da cavalaria. Como mencionado por Robeson (2010), também há na política arthuriana a capacidade de usar a honra como forma de angariar o apoio de pessoas ou conseguir combater inimigos na esfera política, o que foi representado pela astúcia. A bravura representa os “grandes feitos de armas” que são tão presentes nos inúmeros duelos e batalhas que encontramos na obra, e de forma similar a fé representa os aspectos católicos que são inegavelmente presentes em Malory, podendo destacar (mas não limitado a) o fato de Merlin, uma figura tradicionalmente pagã, frequentemente mencionar o nome de Deus e agir em nome da vontade d’Ele.

Com base nesses critérios, cabe distribuir os atributos entre os personagens. Em geral, os personagens podem ser divididos em duas categorias: especialistas e generalistas. Especialistas seriam aqueles cavaleiros que são a epítome de uma destas características, entre eles Tristan (representando o amor cortês), Galahad (os ideais católicos) ou Gareth (a lealdade, especialmente aos seus companheiros). Estes são os personagens a possuir o seu atributo de foco em 5, ao custo de outros atributos mais baixos. Em contraste, os personagens generalistas normalmente possuem um ou dois atributos em um valor de 4 ou 3, mas compensam não tendo realmente atributos baixos. Como os principais personagens dessa categoria podemos mencionar Lancelot (no seu dilema entre o amor cortês e a lealdade), Arthur (representando vários ideais de cavalaria, mas sem conseguir incorporar um único perfeitamente) ou Gawain (que apesar de sua lealdade, poderia ser atribuído como um dos principais causadores, ainda que inconscientemente, pela queda do seu rei). Suas características podem ser vistas na tabela abaixo:

Tabela 3 – Personagens e suas características de jogo

| Personagem | Papel | Atributos principais | Atributos fracos |
|-------------------|--------------|-----------------------------|-------------------------|
| Arthur | Generalista | Bravura e Fé | Astúcia |
| Ector | Generalista | Lealdade e Astúcia | Bravura |
| Galahad | Especialista | Fé | Cortesia e Astúcia |
| Gareth | Especialista | Lealdade | Bravura e Fé |
| Gawain | Generalista | Bravura e Lealdade | Cortesia |
| Kay | Generalista | Cortesia e Fé | Lealdade |
| Lancelot | Generalista | Lealdade e Cortesia | Fé |
| Tristan | Especialista | Cortesia | Bravura e Lealdade |

Por fim, também há as habilidades. Estas são representações de principais características desses indivíduos, tornando-os mais únicos do que somente a distribuição dos seus atributos. Em geral, as habilidades servem como forma de fortalecê-lo em seu papel em particular, seja tornando-o mais versátil, ou especializando-o. Como os principais exemplos de cada caso, é possível mencionar Arthur e Galahad. Arthur, naturalmente, se destaca pela posse da lendária Excalibur. No jogo, seu efeito como a habilidade dele permite que, caso ele perca um duelo usando bravura, ele possa rolar novamente todos os dados que não deram sucesso, representando o uso da Excalibur durante a sua primeira batalha (livro I, capítulo IX), onde sacar a espada bastou para reverter o rumo da batalha. Neste caso, isso permite que Arthur, ainda que sem atributos particularmente altos, possa se especializar mais, sem deixar de ser um generalista. Por outro lado, Galahad faz o contrário, com sua habilidade representando a pureza que permitiu que alcançasse o Graal, permitindo usar os sucessos numa rolagem de Fé como dados extras em qualquer rolagem de cortesia (seu atributo mais fraco). Desta forma, ele tem menos dificuldade com os eventos onde normalmente se destacam os generalistas, já que sua habilidade ajuda a encobrir sua maior dificuldade, ainda que seja um bônus inconsistente demais para usá-lo como um completo generalista. Tendo em mente a forma como os personagens interagem com o jogo, portanto, agora é possível se aprofundar mais na forma como a história é incorporada ao jogo.

3.3 AS HISTÓRIAS DO REI ARTHUR

Após as decisões no processo de adaptação dos personagens, vem o processo de adaptação das histórias propriamente ditas. Obviamente, adaptar todo o livro (ou os oito livros, dependendo da perspectiva) é uma abordagem pouco prática, especialmente levando

em conta o tempo necessário para completar a adaptação. Além disso, deixar histórias sem serem adaptadas não é algo inerentemente ruim se levarmos em conta a possibilidade de usar essas histórias em sala de aula e como parte de um projeto didático, motivando os alunos a ir atrás das obras completas e, talvez como produto deste projeto, tentar fazer as suas próprias releituras destas histórias.

Porém, quanto à escolha das lendas, há alguns fatores para determinar o quão interessante a história é para ser adaptada. O primeiro, como já mencionado anteriormente, é o de ser uma história isolada, ou fácil de isolar. Considerando que o jogo não foi pensado para que as histórias remidiadas sejam feitas numa ordem específica, é importante que as histórias escolhidas não precisem de um amplo contexto prévio para serem entendidas. Neste caso, qualquer história que tenha um começo, meio e fim bem estabelecidos, e não precisem de mais conhecimento do que uma noção geral a respeito da dinâmica de Camelot e da Távola Redonda já são suficientes, com algumas informações adicionais podendo ser colocadas na introdução da história específica. Felizmente, considerando a própria origem da Távola Redonda como um conjunto de histórias de cavalaria originalmente isoladas, não é difícil de uma história cumprir este pré-requisito. Em seguida, levando em conta as regras do jogo, dá-se prioridade para histórias que envolvam jornadas ou viagens, uma vez que boa parte da jogabilidade gira em torno de viajar através do reino para solucionar o problema. Caso a história não possua a presença de uma viagem, esse elemento precisará ser introduzido na remediação, então é preferível que isso já esteja presente originalmente. Por fim, há uma preferência por histórias nas quais é relativamente fácil de haver finais diferentes do original, o que facilita para dar maior peso para a interação dos jogadores com a história em questão. Um exemplo poderia ser a história de “Gawain e o Cavaleiro Verde”, na qual Gawain acaba por falhar em resolver o desafio ao não demonstrar as qualidades esperadas de um cavaleiro. Neste caso, é possível que na interação dos jogadores com a história, eles possam ter um final bem-sucedido, ou mesmo outro tipo de final, mas o importante é que os jogadores possam ver significado na sua interação com a história, ao invés de serem forçados a recontarem uma história já existente.

Dentre os oito livros que compõe *A Morte de Arthur* segundo Lupack (2005), certamente há uma certa discrepância no que se refere a como adaptar cada um deles. Em parte, isso se dá porque alguns dos livros possuem narrativas relativamente simples e diretas (como eu argumentaria ser o caso do segundo livro, do império romano e do quarto, de Gareth), enquanto que outros aproximam-se mais de conjuntos de aventuras interrelacionadas por um ponto de vista narrativo (como é o caso quase todos os livros centrados no Lancelot).

Naturalmente, mesmo as que não possuem uma linha narrativa não clara ainda são unidas por temas que perpassam o respectivo livro, mas para os fins de adaptar as histórias, isso significa uma discrepância ao lidar entre os livros.

Primeiramente, há aqueles que são mais diretos, como as aventuras de Gareth para se tornar um cavaleiro, ou as guerras que Arthur trava, são mais fáceis de apresentar como uma única grande aventura no jogo. Naturalmente, isso implica em focar mais nos eventos centrais ao custo dos detalhes destes respectivos livros. A guerra contra os onze reis, por exemplo, se concentra mais em recriar, em escala menor, algumas das principais batalhas através do reino, enquanto a história de Gareth se concentra em ajudar o jovem aprendiz (cozinheiro naquele período) a realizar feitos notórios e se tornar finalmente um cavaleiro. Naturalmente, considerando que cada um desses livros tem dezenas de capítulos (independentemente do quão curtos eles sejam individualmente), é difícil considerar a possibilidade de que todos os detalhes possam ser incluídos em um curto período de tempo.

Por outro lado, os livros que se concentram mais em conjuntos de aventuras, como as aventuras do Lancelot ou a busca pelo Santo Graal normalmente precisariam ser divididos em aventuras mais isoladas. No caso do Santo Graal, por exemplo, é possível dividir nas aventuras que precedem o Santo Graal (em especial aquelas relacionadas a Lancelot e Elaine) e aquelas que são diretamente ligadas à busca pelo Santo Graal (neste caso, tentando se provar merecedor do Graal até finalmente encontrá-lo, de forma parecida com as jornadas do Lancelot e a do Galahad). Neste caso, é um pouco mais simples, por se tratar da realização de um recorte mais específico junto ao eixo temático, ao mesmo tempo em que se toma cuidado para não deixar a história descontextualizada.

Por fim, no que se refere a parte mecânica, é importante levar em conta que, considerando as mecânicas do jogo, certos ajustes serão inevitáveis. Em particular, histórias que se concentrem em uma região específica precisam ser adaptadas para ao menos encobrir uma região mais ampla, ou atuar sob uma série de condições a serem concluídas para avançar no mesmo local. Isso significa que, por exemplo, os diversos acontecimentos envolvendo Tristan e Isolt, mesmo que se passando no mesmo local, precisariam ser espalhados para outras regiões ou colocados no mesmo local, mas com condições distintas para serem concluídos (o que beneficiaria o trabalho em equipe dos jogadores para cumprir a tarefa principal. Desta forma, enquanto um duelo pode ter como condição somente chegar no castelo do rei Mark e obter um determinado número de sucessos, os eventos subsequentes (como, por exemplo, uma justa que acontece mais adiante) podem exigir, além da conclusão do evento prévio, outras condições relacionadas a outros pontos do mapa (que os jogadores podem

cooperar para cumprir de forma mais eficiente e, assim, desbloquear os eventos principais mais rapidamente).

3.4 O TABULEIRO E A GEOGRAFIA DO REI ARTHUR

Por fim, após tanto falar a respeito de como os personagens visitam inúmeros pontos do reino do rei Arthur, e a relevância do tabuleiro nesta tarefa, cabe discutir um pouco sobre o tabuleiro. Neste caso, trata-se de considerar não somente a geografia do rei Arthur, mas também a história da Inglaterra histórica, já que ambos influenciam na tomada de decisões nesse sentido.

Discutir a extensão do reino de Arthur é um tópico complicado, na melhor das hipóteses. Versões diferentes atribuem locais diferentes para certos acontecimentos, o que mostra que poucas das lendas contadas realmente tinham o aspecto geográfico em mente. Por outro lado, Malory nos oferece uma certa noção a respeito da extensão do reino, pelo menos. Para o desenvolvimento do tabuleiro, entretanto, isso traz outro problema. Afinal, em *A Morte de Arthur*, é dito o seguinte a respeito do controle de Arthur, no começo do Livro VIII:

[...] ainda que houvessem muitos reis que eram lordes de muitos países, mas todos tinham suas terras sob o rei Arthur; pois em Gales haviam dois reis, e no norte haviam muitos reis; e na Cornualha e no oeste haviam dois reis; também na Irlanda haviam dois ou três reis, e todos obedecendo ao rei Arthur. Também obedeciam ao rei da França, e o rei da Bretanha e todos os lordes de Roma.¹³ (MALORY, 2009, n.p.– minha tradução)

Esta menção é particularmente interessante, pois permite analisar alguns aspectos diferentes. Primeiro, oferece uma noção de que as terras diretamente sob o controle do rei Arthur são aproximadamente as mesmas da Inglaterra (com a exceção óbvia da Cornualha e não especificado o quão ao norte suas terras se estendem). Porém, no que se refere as terras sobre as quais possui suserania, elas se estendem para a totalidade das ilhas britânicas, a França e a Britânia, além de “todos os lordes de Roma”. Esta última parte é particularmente vaga, pois mesmo considerando que se trata do período do Império Romano (afinal, Arthur enfrentou em batalha e matou o imperador Lucius), ainda se trata de um período de centenas de anos, onde as fronteiras de Roma mudaram drasticamente. Mesmo a Inglaterra que Arthur

¹³

[...] howbeit there were many kings that were lords of many contries, but all they held their lands of King Arthur; for in Wales were two kings, and in the north there were many kings; and in Cornwall and in the west were two kings; also in Ireland were two or three kings, and all were under the obeissance of King Arthur. So was the King of France, and the King of Brittany, and all the lordships unto Rome.

controla já foi outrora parte do império, então é difícil saber com certeza o que Malory considerava como “os lordes de Roma”.

Isso traz um novo problema, não somente por quão vago é saber que o reino descrito ocupa a maior parte da Europa e trechos da África e Oriente Médio. É possível abordar somente o reino diretamente sob o controle de Arthur, mas claramente o território coberto por *A Morte de Arthur* não se limita à Inglaterra. Boa parte da história de Tristan se passa na Cornualha, e Lancelot reside na Bretanha, onde também ocorre parte da guerra contra os romanos. Além disso, também é interessante apontar as regiões específicas que Malory menciona como os reis que servem a Arthur. Como mencionado por Robeson (2010), existe uma linha teórica que vê um paralelo entre os feitos do rei Arthur com os de Henrique V durante a Guerra dos Cem Anos. De forma similar, sabemos que as conquistas deste rei incluíram a região norte da França, da qual a Bretanha faz parte. A incerteza quanto ao status da Irlanda (“dois ou três reis”) e o quão vago o autor é sobre a Escócia também colaboram para associar a extensão da influência de Arthur na medida das fronteiras do reinado de Henrique V. Afinal, quanto mais se distancia das regiões controladas pelo rei inglês, mais vagas ficam as descrições do narrador, ainda que onisciente, dando a entender que se trata de uma incerteza interna da própria corte.

Com isso, é possível ter uma noção mais ou menos aproximada do que seria a Camelot de Malory. Naturalmente, isso exige, em grande parte, tentar ler as influências políticas por trás da obra em busca de uma forma de preencher as lacunas deixadas pelo autor. Entretanto, para os propósitos deste trabalho de conclusão, acredito se tratar de uma solução plausível. Em especial, as fronteiras de Camelot dentro do jogo podem servir inclusive como uma forma de introduzir aspectos da história da Inglaterra (e dos reinos vizinhos, neste caso) e abrir espaço para um trabalho interdisciplinar, de forma similar à abordagem interdisciplinar necessária para chegar a esta resposta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As lendas do rei Arthur, ainda que antigas e cercadas do mistério e magia de eras passadas, permanecem como um conjunto de obras atuais. Uma considerável parcela dessas histórias está relacionada a aspectos que parecem perpassar o tempo, seja na forma de modelos a serem seguidos (ou evitados) ou em esperanças a serem mantidas. Thomas Malory parecia estar ciente disso ao escrever *A Morte de Arthur*, e sua interpretação destas lendas, ainda que voltada para a sua época e a situação da Inglaterra do período, consegue manter sua atualidade.

Quando Malory apresenta a sua releitura da Távola Redonda e das principais histórias a seu respeito, ele não está simplesmente recontando histórias que ouviu, mas costurando-as cuidadosamente com um objetivo em mente. Este objetivo, como discutido, é apontar aquilo que ele encontra como central na obra, ou ao menos o que lhe atrai o interesse: os ideais de cavalaria. Através de Arthur, Lancelot, Tristan, Gareth e tantas outras das inúmeras figuras que ele apresenta ao longo desta extensa narrativa, ele está destacando a sua visão a respeito da cavalaria arthuriana e os ideais que ela incorpora. Ideais estes que não estão desconectados do período em que vivia, vale notar. Como discutido através deste trabalho, há uma relação, proposital ou não, entre o Arthur de Malory e o período de guerras em que o autor viveu. Através do seu relato desta era de cavalaria, regida pela honra e por códigos rígidos de conduta, também podemos vislumbrar, nas entrelinhas, aspectos da Inglaterra real, não necessariamente tão honrada nem tão rigidamente controlada pelo código da cavalaria, mas que, assim como toda a Europa medieval, certamente via na matéria da Bretanha uma história a ser lembrada.

Justamente por isso surgiu esta proposta de apresentar uma opção para trabalhar esta obra em sala de aula: tanto pelo seu lado ficcional quanto pelas relações históricas, há muito o que explorar nessas histórias. Infelizmente, apesar de sua popularidade, as lendas arthurianas não são muito estudadas. Portanto, aqui vem apresentada uma ferramenta para facilitar essa inserção. A ideia desta remediação das lendas é mediar a interação dos alunos com a obra, algo que acredito necessário, dado o distanciamento do período medieval, e sua perspectiva, para os dias de hoje. Acredito que a mediação não necessariamente precisa ocorrer através de textos expositivos sobre o período medieval, a vida do autor e as ideias construídas na obra (ou, ao menos, não precisa ser exclusivamente assim). Aqui, a ideia foi explorar o potencial da interatividade como um facilitador deste processo. A ideia foi fazer com que os alunos, na posição de jogadores, sejam instigados a respeito destes aspectos, para que eles possam buscar

entender mais sobre o tema, e chegar à sua própria leitura. Obviamente, esta última etapa do processo cabe inevitavelmente ao professor, pois seria impossível criar um jogo que conseguisse sanar todas as dúvidas possíveis sobre lendas arthurianas, e nem é este o objetivo deste projeto. Portanto, é indispensável, mesmo com a presença deste jogo, o trabalho de um professor que contribua guiando os alunos para que se possa ter proveito máximo do aspecto didático deste jogo. Sem ele, o jogo ainda tem o potencial para fazer os jogadores se interessarem no tema, mas dificilmente se estenderá além disso.

Entretanto, este foi um processo de adaptação, portanto, um processo de escolhas. Escolhas tanto no formato da adaptação quanto no que se refere ao que seria adaptado e o que seria deixado de lado. É impossível criar uma adaptação que abarque tudo o que Malory visou desenvolver com sua escrita, afinal de contas. Portanto, a ideia foi centrar no que pareceu serem os tópicos mais centrais para uma análise de lendas arthurianas num contexto escolar: a tradição de cavalaria e as relações com a Inglaterra medieval. O primeiro tópico é particularmente interessante de um ponto de vista literário, especialmente quando relacionado com os romances de cavalaria e a literatura medieval portuguesa (de onde também temos grandes obras arthurianas, vale lembrar). O segundo tópico, por sua vez, dá margem para um trabalho interdisciplinar, ao abordar aspectos de história (e, possivelmente, geografia) através dos aspectos culturais e sociais que permeiam a obra.

Adicionalmente, também houve a escolha do gênero do jogo. A escolha por um jogo de tabuleiro, a escolha mais ampla, foi uma nascida da combinação praticidade e diversidade de conteúdo mais do que tudo. Afinal, como já discutido, ela facilita a representação de aspectos da obra, servindo como um elemento extra de ambientação da obra, ao mesmo tempo que também permite a construção de um jogo mais elaborado do que se estivesse limitado a algum jogo sem outras “ferramentas” (tabuleiros, cartas etc.). A escolha do uso de cartas combinadas ao tabuleiro também oferece alguns benefícios, em particular com um problema de uma primeira versão do jogo onde as informações precisavam ser embaralhadas em um livreto, o que tornava o processo de busca pelos eventos relativamente complexo. Com isso, nasceu também um benefício extra, na forma da capacidade de incluir ilustrações, o que permite explorar as lendas arthurianas também pelo lado das artes visuais, em especial de pinturas e outras iconografias arthurianas.

Com isso, vale também mencionar que, apesar desta versão do jogo ser apresentada neste trabalho de conclusão, já foram realizados testes previamente com uma versão anterior dele. Especificamente, tais testes foram realizados durante a Mostra Interativa da UFRGS de 2019, que deu a oportunidade de experimentar diversos aspectos do jogo na prática, e pensar

em soluções para os que apresentassem problemas, como o mencionado previamente. Durante a Mostra, foi possível em particular testar o quão viável a proposta era no estado em que se apresentava, para o qual tivemos resultados particularmente positivos. Não somente não houve problemas com as limitações de tempo, mas o jogo também trouxe reações positivas do público que interagiu com o projeto. Ainda que, em decorrência das circunstâncias, fosse difícil de testá-lo com grupos grandes, houve um número razoável de testes com grupos pequenos de jogadores, e foi possível estimar a partir disso como o jogo funcionaria em grupos maiores.

Desta forma, pode-se dizer que este trabalho de conclusão também é resultado da colaboração de inúmeras pessoas, que deram seus *feedbacks* ao longo do processo de criação, apresentando tanto problemas quanto soluções. Assim como um jogo é um processo coletivo, onde todos os jogadores contribuem para que haja uma experiência agradável, eu diria que o mesmo pode ser dito do desenvolvimento deste jogo. Da mesma forma que jogar um jogo, este projeto foi fruto da colaboração de muitas pessoas, e, com certeza, isso ajudou a tornar o processo como um todo bem mais divertido, assim como o fez mais produtivo.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, R. A morte do autor. In: **O rumor da língua**. Tradução de Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- BOLTER, J. D; GRUISIN, R. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 1999.
- BRADLEY, M. Z. **As Brumas de Avalon**. Tradução de Marina Della Valle. Barcelona: Planeta Minotauro, 2018.
- BRUMAS de Avalon**, As. Direção: Uli Edel. Intérpretes: Anjelica Huston; Juliana Margulies; Joan Allen e outros. Roteiro: Gavin Scott. Los Angeles: Warner Brothers, 2001. Adaptação do livro de mesmo nome de Marion Zimmer Bradley.
- CURSED**. Direção: Zetna Fuentes; Daniel Nettheim; Jon East; Sarah O’Gorman. Intérpretes: Katherine Langford; Gustaf Skarsgard; Shalom Brune Franklin e outros. Los Gatos: Netflix, 2020. Adaptação em série do livro de mesmo nome de Frank Miller e Thomas Wheeler.
- CURTIS, R. L. **Le Roman de Tristan en prose**. 3 vol. Woodbridge: D.S. Brewer, 1985.
- DEMANDA do Santo Graal, A**. Tradução de Marcus Baccega. São Paulo: Hedra. 2015.
- EWALT, D.M. **Of dice and men: the story of dungeons and dragons and the people who played it**. Nova Iorque: Scribney Book Company, 2013.
- FINK, E. **Oasi del gioco**. Milão: Raffaello Cortina Editore, 2008.
- FORTUNA, T. R. **A formação lúdica docente e a universidade: Contribuições da ludobiografia e da hermenêutica filosófica**. Porto Alegre: UFRGS, 2011.
- FORTUNA, T. R. Brincar é aprender. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: UFRGS, 2013.
- FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. São Paulo: Editora Autores Associados, 2002.
- FREUD, S. **Além do princípio do prazer, psicologia de grupo e outros trabalhos (1920-1922)**. v. 18. Rio de Janeiro: Imago, 2016.
- GREEN Knight, The**. Direção: David Lowery. Intérpretes: Dev Patel; Alicia Vikander; Joel Edgerton e outros. Roteiro: David Lowery. Vancouver: Bron Studios, 2020.
- GREGORIM, C. O.; VIARO, M. E.; POW, E. M. et al. **Michaelis moderno dicionário da língua portuguesa**. São Paulo: Melhoramentos, 2015.
- GYGAX, G; ARNESON, D. **Dungeons & Dragons**. Tradução de Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva. 3ª edição. Seattle: Wizards of the Coast, 2003.
- HAGEN, M. R; WIECK, S. **O mundo das trevas**. Tradução de Maria do Carmo Zanini et al. Estocolmo: White Wolf. 2004.

- HAJEK, N. I; HOLDINGHAUS, G. **O senhor dos anéis: jornada na terra média.** Fantasy Flight Games, 2019.
- HENRIOT, H. **Le jeu.** Paris: Presses Universitaires de France, 1969.
- INTELLIGENT SYSTEMS; KOEI; KOEI TECMO. **Fire emblem: three houses.** Quioto: Nintendo, 2019.
- JUUL, J. **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.** Cambridge; MIT Press, 2005.
- KENSON, S. **Mutantes & malfeitores.** 3ª edição. Seattle: Green Ronin, 2011.
- KISHIMOTO, T. M. Bruner e a Brincadeira. *In: O brincar e suas teorias.* São Paulo: Pioneira, 1998. p. 139-153.
- KONIECZKA, C.; VALENS, N. **Eldritch horror.** Fantasy Flight Games, 2013.
- LACY, N. J. **Lancelot-Grail: The Old French Arthurian Vulgate and Post-Vulgate in Translation.** 10 vol. Woodbridge: D.S. Brewer, 2010.
- LUPACK, A. **The Oxford guide to Arthurian literature and legend.** Nova Iorque: Oxford University Press, 2005.
- MALORY, T.; BUDIN, S, L. **Le morte d'Arthur: King Arthur and the Knights of the Round Table.** San Diego: Canterbury Classics, 2015.
- MARTIN, G. R. R. **As crônicas de gelo e fogo: a guerra dos tronos.** Tradução de Jorge Candeias. Vol. 1. Rio de Janeiro: Suma das Letras, 2019.
- MARTINEZ, L. Yana L. Remediation, melhores e mais eficazes maneiras de se comunicar. **Organon**, v. 31, n. 61, 2016.
- MCCORMICK, M; *et al.* **The digital atlas of Roman and Medieval civilizations.** Cambridge: Harvard, 2007. 1 mapa. Escala 1:16.000.000.
- MERLIN.** Direção: Julian Jones; Jake Michie; Johnny Capps. Intérpretes: Colin Morgan; Bradley James; Katie McGrath e outros. Londres: BBC, 2008.
- MONMOUTH, G. **The history of the kings of Britain.** Westminster: Penguin, 1977.
- MORIARTY, J. **Scotland Yard: 221B Baker Street: the master detective game.** Gammon Games, 1975.
- MORNINGSTAR, J. **Fiasco.** Chapel Hill: Bully Pulpit Games, 2009.
- ÖFELLE, M. R. Jugar y aprender en el marco de la clínica psicopedagógica. **Aprendizaje hoy**, Buenos Aires, n. 51, p. 49-60. 2002.
- PRATT, A. E. **Detetive.** Pawtucket, Hasbro, 1949.

PIORSKI, G. **Brinquedos do chão: a natureza, o imaginário e o brincar.** São Paulo: Peirópolis, 2016.

ROBESON, L. Malory's Arthur and the Politics of Chivalry. *In: Enarratio*, v. 17, p. 107-133, 2010.

ROMERO, B. **Train.** [s. n.], 2009.

SARLÉ, P. M. **Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil.** Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas, 2001.

SAURA, S. C. **O imaginário no lazer e no lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante.** São Paulo: USP, 2012.

Cobras e Escadas. Toledo: Carlu Brinquedos, 2019.

SHINALL, M; LANG, E. M. **A Song of Ice and Fire: the miniatures game.** Dark Sword Miniatures, 2018.

SILVA, E. J. **Um caminho para a África são as sementes: histórias sobre o corpo e os jogos africanos mancala na aprendizagem da educação das relações étnico-raciais.** Salvador: UFBA, 2010.

SIQUEIRA, N. B. **A função do brincar na fonoterapia de linguagem com crianças.** Porto Alegre: UFRGS, 2012.

SOSEKI, N. **Kokoro.** Tradução de Edwin McClellan. Nova Iorque: Dover, 2012.

TRISTÃO e Isolda. Direção: Kevin Reynolds. Intérpretes: James Franco; Sophia Myles; Rufus Sewell e outros. Roteiro: Dean Georganis. Los Angeles: 20th Century Fox, 2006.

TOLKIEN, J. R. R. **O senhor dos anéis.** Tradução por Lenita Maria Rimoli Esteves e \slimito Pisetta. 3 vol. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

WHITTAKER, H. Board games and funerary symbolisms in Greek and Roman contexts. *In: Myth and symbol II: symbolic phenomena in ancient Greek culture*, p. 279-302, 2004.