
RPG E STEAMPUNK: QUESTIONAMENTOS DO TEMPO PRESENTE¹

Vinícius Liberato²
Éverly Pegoraro³
Unicentro, Guarapuava, PR

Resumo

O objetivo deste artigo é analisar como a proposta *steampunk* e seus consecutivos questionamentos sobre diferentes aspectos do contemporâneo são apresentados na revista *GURPS Steampunk*, que é uma compilação de regras para um jogo de RPG. Objetiva-se refletir sobre as críticas e os questionamentos proporcionados pelo jogo, sob a ótica *steampunk*. Tais questionamentos, feitos principalmente por histórias pautadas pelo hibridismo temporal que marca essa cultura urbana, se mostram presentes em diversas criações artísticas que seguem a temática.

Palavras-chave: cultura urbana; cultura da mídia; temporalidade.

Introdução

Inglaterra vitoriana, máquinas a vapor e pessoas incertas e maravilhadas com o avanço rápido da ciência. Balões sendo produzidos e usados em massa, carros a vapor que ultrapassam os cem quilômetros por hora e implantes mecânicos sendo vendidos em cada esquina. Esse não é o retrato historicamente fiel da época conhecida da Revolução Industrial que marcou a Era Vitoriana, mas é o tipo de cenário que caracteriza o *steampunk*, assunto principal desse artigo.

Em 1980, desponta este subgênero da Ficção Científica denominado *steampunk*. A proposta inspira-se na Era do Vapor do século XIX, inserindo tecnologias avançadas na Era Vitoriana (ressalte-se que este é o principal período histórico da proposta, mas não único). O *steampunk* é considerado uma variante do *cyberpunk*, cuja referência são universos futuristas e distópicos, tecnologias cibernéticas e o hibridismo homem-máquina (LEMOS, 2010). O cenário *cyberpunk* normalmente enfatiza uma sociedade distorcida e pessimista, por meio da qual são feitas diversas críticas sociais, a mais

¹ Trabalho apresentado no IJ06 – Interfaces Comunicacionais, do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019. Este artigo é o resultado parcial de pesquisa desenvolvida por meio do Programa de Iniciação Científica da Unicentro (2018-2019).

² Alunos bolsista pela Fundação Araucária do Programa de Iniciação Científica da Universidade Estadual do Centro-Oeste – Unicentro. Estudante de Graduação 3º ano do Curso de Jornalismo da Unicentro, e-mail: vinicius.dallabona@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Departamento de Comunicação da Unicentro, e-mail: everlypegoraro@gmail.com

comum envolvendo a relação do homem com a tecnologia. A sociedade distorcida apresentada é uma maneira de criticar problemas atuais e aquilo que os autores veem como possíveis problemas futuros.

No caso do *steampunk*, o universo futurista é substituído por uma espécie de “passado futurista”. No contexto das criações, estão presentes tecnologias que mesmo hoje a humanidade não tem à disposição. As obras no estilo *steampunk* são ambientadas em passados futurísticos, em que as tecnologias utilizadas eram mais avançadas que no contexto histórico “real” (Vandermeer & Chambers, 2011). Neste cenário, as tecnologias cibernéticas e os implantes corporais são substituídos por versões a vapor, que atendem um propósito similar às cibernéticas. Os zepelins que viajam ao espaço ou as motos de alto desempenho movidas a vapor são exemplos de tecnologias retrofuturistas utilizadas nas narrativas *steampunk*. Este universo é explorado nos mais diversos produtos, um deles sendo o RPG.

O RPG, sigla em inglês para Role Playing Game, pode ser traduzido como jogo de interpretação de papéis, uma competição cooperativa em que os jogadores interpretam personagens criados por eles para contar histórias. Define-se como cooperativo porque os jogadores trabalham juntos no objetivo de elaborar uma narrativa, explorar o mundo de ficção e desenvolver os personagens que criaram. Em um grupo de RPG, há geralmente um mestre e de três a seis jogadores. O mestre, ou narrador, interpreta todos os personagens secundários e figurantes do mundo, assim como determina o resultado das ações dos jogadores, esses que servem como protagonistas da narrativa. Com o objetivo de determinar qual atividade cada personagem é ou não capaz de realizar, existe um conjunto de regras. Esta compilação frequentemente descreve pormenorizadamente um mundo fictício, que inclui sua própria geografia, história, política, organização social e descrição dos habitantes ilustres. As regras inclusas no jogo têm como objetivo trazer realismo e ordem à mesa (termo comumente usado para se referir a um grupo de pessoas que se reuniram para jogar). Estas regras limitam as capacidades de cada personagem criado, normalmente para balancear o poder entre os jogadores. Apesar de limitar as ações com o propósito de manter ordem e imersão, elas não restringem a imaginação dos jogadores, que devem usá-la para superar os obstáculos colocados pelo narrador.

Um dos sistemas de regras para a criação de cenários de RPG denomina-se *GURPS*, sigla para Generic Universal Roleplaying System, e pode ser aplicado a

qualquer ambientação. O conjunto de regras de RPG do *GURPS* pode abranger todos os temas possíveis de forma simples e efetiva. Usando-o como base, interessados podem criar um mundo fictício e fazer uso de suas regras para jogar uma partida de RPG. Diversas revistas especializadas lançaram propostas de universos, narrativas e regras específicas para vários gêneros e ambientes, que vão de fantasia medieval a terror lovecraftiano.

A empresa Steve Jackson Games lançou em uma de suas revistas um modelo de ambiente *steampunk*, que propôs diversas abordagens diferentes do tema e um conjunto de regras que se aplicam especificamente àquele cenário. O sistema descreve e orienta maneiras de se jogar em um ambiente *steampunk*, tratando dos conceitos desta cultura urbana, suas origens, seus contextos históricos e as regras específicas para este cenário. É esta revista que é o objeto de análise de conteúdo deste artigo, na busca por entender como o *steampunk* se adapta a outras mídias e quais características são consideradas mais relevantes pelos autores. O objetivo é analisar as propostas apresentadas pelo *steampunk* no sistema de RPG *GURPS*, analisando características relacionadas a hibridismos temporais, ou seja, a mistura entre temporalidades distintas.

Dessa forma, o objetivo geral deste artigo é analisar como a proposta *steampunk* e seus consecutivos questionamentos sobre diferentes aspectos do contemporâneo são apresentados na revista acima mencionada. Entre os objetivos específicos desta pesquisa estão: estudar o que é o *steampunk* e quais suas características, refletindo sobre os seus questionamentos sociais, culturais e políticos; entender o que é o conceito de hibridismo temporal e como relacioná-lo ao *steampunk*, a partir das proposições de Maffesoli (1987); e analisar o jogo de RPG *GURPS*, descrevendo as características do *steampunk* que são encontradas nele.

O que é *steampunk*?

Steampunk é uma forma de reimaginar o mundo, cuja premissa é reelaborar um passado em que a tecnologia tomou rumos diferentes, sendo o caso mais comum a não dominação da eletricidade e a ultraexploração das máquinas a vapor. “A ideia é viver ou (re)elaborar situações do passado, questionando o que teria acontecido caso algumas intervenções técnicas tivessem tomado rumos diferentes e/ou inserindo a tecnologia do tempo atual nesse ambiente passado” (FALKSEN, 2011, *apud* PEGORARO, 2015, p.36). Inclusive é da comum exploração da tecnologia a vapor que a palavra steam do

termo *steampunk* se origina.

O termo para essa mistura temporal é retrofuturismo, uma forma de imaginar o mundo, caso tivesse sido diferente, a partir do futuro do pretérito. Trata-se de um cenário hipotético, um futuro que foi imaginado, mas que nunca se tornou realidade. É pensar como o mundo seria hoje, caso alguns pontos da história tivessem resultados diferentes, especialmente enfocando como a tecnologia poderia se desenvolver de outra maneira: “... retrofuturismo toma a matéria bruta da ficção científica em seu início, revisitando a visão que se tinha sobre o futuro na metade do século vinte a partir de uma perspectiva atual” (JENKINS, 2007, *on line*, tradução nossa⁴).

Não é coincidência que o retrofuturismo e o *steampunk* absorveram tanto da Ficção Científica. Ambos se originaram de escritores desse gênero entre os anos 1960 e 1980. Não existe uma data precisa quanto ao nascimento do *steampunk*, mas o termo foi cunhado pela primeira vez no final da década de 1980 pelo autor K. W. Jeter. Ele inventou essa palavra “para descrever textos com histórias alternativas e de tecnologias retrofuturísticas que ele e seus amigos Blaylock e Powers criaram, e outros livros que possuísem premissas semelhantes” (LIBAR, s/d, p.5). Invenções mirabolantes, sociedades distópicas ou utópicas, híbridos homem-máquina e viagens no tempo são alguns dos legados. Talvez o efeito mais relevante desse movimento não foi a ideia de aventuras na Era Vitoriana, mas o hibridismo temporal e, mais especificamente, o retrofuturismo. Essas ideias foram a base do *steampunk*, mas também desencadearam uma série de outras histórias e subgêneros. O retrofuturismo pode, primeiramente, ser dividido em dois grandes grupos, de acordo com Nunes (2018, p.9) “por um lado futurismo retrô, ou seja, a exposição de um futuro obsoleto ou retrô futurizado e, por outro, a interpolação do futuro no passado”. Ambas as alternativas abordam o mesmo tema de maneira diferente, sendo que o *steampunk* entra na segunda forma de retrofuturismo. Estas divisões descrevem como a mistura de tempo será abordada. Salienta-se que a Era Vitoriana não é a única época que pode ser trabalhada. Há outras possibilidades de misturas de tecnologias, culturas e tempos históricos.

Mas o *steampunk* vai além da mistura de inventos anacrônicos. Esta cultura urbana junta valores de épocas diferentes e isso inevitavelmente abre espaço para uma crítica ao passado e ao presente. “Nessa situação, imagina-se, para o melhor e para o

⁴ No original: “retrofuturism takes earlier science fiction as its raw materials, revisiting mid-20th century constructions of the future from a more contemporary perspective”.

pior, a inserção de tecnologias avançadas para a época e as consequências sociais, culturais e ambientais de tais transformações” (PEGORARO, 2015, p.37). Jenkins (2007) também aponta o uso do hibridismo temporal (entre passados reais e fictícios, entre presente e futuros apocalípticos) e do choque de culturas gerados pelo *steampunk* como formas de crítica e reflexão dos tempos atuais. Mais do que uma suposição de tecnologias alternativas, das quais muitas são irreais ou impossíveis, imagina-se uma organização social peculiar, com diferentes prioridades e costumes. “Podemos tomar duas grandes ideias de Jameson sobre retrofuturismo – que as imaginações do passado sobre o futuro precisam ser entendidas como artefatos históricos de antigas ideologias sobre o progresso humano, e que sua remobilização no presente pode ser usada como meio de refletir sobre a falha desses sonhos em se tornarem realidade” (JENKINS, 2007, *on line*, tradução nossa⁵). Essa “falha” em realizar os sonhos do futuro é usada por Bauman (2017) para justificar a visão do futuro como algo a se temer, como um conceito assustador. Esse medo do que está por vir se desdobra na fixação pelo passado, ainda que fantasioso ou idealizado. Sentimento este que pode estar diretamente ligado ao *steampunk*, uma vez que “quando sonhamos nossos sonhos nostálgicos, nós não ‘retornamos’ ao passado ‘como tal’” (BAUMAN, 2017, p.15). O *steampunk* abraça um passado intencionalmente fictício e usa-o para contar histórias de maneira criativa.

Uma das razões para o passado ser usado nas formas de entretenimento é o que Maffesoli (2012) chama de “enraizamento dinâmico”. De acordo com o autor, o progresso forçado do século XIX deixou para trás muitos aspectos lúdicos da sociedade. Então o passado, que acreditava-se ter sido deixado para trás volta através do lúdico e se torna parte fundamental da vida de várias pessoas. O autor aponta também importância da imaginação para a empatia, argumentando que imaginar é parte natural do ser humano como criatura social. Ao se imaginar através de qualquer mídia a pessoa tem a possibilidade de “...expressar um fantasma que lhe é proibido na vida de todo dia” (Maffesoli, 2012, p.99). Se tanto o ato de olhar para o passado quando o de imaginar e performatizar são naturais do homem, então não é estranho que fenômenos que juntem as duas coisas se concretizem nas mais diversas formas. Uma das formas de expressar o outro eu é o RPG e uma das formas de olhar para o passado é o *steampunk*.

⁵ No original: “We might take two big ideas from Jameson's account of retrofuturism- that past imaginings of the future need to be understood as historical artifacts of older ideologies about human progress and that their remobilization in the present can be used as a means of reflecting on the failures of those dreams to become realities.”

A temática *steampunk* também se estende para outros produtos da cultura da mídia (filmes, games, séries, desenhos), narrativas literárias e até mesmo eventos de agrupamentos urbanos. Muitos observadores criticam os participantes conhecidos como *steamers*, por acreditarem que estes vivem em uma constante nostalgia desprovida de crítica, que busca fugir da realidade atual e fantasiar o passado. Porém, Pegoraro (2015) mostra que os questionamentos lançados pelo *steampunk* são mais complexos e profundos que mera nostalgia. “Assim como o *steampunk* não aponta uma simples operação nostálgica, também não é possível reconhecê-lo como tradicionalista ou conservador, devoto das tradições imutáveis” (PEGORARO, 2015, p.56).

A fascinação pela Era Vitoriana se dá, em partes, pelo desenvolvimento científico e tecnológico da Revolução Industrial, um cenário ideal para a proposta *steampunk*, porque foi nesse período que o ser humano conheceu um progresso tão acelerado que uma única geração presenciaria diversas descobertas antes pensadas impossíveis ou distantes. É também nessa época que o trabalho artesanal perdeu força e a industrialização tomou conta, ambos pontos criticados pelo *steampunk*. “Vários autores defendem, aliás, que a era vitoriana marca a diferença entre o passado e o futuro, sendo precursora de muitas características da era que vivemos atualmente” (COSTA, 2013, p.11).

Entretanto, o *steampunk* é um produto da Era Vitoriana tanto quanto é um produto do tempo atual. Costa (2013) propõe que um dos motivos do surgimento e crescente popularidade dessa cultura urbana se deve às mudanças constantes pela qual a sociedade está passando. O mundo nunca foi estático, mas é um fato que desde a Revolução Industrial e, especialmente após a Segunda Guerra mundial, o ritmo aumentou consideravelmente. Além da Revolução Industrial, o gosto pela ficção científica e outros temas referentes ao período também fascinam os simpatizantes do *steampunk*. Cita-se como exemplo a característica de dualidade do século XIX, tendo seu lado romântico e, ao mesmo tempo, perverso, resultante das transformações do espaço urbano, com exploração do trabalho e novas formas de poluição. Esse contraste de maravilhas e perversidades é tão contraditório quanto o próprio *steampunk*. “Os movimentos de direitos das mulheres surgiram no mesmo período em que a sociedade defendia o uso de vestuário que [...] colocava em risco a vida das mulheres...” (COSTA, 2013, p.11).

Outro tema amplamente abordado neste subgênero é a relação entre humano e

objeto. O ritmo acelerado das tecnologias faz com que os objetos do cotidiano se tornem obsoletos rapidamente, cortando a possibilidade de apego aos pertences ou da valorização deles. Isso gera nos *steamers*, por conseguinte, a necessidade de personalização. “Nós aprendemos que as pessoas realmente querem uma relação diferente com a tecnologia. Eles não veem a tecnologia como uma coisa morta e fria, que pode ser arrancada do corpo das pessoas. Quando você cresce com um celular no bolso, tecnologia se torna parte do seu dia a dia. Seu equipamento é uma parte de quem você é como pessoa” (CARROT & JOHNSON, 2013, p.13, tradução nossa⁶). O *steampunk* contraria a tendência de substituição constante de objetos e a produção em massa deles por meio do DIY (Do It Yourself), ao mesmo tempo em que busca uma relação mais pessoal com os objetos.

Huysen (2000) aponta que, assim como os costumes, objetos que até pouco tempo eram utilizados estão sendo substituídos rapidamente, enquanto os anteriores são, em maioria, descartados. Este processo que ocorre diante dos olhos das pessoas traz a impressão de que o tempo passa mais rapidamente, gerando um sentimento de nostalgia e saudade pelo passado. Esse sentimento gera um processo chamado pelo autor de museulização, pois busca-se preservar objetos obsoletos no mesmo ritmo em que novas tecnologias surgem. De acordo com o autor, essa vontade de manter vivo o passado é uma compensação pela falta de tempo que se passa com os costumes tradicionais, já que estes, assim como os objetos que os acompanham, mudam constantemente. Por vezes, isso causa a impressão de que no passado os dias eram melhores. “Talvez, tais dias tenham sido sempre mais sonho do que realidade”, alerta Huysen (2000, p.14).

O *steampunk* pode ser considerado um produto desse fenômeno, mas apesar de manter costumes antigos e, em alguns casos, até romantizá-los, ele também questiona o passado com ideias atuais. Tanto Huysen (2000) quanto Costa (2013) concordam que a manutenção da memória é benéfica no ponto em que prepara a humanidade para o futuro e possibilita a consciência social sobre sua opressão. “Analisamos o presente com base no passado, desta forma encontrando pontes que nos permitam a preparação para o futuro” (COSTA, 2013, p.13).

Nunes (2017) analisa argumenta que emoções fortalecem a memória, enquanto

⁶ No original: “We learned that people really do want a different relationship with their technology. They don’t see technology as a cold dead thing that is cut off and separated from people. When you grow up with a smartphone in your pocket, technology is a part of your everyday life. Your devices are a part of who you are as a person”.

que objetos/signos podem canalizar emoções, servindo como maneira de manter viva e fortalecer a memória. Existem também as memórias criadoras, que não apenas representam um acontecimento, mas trazem novas possibilidades cada vez que são vistas ou lembradas, como é o caso das obras de arte. O poder que objetos e imagens têm de criar novas ideias, enquanto memória criadora, faz com que as mais arcaicas construções possam gerar discussões atuais. As criações *steampunk* agem como memória criadora para aqueles que participam dessa cultura urbana.

A atribuição que humanos dão aos objetos gera apego emocional, como descrito por Forlini (2010) e tantos outros autores sobre *steampunk*. O *steampunk* foca na relação humana com os objetos e no sonho neovitoriano de entender a tecnologia completamente. Forlini (2010) destaca a noção de que, quando a humanidade trata os objetos como descartáveis, ela começará a ver humanos da mesma maneira, como algo a se usar e jogar fora. O autor argumenta que dominar a tecnologia completamente é impossível, porque quanto mais o tempo passa, mais tênue se torna a barreira entre homem e máquina.

O *steampunk*, com seus bens materiais e seu fascínio pelo DIY (faça você mesmo) ou DIT (façamos juntos) se alinha à crítica ao capitalismo. Ferguson (2011) explica que personagens vitorianos descontrolam ideais e criticam não só o sistema capitalista, como também os preconceitos e classicismos de época. A autora enaltece a criatividade daqueles que imaginam o passado de forma diferente e usam seus personagens para desconstruir esses ideais. Essa forma de retratar o passado de maneira “infidel” propositalmente com o objetivo de criticar ou refletir sobre algo é chamada por ela de “antimimetismo *steampunk*” (FERGUSON, 2011, p.78). Como a ficção está intimamente ligada à memória, o objetivo é pensar no que poderia ter sido, exagerando nas tecnologias, mas sem extrapolar a realidade em direção à fantasia ou ao escapismo. O *steampunk* mantém um pé no passado tanto para lembrar quanto para criticar.

Como cultura urbana, a criação dos figurinos e personagens são baseados nos padrões adotados pelos *steamers*, incluindo preferências pessoais, geralmente inspiradas na literatura e na cultura da mídia. Os participantes utilizam objetos e práticas das tradições inventadas da sociedade inglesa do século XIX, tais como: casacos, cartolas, relógios de bolso, corsets. As formas de se vestir deles propiciam imersão neste ambiente fictício e também uma forma de se comunicar e se expressar individual e coletivamente: “... a visualidade *steampunk* não diz respeito apenas a uma opção que

abrange roupas, acessórios e maquiagem, mas uma maneira específica de ver e perceber o mundo, materializada em produtos e corporificada em performances” (PEGORARO, 2015, p.59). A identidade visual *steampunk* é usada também para compartilhar ideais e estimular a criatividade.

Em cena, a GURPS *steampunk*

Com a tecnologia vem novas mídias e novas possibilidades de se contar histórias. Uma delas é o RPG, uma narrativa que traz possibilidades de se adaptar a diferentes contextos históricos, culturais e políticos. A premissa básica do RPG é a de contar histórias de maneira colaborativa. Cada jogador cria e interpreta um personagem enquanto um dos presentes narra o mundo em que a história se passa e interpreta os personagens secundários. Apesar da existência do narrador, que entre outras coisas tem de colocar obstáculos para os jogadores superarem, o jogo não é competitivo. O objetivo desse narrador é simplesmente formar uma história com os outros participantes e, como toda história exige conflito, é seu dever colocá-los no caminho dos jogadores. Estes, por sua vez, usam inteligência e criatividade para superar os desafios propostos, que podem ir desde batalhas até negociação com um personagem do mestre.

Sendo o RPG uma maneira de contar histórias tanto quanto é um jogo, ele traz as possibilidades de crítica, reflexão e entretenimento. Seu diferencial, porém, é o potencial imersivo, uma vez que os envolvidos não são meros espectadores, mas protagonistas da história. E, como tal, eles têm o potencial de mudar o rumo dela de acordo com sua vontade e capacidade, vendo em tempo real a consequência de suas decisões. Tudo dentro da matriz ideológica do narrador, que invariavelmente envolve suas crenças no resultado dessas ações. A capacidade de aplicar ou não críticas sociais dentro de uma partida de RPG depende de quem está narrando, mas normalmente os jogos possuem todas as ferramentas necessárias para tal e inclusive incentivam tais abordagens.

O conteúdo de RPG pode ser dividido em dois tipos, as regras e o cenário. As regras ensinam a jogar do ponto de vista técnico, como definir o sucesso ou fracasso das ações dos jogadores, do que os personagens são capazes e quais dados rolar em cada momento. O conteúdo de cenário é a descrição do mundo onde o jogo se passa, das criaturas que o habitam e como a sociedade nele funciona. A maioria dos livros contém os dois conteúdos fundidos em um só, onde as regras e o ambiente se complementam.

Nessas situações, as normas do jogo são feitas sob medida para aquele cenário. O GURPS, porém, é conhecido por ser genérico. O livro apresenta regras que podem ser aplicadas a qualquer situação, precisando de pouca adaptação dos jogadores. Esse método abriu possibilidade para a criação de conteúdo de ambiente especificamente para ser usado nesse sistema.

Nessa pesquisa, será analisado o *GURPS Steampunk*. Essa revista apresenta conteúdo para se jogar RPG em uma ambientação *steampunk*. Lançada em 2000, venceu o prêmio Origins Award de melhor suplemento de RPG do ano. Tem 147 páginas e é dividida em oito capítulos. O primeiro deles é dedicado ao *steampunk* como conceito; o segundo informa sobre a Era Vitoriana; o capítulo três foca somente nos personagens, comentando possíveis arquétipos e adequando suas características em outras mídias para o sistema de GURPS. No capítulo quatro, o foco está nas guerras e conflitos da época, nas principais causas de combate e as formas como as batalhas seriam neste cenário ficcional baseado na realidade do período histórico e nos conceitos do *steampunk*. O capítulo cinco trata das invenções mais comuns e como aplicar as regras do sistema na hora de dar vida às criações dos jogadores e do narrador. Já o sexto capítulo comenta o conceito de “ciência estranha”, que assume a existência de fenômenos científicos fictícios. Como no capítulo anterior a revista apresentou inventos possíveis com a tecnologia disponível, no sexto são usadas ideias provadas erradas e teorias falhas para tornar possíveis invenções que de outra maneira não poderiam existir. O sétimo capítulo trata das viagens, como elas podem funcionar nesse mundo, os veículos que podem existir e os perigos do clima. O capítulo final dá dicas para se montar um jogo e contar uma história usando o material contido na revista.

Como citado anteriormente, os *steamers* têm o costume de criar personagens vindos de mundos fictícios, assim como interpretar e fazer um diálogo crítico usando ditos personagens. Somando ao fato de o ambiente *steampunk* ser propício a conflitos e repleto de descobertas e possibilidades, ele é facilmente adaptado para se tornar um cenário de RPG⁷.

A principal razão pela escolha do *GURPS Steampunk* é a condição de criação e a

⁷ Apesar de o cenário de fantasia medieval ainda ser o mais comum nos jogos de RPG, parcialmente por ter sido o primeiro usado nesse tipo de jogo, o cenário vitoriano tem ganhado espaço, seja por meio do GURPS ou de outros sistemas, alguns genéricos e outros específicos para este gênero. Cita-se como exemplos: *Savage Worlds*, lançando e premiado em 2003; *Tephra: The Steampunk RPG*, de 2014; *Victoriana*, publicado pela primeira vez em 2003 e com reedições em 2009 e 2013; e *Iron Kingdoms*, publicado em 2004.

repercussão que causou. Essa revista adaptou o conteúdo para regras já existentes, já não se pode afirmar se essa realidade foi a mesma ou não para os outros jogos. Ter a informação de que o conteúdo foi formado para se adequar às regras é importante na análise. Outra razão é o sucesso que fez, todas as cópias foram vendidas rapidamente na primeira tiragem e a revista venceu um prêmio anual de conteúdo de RPG, como citado anteriormente. A terceira e última razão é que a *GURPS Steampunk* possui muito menos regras em seu conteúdo quando comparado às outras revistas. Como a maioria das regras estão no livro principal, essa edição da revista fica mais livre para focar no conteúdo de cenário.

Que *steampunk* a GURPS nos propõe?

Para a análise de conteúdo da *GURPS Steampunk*, foram observadas as proposições de Bardin (2004). O primeiro passo foi elaborar as perguntas, sendo essas: 1) o que é *steampunk* para GURPS; 2) que tipo de personagens o sistema incentiva os jogadores a criar e 3) se e como o sistema traduz as críticas do gênero para o RPG. Todas as perguntas podem ser encontradas em dois capítulos específicos do material objeto de pesquisa, sendo eles o primeiro e o terceiro. As marcas da primeira pergunta encontram-se nas primeiras páginas, embora ao longo da revista encontrem-se diluídas outras características importantes. O capítulo três foi escolhido pela sua apresentação de uma coleção de estereótipos que servem de guia para a criação de personagens. Ele descreve por meio de seu sistema de pontuação e exclusividades o que a *GURPS Steampunk* considera mais importante para a ambientação dentro de um jogo de RPG, ajudando a delinear a proposição temática *steampunk*. Este também é o capítulo importante para analisar o tipo de personagens que os jogadores são incentivados a criar justamente por ser ali que as regras e as sugestões de criação estão. Ao analisar o tipo de caracterização proposta e quais características do *steampunk* têm prioridade no livro, ficam claras as críticas que este material propõe discutir dentro de uma sessão de jogo.

O primeiro capítulo ilustra uma cena *steampunk* que introduz conceitos da época histórica e anacronismos típicos do gênero. Em especial, retrata o contexto da Revolução Industrial e o avanço da ciência. Para ilustrar o que é o *steampunk*, descreve uma máquina consciente movida a vapor e óleo. “Bem vindo ao mundo do *steampunk* – um lugar que pode ser mais distópico que 1984 ou mais esperançoso que Utopia”

(Stoard, 2006, p.6, tradução nossa⁸) Desde o início, é apresentada ao leitor a noção de que o livro é um guia e o mundo a ser narrado pode assumir diversas formas. Neste mesmo capítulo, são propostas diversas maneiras sobre como o mundo real poderia ter se tornado um universo *steampunk*, com o atraso de alguns inventos ou a aceleração de outros. Com as sugestões mais “realistas”, é introduzido o conceito de ciência estranha, por meio da qual o místico é a razão das invenções mirabolantes. É nesse contexto que retrofuturismo é introduzido, dando diversas possibilidades de abordagens tecnológicas e como elas poderiam fazer sentido, como a máquina analítica de Charles Babbage. Essa máquina era programável e capaz de fazer cálculos matemáticos diversos usando somente tecnologia analógica, mas ele nunca recebeu os fundos para expandir o projeto. Os últimos parágrafos do capítulo um são dedicados a comentar sobre a parte *punk* do gênero, dando contexto histórico ao surgimento do movimento literário e sua gênese no *cyberpunk*. Este primeiro capítulo demonstra as críticas propostas pelo *steampunk* e inclusive as introduz ao contar a história do gênero e ao dar detalhes de sua ambientação. Alguns dos exemplos que o livro dá são os movimentos trabalhistas, intrigas políticas e escritores retratando pessoas de classes mais baixas como heróis. Apesar disso, a revista opta por focar na parte tecnológica e no conceito de retrofuturismo, que ocupa a grande maioria das linhas nesse capítulo.

O terceiro capítulo apresenta os arquétipos conforme um sistema de pontuação. Quanto mais pontos um arquétipo tem, mais recursos um personagem que escolha jogar como tal terá a seu dispor. As maiores pontuações são dadas através de habilidades e vantagens. As habilidades se referem as capacidades individuais do personagem, que vai desde conhecimento de medicina até capacidades atléticas. As vantagens dizem respeito a fatores sociais que beneficiam o personagem, estes podem incluir, mas não estão limitados a status social, nobreza, dinheiro herdado e aparência. É por meio desse sistema de pontos que se pode analisar que tipos de pessoas o GURPS considera que possuem mais capacidades ou vantagens dentro de um ambiente *steampunk*. Dentre os mais capazes, de acordo com o jogo, estão inventores, exploradores, capitães industriais, líderes de resistências nativas e atletas. Já aqueles considerados menos capazes ou mais infelizes são os aristocratas, soldados do exército e mordomos. Pode-se dizer que esses estereótipos são um reflexo do contexto histórico da época, como os capitães

⁸ No original: “Welcome to the world of steampunk – a place that can be more dysopian than 1984, or more hopeful than Utopia.”

industriais, ou pela própria natureza de aventura do jogo (explorador). Uma das únicas maneiras de ter acesso aos estereótipos de alto nível é através do sistema de defeitos. Quanto mais defeitos forem adicionados ao personagem, mais pontos ele terá. Sendo assim, um explorador ou inventor sempre terá uma série de problemas que vão desde inimigos mortais até vícios em substâncias químicas.

O terceiro capítulo também introduz uma série de vantagens e desvantagens customizadas para este ambiente e uma tabela com os níveis de salário para diversos trabalhadores. Quanto às críticas propostas, por exemplo, a revista apresenta o machismo na época e como ele afeta a situação das mulheres no jogo “A única carreira aberta para maioria das mulheres eram as de esposa e mãe, papéis que não combinam com aventuras” (Stoard, 2006, p.43, tradução nossa⁹). Menciona a disparidade social, ao descrever a tabela de salários e contrastar com a tabela de custo de vida por classe social, apontando as diferenças salariais de empregados masculinos e femininos em fábricas, por exemplo.

Para a GURPS, *steampunk* é um modelo de ambiente retrofuturista com tecnologia a vapor que menciona questões sociais da Era Vitoriana e atual. Por meio do sistema de pontos, o jogo incentiva os jogadores a usarem personagens em situações mais problemáticas. Os estereótipos de vida favorecida e mentes brilhantes custam pontos demais, só se tornando acessíveis caso os jogadores estejam dispostos a adicionar defeitos até que tenha o número de pontos suficiente. Os defeitos em si propõem uma série de discussões e coloca o jogador em perspectivas únicas. Interpretar alguém com deficiência física ou com vícios em apostas pode fazer a pessoa se colocar no lugar de quem tem esses problemas. Apesar de o narrador de cada jogo ter a palavra final, a tendência de personagens a serem utilizados são os membros do exército, trabalhadores de fábrica e engenheiros. Ou então, ricos e nobres repletos de problemas no âmbito social.

Um dos aspectos do *steampunk* abordado na revista é a relação homem-máquina. Uma das vantagens que esse material deixa disponível para os jogadores escolherem é a “empatia com as máquinas”, habilidade que dá ao personagem uma espécie de sexto sentido para entender objetos inanimados e aumenta a preocupação para com as máquinas. Essa é uma das críticas clássicas do *steampunk* que o livro apresenta de

⁹ No original: “The only career open to most woman was that of wife and mother, a role not easily combined with having adventures.”

maneira superficial, mas permite ao jogador experimentá-la e desenvolvê-la, se desejar. Outra maneira que essa relação é abordada é através da habilidade de mecânica, que pode ser usada para implantes mecânicos e criação de máquinas conscientes. Duas tecnologias clássicas da ambientação *steampunk* e com potencial de refletir sobre a dependência do ser humano para com tecnologia.

A colonização é um dos temas que o jogo busca da temática *steampunk*, embora de maneira superficial. A maneira com o manual apresenta este tema é, principalmente, por meio dos arquétipos de líder de resistência nativa e do explorador. Ambos lados opostos dos conflitos entre os países colonizadores e as terras invadidas e ambos arquétipos com alto custo de pontos.

Considerações Finais

As críticas que a GURPS *Steampunk* propõe existem, mas são limitadas, não utilizam toda a potencialidade que o *steampunk* possibilita como gênero literário e cultura urbana. O manual não aborda o tema de maneira completa e tem foco nas aventuras que podem existir dentro desse ambiente de fantasia, mais do que necessariamente trazer críticas atuais por meio da pergunta “e se tivesse sido diferente?”, tão característica do *steampunk*. Algumas poucas críticas aparecem diluídas de maneira implícita e explícita. O cenário não finge que o passado era perfeito e nem ignora as injustiças da época, mas trabalha tais questões de maneira superficial. Por exemplo, a revista aponta a existência do machismo e a diferença salarial entre gêneros nas fábricas, mas não explora a história contextualizadora desses problemas, como as extensões que o machismo tinha na sociedade, e nem contrasta com a atualidade. Outras críticas são mais sutis, como com as tabelas de salário por classe social e as pontuações dos estereótipos. Os personagens que o jogo induz são ricos e nobres repletos de problemas ou membros à margem da sociedade, ambas opções que geram possibilidades de reflexão sobre que lugares e quais papéis sociais o contexto de época privilegiava.

De maneira geral, o conteúdo analisado traz a possibilidade de imersão em um ambiente *steampunk*. A criação de um espaço de reflexão ao contexto atual que esta cultura urbana proporciona fica a cargo, principalmente, do narrador e dos jogadores, embora a revista incentive determinadas maneiras de jogo. A revista induz um rol de arquétipos de personagens e de contextualização histórica, por exemplo. Considerando

que esse é um material feito para servir de guia e apresentar opções, ele faz sua parte para apresentar o *steampunk* como um ambiente fértil para críticas e reflexões.

Referências bibliográficas

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 3.ed. Lisboa: Edições 70, 2004.
- BAUMAN, Zygmunt. **Retrotopia**. 1.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.
- CARROTT, James H.; JOHNSON, Brian David. **Vintage Tomorrows. A historian and a futurist journey through steampunk into the future of technology**. Sebastopol, CA: Maker Media, 2013
- COSTA, Antonio Luiz M. C. **Steampunk, saudade ou rebeldia?** In: Carta Capital, 11 de ago. 2009b. Disponível em <http://www.cartacapital.com.br/cultura/steampunk-saudade-ou-rebeldia>. Acesso em: 8 mar. 2018.
- JENKINS, Henry. **“The Tomorrow That Never Was”**: Retrofuturism in the Comics of Dean Motter (Part One). 18 jun. 2007. Disponível em http://henryjenkins.org/2007/06/the_tomorrow_that_never_was_re.html. Acesso em 8 mar. 2018.
- LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.
- MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**. O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.
- MAFFESOLI, Michel. **O tempo retorna**. Formas elementares da pós-modernidade. Rio de Janeiro: Grupo editorial nacional, 2012.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. **Cosplay, Steampunk e medievalismo: memória e consumo nas teatralidades juvenis**. Porto Alegre: Sulina, 2017.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari; BIN, Marco Antônio. **Retrofuturismo, espaço e corpomídia: steampunk e a memória do futuro**. Revista Famecos, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p. 1-21, maio, junho, julho e agosto de 2018: ID29017. DOI: <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2018.2.29017>.
- PEGORARO, Éverly. **No compasso do tempo steampunk**. O retrofuturismo no contexto brasileiro. 1. Ed. Jundiaí: Paco editorial, 2015.
- VANDERMEER, Jeff. CHAMBERS, S.J. **The Steampunk Bible**. New York: Abrams, 2011.
- STODARD, Willian. **GURPS steampunk**. Steve Jackson Games. 2006.