

# Worldbuilding no RPG de Mesa Dungeons & Dragons: como a cartografia fictícia influencia a construção de realidades

*Worldbuilding in the tabletop RPG Dungeons & Dragons: how does fictional cartography leverages the building of realities*

Elissa Carla Vangasse, Ester Maria dos Santos, Maria Cecília Lira, Leo Falcão, Nilson Valdevino Soares

worldbuilding, RPG, cartografia, D&D.

Neste estudo pretendemos abordar as questões que permeiam a construção de realidades dentro do meio dos RPGs de mesa (*Role-Playing Games*), mais especificamente do sistema *Dungeons and Dragons* (D&D). A pesquisa se dará em dois âmbitos. No teórico, buscaremos na literatura a forma com que a narrativa e a cartografia se cruzam, e como esse elemento, amplamente utilizado em sessões de RPG, influencia a criação de mundo e a imersão dos jogadores. E no prático, iremos, a partir de uma análise da plataforma de construção de mapas, *Inkarnate*, e através da coleta de experiências pessoais de mestres e jogadores de D&D, buscar entender como a construção de mapas nessa plataforma influencia suas jogatinas.

*worldbuilding, RPG, cartography, D&D.*

*In this study we intend to address topics that flow the building of realities inside the tabletop RPGs spheres. More specifically, the Dungeons and Dragons (D&D) system. The research will englobate two fields. Theoretical, where we will search into literature, the process in which narrative and cartography intertwine, and how those elements, vastly applied in RPG sessions, influence world building and in the player's immersion. And practical, where we will, from the analysis of the map building platform, Inkarnate, and the collection of D&D player's and master's personal experience, seek to understand how the creation of maps in this platform influences the gameplay.*

## 1 Introdução

Este artigo, fruto da etapa exploratória de uma pesquisa ainda em andamento, foi desenvolvido na parceria entre o Laboratório de Narrativas, Imaginação e Experiências (NIX), da CESAR School, e o Laboratório de Manufatura e Análise de Games (MangLab), independente, e busca melhor compreender a conexão entre a criação de enredos e a construção de mundos (*worldbuilding*), particularmente nos aspectos atrelados à cartografia de mundos ficcionais.

Entendendo o design da informação, segundo Lipton (2011), como o estudo e prática de levar clareza e compreensão para materiais visuais que são feitos para dirigir, ensinar, explicar,

**Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**  
Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

**Proceedings of the 11<sup>th</sup> CIDI and 11<sup>th</sup> CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**  
Caruaru | Brazil | 2023

ISBN

e informar, propomos a discussão da cartografia como um elemento nativo do campo em questão, a medida que proporciona ao usuário respaldo para navegar e solucionar problemas e tarefas dentro do mundo criado.

Temos como intuito, aqui, apresentar os conceitos teóricos e históricos iniciais para a pesquisa, de modo a iniciar uma discussão de como o processo de familiarização, imersão e conexão do jogador com o mundo fictício pode se estabelecer através da utilização de cartografia fictícia, tomando como objeto o jogo de RPG de mesa *Dungeons & Dragons*, e baseando-nos nas práticas de J. R. R. Tolkien em suas obras e nos elementos de construção de cenários, estabelecidos por Mark Wolf (2012). Em seguida fazemos uma breve discussão da ferramenta de criação cartográfica digital *Inkarnate*, cujo uso em conjunto com D&D será avaliado posteriormente, na próxima etapa da pesquisa, através de uma adaptação do método da *game analysis* de Aarseth (2003) e Soares (2023).

## 2 **Worldbuilding**

*Worldbuilding* é parte fundamental do RPG. Cada sistema tem um mundo que situa as histórias a serem elaboradas pelos mestres e encenadas pelos jogadores, e apesar de já terem muitos parâmetros preestabelecidos, são os usuários que ditam o fluxo narrativo da campanha. É nessa lógica de cocriação que os '*role-playing games*' ganham vida.

Wolf (2012) conceitua oito estruturas responsáveis por darem sentido e direcionamento à história, que são: Mapas, Linhas do tempo, Genealogia, Natureza, Cultura, Língua, Mitologia e Filosofia.

Segundo Wolf (2012), sem essas estruturas os mundos fictícios desmoronariam, tornando-se apenas um aglomerado de dados e informações, não sendo, enfim, mundos. Para o autor, essa estrutura ajuda tanto o autor quanto a audiência a organizarem as informações e compreenderem os detalhes das tramas.

Fica evidente, então, a necessidade da criação de um design, que estruture as informações e apresente-as à audiência. Segundo Lipton (2011), o design da informação ajuda as pessoas a navegarem e entenderem a complexidade dos fatos apresentados, ponto esse que é crucial para a elaboração de um mapa que reflita a narrativa proposta e auxilie no entendimento e na imersão do jogador no mundo fantástico, caso contrário, a tarefa da fonte (autor) não está completa até que o receptor (jogador) tenha recebido e entendido a mensagem desejada, como defendido por Pettersson (2002).

Tendo a possibilidade de permear todas as camadas do *worldbuilding* apresentadas por Wolf (2012), o mundo de *Dungeons & Dragons* é riquíssimo e pode carregar um enredo repleto de nuances semióticas e aprofundamento de trama em uma única campanha. No escopo deste paper estaremos explorando principalmente o primeiro item apresentado por ele, os mapas.

### 3 RPGs e Dungeons & Dragons

Criado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson, *Dungeons & Dragons*, popularmente conhecido como D&D, é considerado o primeiro jogo de RPG a ser publicado. Os RPG, ou *role-playing games*, são jogos de interpretação de personagens dentro de um universos fictícios.

Com uma lógica de interpretação de papéis, RPGs requerem, além dos jogadores, um responsável por garantir que os personagens não atuem fora das regras predeterminadas do universo, e também propor cenários e desafios a serem solucionados conforme a narrativa é improvisada. Em *Dungeons & Dragons*, especificamente, essa função é conhecida como *Dungeon Master* (DM) ou apenas *Mestre*, sendo *Mestre do Jogo* (*Game Master*, GM) o termo utilizado pelos RPGs em geral. Os jogadores têm a missão de montar e interpretar seus respectivos personagens, tomando decisões baseadas nos traços definidos para eles.

Assim como os personagens, desenvolvidos pelos seus respectivos jogadores, a ambientação e tramas do jogo também são planejados com antecedência pelo mestre da sessão. Não necessariamente seguido a rigor, o roteiro ainda é essencial para a sequência de acontecimentos e dependente das decisões dos personagens para que os desafios possam ser solucionados. Para a ilustração desses cenários, é utilizada a cartografia fictícia.

#### 3.1 Influência Tolkieniana

Iniciando suas publicações na década de 1930 com *O Hobbit*, J.R.R. Tolkien continua influenciando as mídias e a cultura pop até os dias de hoje, quase um século depois do seu primeiro livro. O Autor criou de maneira consistente um gigantesco universo, com criaturas, tramas políticas, idiomas e um sistema de magia próprio. Citada explicitamente pela primeira vez no prólogo de *Senhor dos Anéis*, a "Terra-média" deu lar às suas criações e serviu como cenário para o desenvolvimento de personagens que passariam por longas jornadas e lutariam em grandes batalhas.

D&D tem influência direta do medievalismo fantástico da Terra-média, tendo várias raças e classes jogáveis inspiradas nas histórias tolkienianas (Williams; Hendricks; Winkler, 2006). Utilizando-se da jornada como tema central, ele influenciou diretamente o *Dungeons and Dragons*. Breike (2021) esclarece que Tolkien adotou várias abordagens cuidadosas ao escrever seus livros. Essas abordagens, por sua vez, influenciaram e foram a base para as características dos *role-playing games*. Em outras palavras, os princípios e elementos presentes nas obras de Tolkien contribuíram para a criação dos RPGs e sua forma de jogar.

## 4 Cartografia fictícia

Segundo Timpf (2018), mapas possuem diferentes funções como estruturar a imaginação, construir categorias espaciais e determinar como nós falamos e entendemos o mundo. Eles mostram o conhecido e o desconhecido, abrindo espaço para a exploração e dando liberdade à imaginação.

Muitas vezes a narração por si só não é suficiente para a imersão no cenário. Enquanto o gênero fantástico incita a audiência a um grande esforço imaginativo, ele também exige a utilização de ferramentas externas, como mapas e gráficos (Rebora 2016). Os mapas são elementos presentes nas mesas de *Dungeons & Dragons*, servindo como uma ferramenta de apoio. Se relacionado ao DM, a elaboração de um mapa propicia a construção de um universo mais conciso e coerente, é a partir dele que toda a trama política e histórica será elaborada e situada. Se relacionado aos jogadores, os mapas ilustram o mundo fantástico onde eles estão inseridos, que pode ser completamente desalinhado do mundo real, ter uma justificativa geográfica e um apoio visual de onde o grupo está e para onde podem ir, proporciona um ambiente totalmente imersivo para a incorporação dos personagens.

Além da grande influência conceitual e estética, Tolkien foi um grande apreciador da cartografia como recurso criativo. Como subsídio para escrever suas histórias, ele imaginou e desenhou dezenas de lugares, criaturas e mapas. Tolkien buscava visualizar e esboçar no papel sua percepção sobre uma cena específica antes mesmo de integrá-las às suas narrativas (Timpf, 2018).

Portanto, a produção de mapas para ilustração de cenários dentro de sistemas de RPG podem entrar desde o processo criativo do mestre, no momento de elaboração da campanha, assim como durante as *gameplays*, servindo como apoio visual, para os jogadores se localizarem espacialmente. Um mapa bem elaborado, alinhado com os fatores socioculturais e geográficos do mundo, e que amarra todas as pontas trama, indica a qualidade de construção de uma narrativa, sendo um passo importante para proporcionar a total imersão dos jogadores no mundo.

## 5 Plataformas para confecção de mapas

Para a utilização da cartografia em RPGs é importante ressaltar a existência de diferentes tipos de representações e estilos gráficos quando se trata da confecção de mapas, como cidades, campos de batalha e masmorras, utilizadas em diferentes contextos para a navegação dos jogadores. Levando em consideração o caráter medieval de D&D, foram feitas análises de diferentes plataformas de confecção cartográfica utilizadas pelos jogadores no processo de construção de cenários dentro do *Dungeons & Dragons*. Assim, as três plataformas analisadas foram: *Watabou's Medieval City Generator*, *Pyromancer's Dungeon Painter* e *Inkarnate*, mas apenas a última foi escolhida pelos motivos que serão destrinchados no tópico a seguir.

## 5.1 Critérios avaliativos

Durante o processo de pesquisa, foram definidos alguns pontos de análise que seriam verificados durante o estudo das plataformas, sendo eles com relação a: Se o uso é fácil e intuitivo; Se, caso seja pago, a versão gratuita tenha os itens necessários para a construção de um mapa básico completo; e se o usuário tem liberdade para usar sua criatividade na hora da produção ou está limitado a modelos prontos.

## 5.2 Inkarnate: funcionalidade

A plataforma *Inkarnate* possui duas versões, gratuita e paga, sendo a última em forma de mensalidade ou anuidade. É hospedado em um site, não necessitando o *download* e, assim como as outras plataformas, é em inglês, mas, ao contrário delas, é completamente guiado por imagens e ícones, tornando o uso fácil e intuitivo. Além disso, a versão gratuita é bastante completa, permitindo aos usuários liberdade para fazer um mapa básico por inteiro. Não são necessários muitos cliques para chegar na parte de criação do mapa, sendo necessária a efetuação do cadastro ou login. Após essa etapa, são apresentadas as várias opções de mapas disponíveis, exibindo imagens de exemplo com um pequeno texto abaixo para o usuário escolher o que mais se adequa às suas necessidades. Assim, começa a criação do mapa, onde o usuário pode adicionar terrenos, estruturas e cores das sua preferência. Tudo isso de forma descomplicada. Assim, o *Inkarnate* torna a experiência do usuário bastante satisfatória, visto que entrega tudo aquilo que é esperado por alguém que pretende dar vida ao seu mundo de forma acessível e criativa, sendo esses os motivos pelos quais essa plataforma foi selecionada como objeto de estudo.

## 5.3 Metodologia

Baseando-nos na metodologia de *game analysis* de Aarseth (2003), conforme adaptada por Soares (2023), teremos cinco fases de desenvolvimento da pesquisa. Como estamos realizando um estudo de ferramentas, e não de um jogo propriamente dito, teremos algumas alterações no método proposto pelos autores.

A primeira fase diz respeito ao teste da plataforma de maneira descompromissada, ou seja, como um usuário comum criando um mapa para sua campanha de D&D. Com o objetivo de entender o funcionamento do *Inkarnate* no cotidiano;

Na segunda, revisitamos a plataforma como pesquisadores, buscando entender como ela é estruturada e de que forma ela é um artifício para a construção de mundos e narrativas para sessões de RPG;

Na terceira fase, buscaremos em diversas mídias, como entrevistas, documentários e fóruns, a intencionalidade dos criadores ao desenvolverem o *Inkarnate*, e comunidades de usuários da plataforma, a fim de compreender como ela é percebida pelo público geral;

Na penúltima fase iremos desenhar um experimento com jogadores e mestres com o intuito de analisar com clareza os efeitos da criação cartográfica por meio da plataforma em sua utilização durante campanhas de D&D, para por fim, na quinta e última fase, juntarmos as informações coletadas nas etapas anteriores e verificar as conclusões do estudo.

## 6 Considerações finais

Mapas, há décadas, utilizados como subsídios criativos, como para Tolkien, que os criava antes mesmo de começar a elaborar suas histórias, são ferramentas narrativas utilizadas para aprofundamento de cenários e construção de mundos lógicos e inteligíveis e, sobretudo, um dos maiores responsáveis pela imersão total do jogador dentro do universo do RPG de mesa.

Para entender o processo de criação de cartografia fictícia para *Dungeons & Dragons* foi escolhido o *Inkarnate*, uma plataforma de fácil utilização, com opções de uso gratuito, fácil utilização e estética congruente à proposta de fantasia medieval do D&D.

Esta é uma pesquisa em andamento, então, como próximo passo, planeja-se verificar a maneira em que *DM's* fazem uso da plataforma e entender como essa cartografia atua em relação ao processo de imersão ao decorrer de uma sessão de RPG. É esperado obter resultados através da *game analysis* de Aarseth (2003) e Soares (2023), referente à aplicação da ferramenta e observação de uso, concluindo se ela foi autossuficiente e cumpriu com as expectativas, sendo elas a facilitação da construção de cenários e a imersão dos jogadores nele. Através do *Inkarnate* serão estudadas a usabilidade, agilidade e velocidade na criação dos mapas e narrativas, para isso também será necessário o estudo detalhado e descritivo da plataforma, entendendo os motivos pelos quais ela se torna uma ferramenta essencial quando se trata da construção de mundos fictícios.

## Referências

- Aarseth, E. (2003). Playing research: methodological approaches to game analysis. *Digital Arts And Culture*, 3. Melbourne. Disponível em [https://www.researchgate.net/publication/228739348\\_Playing\\_Research\\_Methodological\\_approaches\\_to\\_game\\_analysis](https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis)
- Breinke, A. (2021). Tolkien: Scholar and Modern Game Pioneer. *ART 108: Introduction to Games Studies*. Disponível em <https://scholarworks.sjsu.edu/art108/28/>
- Butler, C. (2013). *Tolkien and Worldbuilding*. Disponível em [https://www.researchgate.net/publication/311253604\\_Tolkien\\_and\\_Worldbuilding](https://www.researchgate.net/publication/311253604_Tolkien_and_Worldbuilding)

- Deterding, S., & Zagal, J. (2018). *Role-Playing Game Studies*. Routledge. Disponível em <https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9781315637532/role-playing-game-studies-sebastian-deterding-jos%C3%A9-zagal?refId=70cb2c01-62f4-47b5-b770-c1c6c50401e1&context=ubx>
- Inkarnate*. (n.d.). Create Fantasy Maps Online. Disponível em <https://inkarnate.com/>
- Lipton, R. (2011). *The practical guide to information design*. John Wiley & Sons
- Nascimento, J. M. F. (2023). *RPG de mesa como ferramenta educativa e objeto de estudo linguístico*. Disponível em <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/17762>
- Papadaki, E., & Volakis, N. (2022). Remediating fantasy narratives for participatory fandom: Tolkien's stories and their translations in films, video games, music and other products of the culture industries. *Digital Age in Semiotics & Communication*, 5, 62–85. <https://doi.org/10.33919/dasc.22.5.4>
- Peixoto Filho, C. B., & Albuquerque, R. M. de. (2021). Notas sobre a história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros. *Projetica*, 12(3), 300–324. <https://doi.org/10.5433/2236-2207.2021v12n3p300>
- Pettersson, R. (2002). *Information Design, An introduction*. John Benjamins Publishing
- Prietto, T. G. (2013). Literatura e jogos de RPG: trajetórias de apropriações e intertextos. *Translatio*, 6, 2013. Disponível em <https://www.seer.ufrgs.br/translatio/article/view/44670>
- Rebora, S. (2016). On Fantasy's Transmediality: A Cognitive Approach. *Comparatismi*, (1), 216–232. <https://doi.org/10.14672/2016872>
- Soares, N. V. (2023). Adaptação da game analysis: metodologia para game studies em cinco passos. *Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Belo Horizonte.
- Timpf, S. (2018). *Insights into Mapping the Imagined World of J.R.R. Tolkien*. Disponível em [https://www.researchgate.net/publication/324756360\\_Insights\\_into\\_Mapping\\_the\\_Imagined\\_World\\_of\\_JRR\\_Tolkien](https://www.researchgate.net/publication/324756360_Insights_into_Mapping_the_Imagined_World_of_JRR_Tolkien)
- Williams, P.; Hendricks, S. Q.; Winkler, K. (Ed.) (2006). *Gaming as culture: essays on reality, identity and experience in fantasy games*. Jefferson: McFarland & Company.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York, Routledge.

### Sobre os autores

Elissa Carla Vangasse, Graduada em design, CESAR School, Brasil, <eccv@cesar.school>  
Ester Maria do Santos, Graduada em Design, CESAR School, Brasil, <emsa@cesar.school>  
Maria Cecília Lira, Graduada em Design, CESAR School, Brasil, <mclal@cesar.school>

Leo Falcão, Doutor em Design e Ergonomia, Líder do NIX, CESAR School, Brasil,  
<leo.falcao@cesar.school>

Nilson Valdevino Soares, Dr., Laboratório de Manufatura e Análise de Games (MangLab),  
Brasil, <nilsonsoares@gmail.com>