

Ensaio sobre a Dignidade

Um RPG solo minimalista sobre o intervalo entre o acordar e o retorno ao lar do personagem

Autoria, Diagramação e Revisão

Lu Cavalheiro

<https://lucavalheiro.itch.io>

Licença

Creative Commons CC-BY-SA 4.0 Internacional

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR

ISBN

978-65-00-50059-2

Este RPG solo lida com temas que podem ser sensíveis para algumas pessoas, como trabalho, sucessos e fracassos na vida. Embora eu não acredite que exista uma idade mínima para jogar **Ensaio sobre a Dignidade**, ainda assim eu recomendo cautela e discrição ao leitor.



Ensaio sobre a Dignidade foi publicado em parceria e com o fomento do **RPGWorld** – <https://rpgworldsite.wordpress.com/>.

Em **Ensaio sobre a Dignidade**, você é uma pessoa adulta que acorda e precisa ir ao seu trabalho, como você faz todos os dias. Entretanto, por alguma razão, hoje você acordou mais introspectivo e filosófico do que o normal, e você decidiu aproveitar esse intervalo entre o levantar da cama e o retornar para sua casa para refletir sobre sua vida. Será que ela está valendo a pena? Suas decisões levaram você para onde você queria estar? Suas tristezas são maiores do que suas alegrias? Você detesta o patrão no emprego, sem ver que o patrão sempre esteve em você?

Criando seu personagem

Criar um personagem em **Ensaio sobre a Dignidade** não é complicado, mas requer algumas reflexões que podem se tornar incômodas para o jogador. Se for esse o caso, por favor, pare de jogar. Não é minha intenção ferir ninguém, mas promover uma experiência catártica por meio do exercício de jogar um RPG solo. Se estiver ferindo, não está divertindo.

Pense em você. Pense na sua dignidade.

O primeiro passo é você definir de maneira clara e sucinta qual é a maior **Alegria** do seu personagem. Pode ser uma realização pessoal da qual ele mais se orgulha, pode ser uma conquista na vida, ou pode ser algo ainda mais subjetivo e abstrato.

O próximo passo é você definir de maneira clara e sucinta qual é a maior **Tristeza** do seu personagem. Pode ser algum sonho frustrado, algum fracasso ou algo que ele não se orgulha de ter feito, ou pode ser algo subjetivo e abstrato.

Iniciando o Ensaio sobre a Dignidade

Os primeiros momentos do dia

Ensaio sobre a Dignidade começa no momento em que seu personagem acorda. Olhe pelos olhos dele como é o quarto dele, qual é a rotina matinal dele. Ele acorda atrasado porque ele vive tão cansado que o despertador não consegue tirá-lo da cama a tempo? Ou ele tem um sono reconfortante e saudável? Ele dorme em uma cama box para solteiros, ou em uma cama de casal com lençóis em tons pastéis e sempre cheirosos e macios? Ele é solteiro ou tem família? Se ele tem família, é uma família funcional ou todo o lar dele é um ninho de relacionamentos abusivos e tóxicos? Ele tem tempo de fazer um bom desjejum antes de sair de casa, ou apenas engolir um copo de café preto que ele deixou pronto dentro da garrafa térmica antes de dormir?

Quando você conseguir visualizar essa rotina matinal do personagem, tudo que ele é, está e faz desde o momento em que ele acorda até o momento em que ele sai de casa, é hora de analisar como ele interpreta essa rotina. Escolha um dos eventos mais marcantes da rotina matinal dele e veja como ele se relaciona à **Alegria** do seu personagem. Depois, escolha um outro evento bem marcante dessa rotina e veja como ele se relaciona à **Tristeza** do personagem. Se for necessário, descreva novamente esses dois eventos marcantes de modo a enfatizar a **Alegria** e a **Tristeza** do personagem.

Com os dois eventos marcantes definidos, *pague os óbolos de Caronte*, isto é, jogue duas moedas. Obter **duas coroas** significa que a rotina matinal do personagem é marcada e colorida por sua **Alegria** e pelo evento marcante associado a ela, e o início do dia dele, por mais sofrido que seja, é leve e feliz. Reveja e descreva novamente a rotina matinal do personagem de modo a tornar sua **Alegria** ainda mais presente e vívida,

como se ela fosse uma luz a colorir todos esses primeiros momentos do dia.

Obter **Duas caras** significa que a rotina do personagem é dominada e maculada por sua **Tristeza** e pelo evento marcante associado a ela, e que o início do dia dele, por melhor que seja, é pesado, como se fosse a continuidade de um pesadelo em vida. Reveja e descreva novamente a rotina matinal do personagem de modo a evidenciar ainda mais sua **Tristeza** e fazê-la influenciar até mesmo os menores detalhes das primeiras horas do dia do personagem.

Obter **Uma coroa e uma cara** significa que seu personagem está tão anestesiado por sua vida que ele não consegue ver os detalhes que se escondem no quadro geral das coisas. Você, jogador, vai rever a rotina matinal de seu personagem e a descrever novamente, ressaltando como essa **Indiferença** faz com que ele ignore tanto as coisas boas quanto ruins que acontecem no início do seu dia. Os eventos outrora considerados marcantes nesta fase deixam de ser importantes, esquecidos pelo poder dessa **Indiferença** que se apossou do personagem.

O deslocamento até o trabalho

Após cumprir sua rotina matinal diária, o personagem precisa se deslocar até seu local de trabalho. Visualize todos os detalhes desse trajeto, desde que ele põs os pés para fora de casa até o momento em que ele pisa no local de trabalho. Ele já foi assaltado? Como ele vê o mundo ao redor dele? Ele tem amigos, mesmo que sejam apenas conhecidos que pegam o ônibus sempre no mesmo horário e jogam um pouco de conversa fora enquanto aguardam o trânsito infernal avançar a centímetros por hora? Ele é um solitário, que ignora o mundo ao redor dele enquanto dorme ou finge dormir para não ceder o lugar para uma pessoa que tenha direito ao assento prioritário que ele ocupa? Ele dirige o próprio carro? O que ele vê além do meio de transporte: ruas, árvores, *outdoors*,...?

Jogador, quando o trajeto do seu personagem até seu local de trabalho estiver claro em sua cabeça, escolha dois eventos marcantes e associe um à **Alegria** do personagem e outro à **Tristeza** dele, como você fez em Os primeiros momentos do dia. Então, *pague os óbolos de Caronte*. Como aconteceu na etapa anterior, obter **Duas coroas** significa que a **Alegria** e o evento associado a ela predominaram no deslocamento até o trabalho, enquanto obter **Duas caras** significa que foi a **Tristeza** e o evento associado a ela que predominaram. Obter

Uma cara e uma coroa gera o usual resultado de **Indiferença**, o que significa que os dois eventos marcantes desta fase são descartados. Reveja e descreva novamente o deslocamento do seu personagem até seu local de trabalho de acordo com o resultado das moedas.

O dia de trabalho

Após acordar e se deslocar, seu personagem enfim chega ao local de trabalho dele. Pense: no que ele trabalha? Qual é a rotina diária dele no trabalho? Ele tem amigos no trabalho, ou é apenas mais um funcionário sem rosto que chega, senta em sua cadeira, faz o que é pedido e vai embora sem dizer nem *bom dia* nem *boa tarde* para ninguém. Ele se dedica além da conta, ou apenas “faz o dele”?

Pense também no ambiente de trabalho. A hierarquia trabalhista é a clássica patrão-gerente-supervisor-empregado, ou o trabalho do personagem é organizado de outra forma? O ambiente de trabalho é saudável, com todos cooperando entre si, ou é tóxico e competitivo, onde cada um tenta passar a perna no outro apenas para que não passem a perna nele primeiro? Ele trabalha em um escritório ou a céu aberto? O que ele vê além das coisas que ele usa para trabalhar, seja pela janela, seja olhando para a rua?

Jogador, quando a rotina de trabalho do seu personagem estiver clara em sua cabeça, escolha dois eventos marcantes e associe um à **Alegria** e outro à **Tristeza** do personagem, como foi feito em Os primeiros momentos do dia. Então, *pague os óbolos de Caronte*. Como aconteceu na etapa anterior, obter **Duas coroas** significa que a **Alegria** e o evento associado a ela predominaram na jornada de trabalho, enquanto obter **Duas caras** significa que foi a **Tristeza** e o evento associado a ela que predominaram. Obter **Uma cara e uma coroa** gera o usual resultado de **Indiferença**, o que significa que os dois eventos marcantes desta fase são descartados. Reveja e descreva novamente o dia de trabalho do seu personagem de acordo com o resultado das moedas.

O retorno para casa

Após um dia de trabalho, o personagem precisa retornar para sua casa. Esta fase pode ser bem parecida com O deslocamento até o trabalho, sendo apenas a trajetória reversa, mas pode ser diferente, especialmente se seu personagem depende de transporte público e precisa pegar conduções diferentes daquelas que ele pegou de manhã para voltar para sua

casa.

De qualquer modo, defina como esse retorno foi, nos moldes de como você definiu a ida dele ao trabalho em O deslocamento até o trabalho. Escolha os dois eventos marcantes, um associado à **Alegria** e o outro associado à **Tristeza** do personagem e *pague os óbolos a Caronte*. Como usual, obter **Duas coroas** significa que a **Alegria** e o evento associado a ela predominaram no retorno ao lar, enquanto obter **Duas caras** significa que foi a **Tristeza** e o evento associado a ela que predominaram. Obter **Uma cara e uma coroa** gera o usual resultado de **Indiferença**, o que significa que os dois eventos marcantes desta fase são descartados. Reveja e descreva novamente o retorno do seu personagem para casa de acordo com o resultado das moedas.

De volta ao lar

Enfim, seu personagem chegou em casa. Como é esse retorno? Ele tem uma família feliz que o abraça e o acolhe? Ele se vê cercado por pessoas indiferentes imersas nas virtualidades dos celulares e das televisões? Só tem o gato de estimação o esperando, pois ele não tem família?

Visualize como é o retorno do personagem para seu lar, sendo consistente com as decisões e visualizações tomadas em Os primeiros momentos do dia. É claro que pequenas (ou não tão pequenas assim) mudanças podem ser inseridas. Por exemplo, se seu personagem era casado, ele pode encontrar um bilhete em cima de uma mesa dizendo que seu cônjuge foi embora e está tudo terminado entre eles. Um filho adolescente pode ter decidido ir até à casa de um namorado e talvez durma por lá. É importante ser consistente com como o início do dia do personagem foi, mas certas mudanças podem acontecer. Elas aconteceram?

Quando você, jogador, tiver visualizado com clareza como foi esse retorno ao lar, escolha os eventos marcantes, um associado à **Alegria**, outro à **Tristeza**, e *pague os óbolos a Caronte*. Como usual, obter **Duas coroas** significa que a **Alegria** e o evento associado a ela predominaram na rotina noturna do personagem, enquanto obter **Duas caras** significa que foi a **Tristeza** e o evento associado a ela que predominaram. Obter **Uma cara e uma coroa** gera o usual resultado de **Indiferença**, o que significa que os dois eventos marcantes desta fase são descartados. Reveja e descreva novamente a rotina noturna de seu personagem de acordo com o resultado das moedas.

Botando a cabeça no travesseiro: hora de avaliar sua vida

Por fim, o personagem vai dormir. É neste momento que ele vai refletir se sua vida vale a pena ou não, se ele é alguém importante no mundo ou só mais uma sombra andando por aí. Jogador, esteja preparado para manter uma distância segura entre as conclusões de seu personagem e a sua vida pessoal.

Quando o personagem dormir, analise a quantidade de eventos marcantes associados à **Alegria** e os associados à **Tristeza** que ele teve ao longo do dia. Subtraia o total de eventos associados à **Alegria** do total de eventos associados à **Tristeza**, e então subtraia desse resultado o total de vezes em que o personagem manifestou **Indiferença**.

Se o resultado for positivo, seu personagem leva uma vida na qual a **Alegria** predomina sobre a **Tristeza**. Deixe-o refletir o que isso significa. Ele pode ter uma vida dura e sofrida, mas se ele é dominado pela **Alegria**, isso significa que há um significado por trás de tudo que alimenta a pulsão do personagem de perseguir o dia seguinte para ver se amanhã vai ser outro dia. Meus parabéns, seu personagem tem uma vida **Digna**, pois ele ainda é humano no meio do corporativismo robotizador em que vivemos.

Se o resultado for negativo, seu personagem leva uma vida dominada pela **Tristeza**. Deixe-o refletir sobre suas mágoas, sobre seus dramas, sobre por que ele é **Triste** apesar de, talvez, não ter razão nenhuma para tal. Escolha dois momentos marcantes dessa reflexão e *pague um óbolo para Caronte*, isto é, jogue apenas uma moeda. Se der **Coroa**, ele consegue entender as razões por trás da **Tristeza** dele, e pode ser que tome as ações necessárias para mudar sua vida. Mas se der **Cara**, ele chafurdará ainda mais na **Tristeza**, sentindo-se frustrado e fracassado na vida. Ainda assim, meus parabéns, seu personagem tem uma vida **Digna** apesar de triste, pois é preciso ser humano para sentir tristeza.

Mas se o resultado for exatamente zero, seu personagem é dominado pela **Indiferença**. Ele simplesmente fecha os olhos e dorme, sem dar a mínima para as reflexões que o dia provocaram nele. Talvez ele pense que tudo que aconteceu é meramente parte da ordem natural das coisas, ou simplesmente ele não se importe. Isso significa, entre outras coisas, que seu personagem tem uma vida **Indigna**, pois ele é só mais um autômato, só mais uma pessoa que sobrevive sem viver, uma sombra a seguir os ditames das corporações e demais poderosos que ditam o que as pessoas **Indignas** como o seu personagem farão sem questionar.