

As frases são enunciados, que pela indicação das aspas, apontam para uma outra situação de enunciação, o jogo de RPG, e funcionam como elemento desencadeador para o desenvolvimento do artigo.

Quanto à disposição dos desenhos na Imagem VIII, podemos destacar que o plano de fundo é quase totalmente preenchido por uma cabeça humanóide, uma, um rosto coberto por uma máscara de caveira, já que pelos orifícios oculares deixam-se entrever olhos humanos, o que estabelece um diálogo com elementos do próprio jogo de RPG como a descrição do item mágico¹ *Máscara da Caveira* descrito no livro de regras básicas III: Livro do Mestre do jogo *Dungeons & Dragons*:

Máscara da Caveira: Esta máscara de marfim é esculpida na forma de um crânio humano. Uma vez por dia, após ter sido usada pelo menos 1 hora, a máscara pode se desprender do rosto do personagem e voar até 15m para atacar um alvo específico. A máscara faz um ataque de toque contra o alvo usando o bônus de ataque do usuário. Se for bem sucedida, o oponente deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou morrerá imediatamente, como se fosse sido afetado pela *magia dedo da morte*. Se obtiver sucesso, ainda assim ele sofre 3d6+13 pontos de dano. Após atacar (tenha ou não sucesso), a máscara retorna para o usuário. Ela possui CA 16, 10 Pontos de Vida e dureza 6. (COOK, WILLIAMS, TWEET, 2003, p. 259)

A figura mítica da morte é muitas vezes representada pela imagem da caveira na revista e em outros espaços em nossa sociedade. A figura humana sobreposta pelo crânio e a primeira frase acabam por significar a relação entre vida - homem - morte, ou seja, o homem como elemento mediador entre a vida e a morte, aquele que detém o poder de matar. No RPG, personagens matam e morrem, sendo um dos temas principais com o qual jogadores e mestre, no desenvolver na narrativa, necessitam lidar. Trata-se de um tema polêmico, situando-se nele parte das críticas ao RPG, filmes, desenhos animados, jogos eletrônicos entre outros elementos da chamada cultura pop.

A figura está cheia de referências ao mundo do RPG, às suas várias temáticas: terror, suspense, fantasia medieval, vida, morte, batalhas, seres míticos etc. O que parece marcar fortemente tal imagem é a sobreposição de elementos, histórias que constituem o RPG. A imagem reproduz o próprio jogo cheio de distintas referências inspiradas na mitologia, na História, em histórias em quadrinhos, jogos eletrônicos, filmes, romances, músicas etc. Constituindo uma subjetividade múltipla e

¹ Nos jogos de fantasia medieval, os personagens podem adquirir objetos mágicos que servem para diversos fins como cura de feridas, combate, voar, mover-se mais rápido etc.

polifônica que rompe com as amarras do sujeito racional centrado em um mundo “real” mostrando seu descentramento.

A Imagem IX, apresenta cinco dados para RPG de tipos e cores diferentes (d4 preto, d8 azul, d10 verde, d6 vermelho e d20 laranja), não há uma ordem hierárquica, a organização dos dados lembra o pontilhado que representa o cinco em um dado de seis faces comum. Cada dado permite a identificação de um número (4, 8, 9, 6 e 20), são os números mais altos que cada dado possui em suas faces e, que com exceção do d10, que lhes dá nome. Abaixo da imagem temos um pequeno texto, uma legenda, que reproduzimos aqui:

Imagem IX



**d4, d8, d10,
d6 e d20: dados
especiais para
jogar RPG**

A legenda traduz a imagem em uma apresentação de elementos do RPG para um co-enunciador leigo. Esta imagem foi retirada do *Livro do Mestre* p. 18.

A Imagem X, apresenta uma figura feminina, uma *elfa* de frente com o rosto inclinado para o seu lado esquerdo.

Imagem X

Guerreira elfa de
Dungeons & Dragons
em sua armadura:
aqui as donzelas
também lutam!



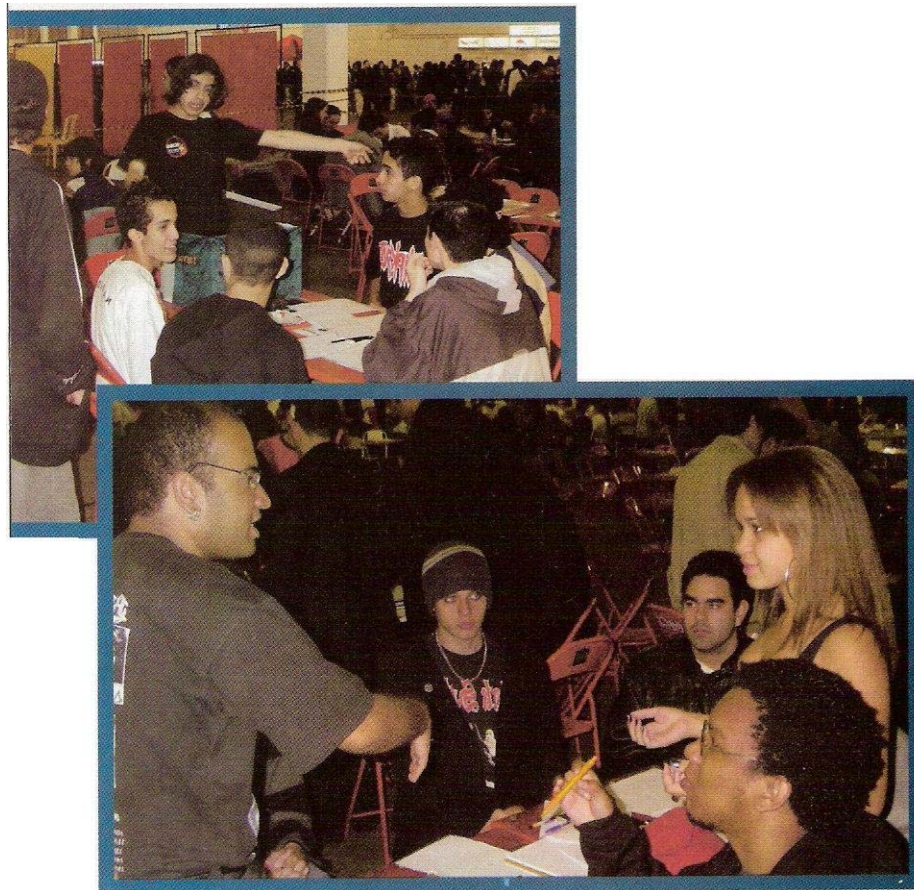
Sua armadura é composta de uma sobreposição de detalhes, não é uma peça única, mas composta de por várias partes, como os detalhes sobre os ombros e os cotovelos, bem como uma espécie de saia sobre as pernas cobertas. Há uma mescla entre uma imagem bélica e uma imagem feminina, a armadura dá contorno às suas formas. O plano de fundo da imagem X é um borrão, uma mancha de tinta em tons de

cinza, que marcam uma não homogeneidade. A imagem foi retirada do livro do Mestre de D&D, p. 222. A legenda está posta acima da figura alinhada à direita.

A legenda se organiza em duas partes: (a) descrição / nomeação da imagem e (b) comentário. Há o estabelecimento de uma topografia situando o espaço da enunciação da revista *Dragão Brasil*, o jogo de RPG, em oposição a um outro espaço no qual as donzelas não lutam, como nos contos de fadas, onde são presas fáceis. A alteridade no RPG é traduzida a partir de suas próprias restrições semânticas. Com este exemplo, podemos perceber o discurso do RPG constituído de outros discursos aos quais faz referência demarcando seus limites.

Para finalizar esta parte da análise comentaremos algumas das fotografias que também integram o artigo *O que é RPG*. A imagem VI é composta por um conjunto de duas fotografias sobrepostas, ambas focam jogadores em encontros de RPG.

Imagem XI



São fotos que retratam convenções de RPG. É a própria situação de jogo que é mostrada: adolescentes em volta de uma mesa repleta de papéis, livros, canetas dados, enquanto falam e gesticulam, ou melhor, jogam RPG. A cena do primeiro plano se reproduz ao fundo. Nesse cenário, o preto ganha destaque, bem como as camisas de bandas de rock. O recorte da cena operado pelos limites da foto privilegia o jogo, a ação que se desenrola por intermédio de sua prática.

Diferentemente das outras imagens que parecem fundir-se ao fundo da página da revista, as fotografias possuem uma borda azul que as isola e as destaca. Há uma sobreposição, mas aqui as imagens sobrepostas mantêm aparentemente suas identidades. É como o discurso que defende que no jogo, os personagens se sobrepõem aos jogadores mas ambos sempre mantêm suas identidades sem que se fundam.

Podemos perceber uma aparente heterogeneidade instituída pela diversidade dos jogadores: homem, mulher, brancos, negros, sentados, de pé e pela variação nos olhares e a não centralidade da ação. No entanto, alguns elementos garantem a identidade do grupo, uma mesma faixa etária, todos jovens, e um mesmo estilo de vestir-se, as roupas pretas se destacam.

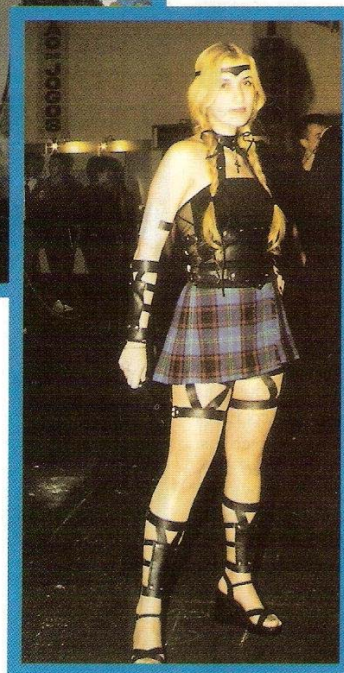
A legenda, encontrada abaixo da Imagem XI, diz: *Abaixo: em encontros e convenções você tem chance de conhecer novos jogos e jogadores.* Situa espacialmente a fotografia na página da revista e define a interação com o outro, co-enunciador, por intermédio da marca de pessoa: *você*, e identifica o espaço retratado nas imagens como *encontros* e *convenções*, lugar nos quais se tem a *chance de conhecer novos jogos e jogadores*. No complexo e amplo universo do RPG, há sempre algo novo, novos jogos e outros jogadores situam interesses comuns aos praticantes. Os eventos citados se constituem, então, como espaços da inovação, da renovação.

A Imagem XII, assim como a XI, é formada por duas fotos sobrepostas. São novamente jogadores, mas o diferencial é que aqui estão fantasiados como seus personagens.

Imagem XII



Praticantes de live-action vestem-se como seus personagens em jogos especiais (acima); ou apenas usam fantasias durante encontros e convenções (ao lado).



São apresentadas duas modalidades distintas o *live-action*, estilo de jogo de RPG no qual os jogadores se vestem como seus personagens e interpretam suas ações como no teatro; e o *cosplay* de personagens de RPG e outras histórias.

O que temos nessa imagem é a aparente sobreposição do personagem ao jogador que é relativizada e modalizada pelo locutor da revista na legenda sendo circunscrita a circunstâncias, momentos e lugares específicos: “praticantes de live-action vestem-se como seus personagens **em jogos especiais** (...) ou **apenas** usam fantasias em **durante encontros e convenções**” [grifo nosso] (DRAGÃO BRASIL 109, p. 22), isto é nega-se o discurso que afirma que jogadores de RPG se confundem com seus personagens em uma mescla de fantasia e vida real.

Na próxima seção, desenvolveremos as análises das marcas de negação polêmica encontradas no *corpus* e caracterizaremos as posições enunciativas que sustentam os discursos negados pelo locutor da revista em ambos artigos descritos.

7.3 O que (não) é RPG

Observando o texto dos artigos, percebemos uma grande recorrência de enunciados que apresentam a negação de caráter polêmico, o que atribui um determinado caráter opositivo à forma como o locutor da revista estabelece a relação com seu Outro constitutivo, ou melhor, com o simulacro desse Outro. Esta característica do *corpus* em consonância com o objetivo de estudar a relação de embate entre esses dois discursos torna a marca lingüística da negação polêmica uma entrada relevante para a compreensão da organização do discurso da revista. Buscamos em nosso *corpus* formas que permitissem a apreensão desse simulacro, já que o discurso, mesmo ao dar a palavra ao outro, não pode sair de seu fechamento semântico, de sua formação discursiva. O outro constitutivo é traduzido nos termos do mesmo (MAINGUENEAU, 2005).

Para proceder à análise, nosso primeiro passo foi levantar todos os enunciados que continham negação, a seguir operamos a identificação das marcas de negação polêmica, de acordo com a teoria polifônica de Ducrot (1987). Por intermédio dos enunciados marcados pela negação polêmica, identificamos afirmativas subjacentes. E do agrupamento destes enunciados e de suas respectivas afirmativas subjacentes, chegamos a imagens de RPG e possíveis posições enunciativas que as sustentam. A negação polêmica, como apresentada no capítulo 3 deste trabalho, nos deixa diante de duas realidades enunciativas distintas:

- Um enunciado negativo, materializado nas palavras do locutor, as quais são assumidas pelo mesmo.
- Um ponto de vista afirmativo subjacente, não materializado verbalmente, mas que para a AD pode ser entendido como marca de heterogeneidade enunciativa, pois se há uma posição enunciativa é porque há possíveis enunciadores que seriam capazes de sustentá-la (RODRIGUES, 2002, p.63).

O enunciador que nega é aquele especialista que fala em nome da revista na tentativa de explicar o RPG àqueles co-enunciadores que não entendem ou que ainda

têm dúvidas, logo fala a partir do mesmo posicionamento que o locutor. Vejamos as marcas da negação polêmica no fragmento abaixo e os sentidos que se produzem.

Se você ouviu frases como estas², não entendeu nada, e chegou à conclusão de que não sabe NADA sobre RPG... nada tema! Estamos aqui para ajudar! Para ensinar que RPG é apenas um jogo, uma brincadeira. *Não* é nenhum culto, seita ou religião. *Não* transforma ninguém em vampiro, *nem* manda ninguém para o inferno. (itálico nosso) (DRAGÃO BRASIL 109, p. 18.)

Destacamos no fragmento acima marcas de negação de caráter polêmico. Para Ducrot (1987), ao negar, o locutor se distancia dos enunciados negados, desqualificando-os, isto é, aquilo que é dito pelos enunciadores das afirmativas é rejeitado pelo locutor. Nosso foco então, procurou iluminar os possíveis enunciadores das afirmativas subjacentes, compreendendo que estes sustentariam concepções de RPG que o especialista rejeita, e precisa afastar-se, mas que das quais não pode dissociar-se completamente pois o Um apenas se constitui através da polêmica do embate com seu Outro.

A análise proposta também busca ultrapassar a mera identificação de formas lingüísticas ou conteúdo temático, buscamos reconstituir os sentidos que se produzem a partir de um lugar sócio-histórico, a saber o contexto que permitiu o surgimento de uma polêmica sobre o que venha a ser o RPG considerando tanto o que é dito quanto o como é dito. Referir-se a um lugar sócio-histórico, a nosso ver, é também fazer referência à gênese dos discursos no embate entre as diferentes formações discursivas. Quando falamos em posições enunciativas, consideramos a prática discursiva que produz e é produzida por uma comunidade de discurso em interações com outros discursos. Na tentativa de compreender a constituição da FD que possibilita a prática discursiva do RPG, buscaremos reconstituir os movimentos dialógicos que perpassam os textos analisados.

Nas subseções a seguir apresentaremos as análises das marcas de negação polêmica e cada posição enunciativa que a sustenta.

² Referindo-se ao conjunto de cinco de frases, dispostas na primeira parte da página 18, sobre uma ilustração: “*Eu mato ele!*”, “*Eu tacho uma bola de fogo!*”, “*Mestre, estou sugando o sangue da moça!*”, “*Aí, rola o d20 de novo para confirmar o crítico!*” e “*Mestre, posso ser um elfo do sol táurico com urso marrom meio-dragão?*”

7.3.1 Posição enunciativa “RPG como prática religiosa”

O quadro 2 reúne fragmentos da revista Dragão Brasil que negam os pontos de vista afirmativos subjacentes associados à posição enunciativa “RPG como prática religiosa”.

Quadro 2 – A negação da posição enunciativa RPG como prática religiosa

Fragmentos da revista ³	Pontos de vista afirmativos subjacentes
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Estamos aqui para ajudar! Para ensinar que RPG é apenas um jogo, uma brincadeira. Não é nenhum culto, seita ou religião. Não transforma ninguém em vampiro, nem manda ninguém para o inferno. Quer dizer, não mais que ler quadrinhos, ir ao cinema, ver futebol na TV...</i> • <i>Mas mesas não são obrigatórias.</i> • <i>Uma torcida de futebol não é um culto. Nem um time de futebol. Nem um clube de xadrez. Nem um fã-clube de Arquivos X, Jornada nas Estrelas ou desenhos animados japoneses. Da mesma forma, RPG não é um culto.</i> • <i>“Mestre” pode soar como um título misterioso, mas não é nada disso.</i> • <i>Isso não quer dizer que o Mestre tem qualquer autoridade especial na vida real.</i> • <i>Também ocorre que alguns, fascinados pelo mundo gótico de Vampiro, decidam adotar essas vestimentas sombrias na vida cotidiana. Isso não é diferente de vestir uma camiseta com o nome de uma banda de rock, ou usar o mesmo penteado de uma atriz de TV.</i> • <i>Embora alguns jogos (geralmente</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • RPG é um culto • PRG é uma seita • RPG é uma religião • RPG transforma em vampiro • RPG manda para o inferno • Mesas são obrigatórias • RPG é um culto • Mestre é um título misterioso • Isso quer dizer que o mestre tem autoridade especial na vida real • [adotar vestimentas sombrias na vida cotidiana] é diferente de vestir uma camiseta de rock, ou usar o mesmo penteado de uma atriz de TV • [livros de RPG inspirados no ocultismo] ensinam a fazer magia verdadeira • Você vai encontrar fórmulas

³ Os negritos e maiúsculas são grifos da própria revista.

<p><i>voltados para adultos) procurem inspiração no ocultismo, esses livros NÃO ensinam a fazer magia verdadeira. Você nunca vai encontrar “formulas mágicas”, procedimentos de “rituais” ou receitas de “poções” em um livro de RPG – ou, pelo menos, nenhuma que realmente funcione!</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Jogadores NÃO SÃO guerreiros, clérigos, magos, vampiros ou lobisomens. Apenas os personagens são.</i> • <i>Fazer o papel de um Clérigo do Deus da Guerra NÃO torna você um devoto de nenhum “Deus da Guerra” na vida real (mesmo porque esse tal deus só existe no mundo do jogo).</i> • <i>Interpretar um papel não é uma violação de suas crenças pessoais (a menos que suas crenças incluam alguma proibição contra jogos e / ou atuação teatral).</i> • <i>Dados de RPG não servem para ler a sorte, nem fazem parte de qualquer método adivinatório.</i> • <i>Encontros e convenções de RPG não são “cultos”, e nem exatamente torneios.</i> 	<p>mágicas, procedimentos de rituais ou receitas de poções em livros de RPG</p> <ul style="list-style-type: none"> • jogadores são guerreiros, clérigos, magos, vampiros ou lobisomens. • Fazer o papel de um Clérigo do Deus da Guerra torna você um devoto de um Deus da Guerra na vida real • Interpretar um papel é uma violação de suas crenças pessoais • Dados de RPG servem para ler a sorte • Dados de RPG fazem parte de algum método adivinatório. • Encontros e convenções de RPG são cultos
---	--

Em outro lugar discursivo diferente da revista, RPG se define como uma prática religiosa, cerimonial ou homenagem que se presta a uma divindade. Doutrina ou sistema de crenças que lida com magia. Logo o RPG é entendido como um pecado mortal que condena seus praticantes ao lugar de suplício eterno de suas almas, ao inferno.

O enunciador desta posição enunciativa associa o RPG com práticas religiosas, afirmando tratar-se de uma religião ou seita, algo que deve ser repudiado, pois condena seus praticantes ao inferno. Essa voz vê no RPG um opositor que tenta preencher uma dada função: dizer como as pessoas devem proceder religiosamente. Entendendo RPG como religião que disputa o mesmo espaço com as religiões dominantes.

Se considerarmos entre os discursos religiosos e as principais instituições que os sustentam em nossa sociedade e que tomam a idéia de inferno, chegaremos a discursos que fazem referência a uma voz com ressonâncias do cristianismo como voz opositora à prática de RPG. Na seção intitulada *Pergaminhos dos leitores* (cartas dos leitores) da DB de número 25, temos a publicação de uma carta de um leitor que exemplifica tal discurso:

Uma igreja aqui no Rio colocou um imenso cartaz em sua entrada principal, explicando que o AD&D levava ao satanismo e à magia negra, que era um jogo perverso, vindo do demônio. Nada pode ser mais falso! Eu mesmo fui considerado um tipo de anticristo, só porque jogo e sou Mestre de AD&D! (...) Para ajudar, algumas igrejas não entendem direito o RPG e ficam difamando-o. Peço que DRAGÃO BRASIL continue a divulgar o RPG (como tem feito) e reprima jogadores que "esculhambam" o próprio hobby. Quem sabe poderemos fazer uma campanha nacional para "desmistificar o RPG"? (Anexo G)

Para essa voz opositora ao RPG, a interpretação de papéis, principalmente os que envolvem personagens religiosos, representa uma violação de crenças religiosas pessoais. Para esta posição enunciativa, religião é coisa séria, como se percebe pelo uso do verbo *violar*, logo, agir desta forma pode trazer conseqüências negativas para o fiel.

Para esse enunciador, os praticantes de RPG vestem-se diferente, lêem livros que ensinam a fazer magia e encontram-se em cultos para a prática de rituais, o que dialoga com as notícias veiculadas pela mídia. O RPG, para essa posição enunciativa, oferece ameaça na medida em que disputaria com as religiões uma dada interpretação do real, e dessa forma avançaria sobre seu espaço arrebatando seus fiéis. O fato de livros de RPG se inspirarem no ocultismo, da mesma forma que fazem com as diferentes mitologias (grega, egípcia, inca, nórdica etc), é visto por essa posição como um indício de que o RPG é uma religião ocultista, ou seja, oposta ao cristianismo.

O RPG é associado a práticas de manipulação de forças misteriosas que controlam o destino e podem prever o futuro. Lida com assuntos enigmáticos, aquilo que é incompreensível, inexplicável a pessoas comuns que somente um *Mestre*, um iniciado sabe.

Uma das imagens de RPG aqui construída lembra o estereótipo do vidente assentado a uma mesa⁴ diante de determinados apetrechos como cartas, bolas de cristal, búzios e, por que não dados coloridos de formatos não convencionais? Para ler a sorte, adivinhar o futuro, falar com mortos etc. É aquele que lida com forças estranhas e incompreensíveis. O discurso religioso advindo do cristianismo rejeita qualquer dessas práticas.

À palavra *Mestre* se associa a imagem do iniciado em religiões ou filosofias orientais, aquele que ao falar modifica um estado de coisas, tem poder e autoridade sobre o mundo.

Tal posição enunciativa repudia o RPG, por entender que se trata de uma prática que lida com forças estranhas que podem transformar seus praticantes em seres como lobisomens e vampiros. Atribui-lhe poderes. Estes seres míticos são conhecidos por praticar atos violentos. Este enunciador é supersticioso e acredita na existência deste tipo de criaturas. Ou, no mínimo, o RPG pode, exercendo algum tipo de influência sobre a mente de seus praticantes, levá-los a acreditarem que se tornaram estes seres, sendo capazes das mesmas ações que seus personagens.

7.3.2 Posição enunciativa “RPG como prática contraventora”

Reunimos no quadro 3 os fragmentos da revista acompanhados das afirmativas subjacentes associadas à posição enunciativa “RPG como prática contraventora”.

Quadro 3 – A negação da posição enunciativa RPG como prática contraventora

Fragmentos da revista	Pontos de vista afirmativos subjacentes
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Por estranho que pareça, no RPG não importa ‘ganhar’.</i> • <i>Este é um jogo de contar histórias e não há vitória ou derrota em contar uma história – apenas entretenimento. Não existe vencer ou perder quando você assiste um filme,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • No RPG importa ganhar • Há vitória ou derrota em contar histórias • Existe vencer ou perder quando se assiste a um filme, lê um romance ou

⁴ Explica-se a imagem da mesa, evocada no discurso que nega, como referência a este objeto / espaço ritualístico usado em determinadas práticas religiosas. Cabe ressaltar que a palavra “mesa” também aparece em designações religiosas tais como *espiritismo de mesa* e *mesa branca*.

<p><i>lê um romance ou escuta uma canção.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Um Mestre não é ‘melhor’ que os outros RPGistas, assim como um juiz de futebol não é melhor que os outros jogadores.</i> • <i>RPG não é um jogo de azar – pois não há vencedor ou perdedor, apenas uma história sendo contada. Portanto as rolagens de dados nunca envolvem vitória, derrota ou apostas de qualquer tipo. Muito menos apostas em dinheiro.</i> • <i>Você NÃO precisa comprar todos os suplementos para o RPG que você joga.</i> 	<p>escuta uma canção</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um Mestre é melhor que os outros RPGistas • RPG é um jogo de azar • Há vencedor e perdedor • Rolagens de dados envolvem vitória, derrota ou apostas de qualquer tipo. • Você precisa comprar todos os suplementos para o RPG que você joga.
--	--

Esta posição enunciativa vê no RPG um jogo de azar, como os jogos de baralhos, roletas e jogos de cassino em geral. É um jogo que não depende das habilidades dos jogadores, a não ser que seja a habilidade de burlar as regras sem que os outros jogadores percebam.

Uma das acepções para a palavra *jogo* no dicionário Houaiss (versão eletrônica) é:

(...) atividade, submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde; competição física ou mental sujeita a uma regra, com participantes que disputam entre si por uma premiação ou por simples prazer; competição desse gênero que implica sorte e azar, e envolve apostas em dinheiro, bens.

De um ponto de vista moralista, o RPG é visto como pertencente à categoria negativa dos jogos, pois pode viciar seus jogadores levando-os a uma conduta pouco aceitável em uma sociedade correta. A esses jogos normalmente se associa o consumo de bebidas alcoólicas e o fumo, também definidos como vícios e, portanto negativos. O tipo de jogo que envolve apostas, no qual os jogadores participam de torneios e competições com o objetivo é ganhar. A esse tipo de jogo é comum vermos associada a imagem do viciado sem controle, que desperdiça todos os seus bens em favor do seu vício.

O viciado tende a roubar nos jogos e a fazer tudo o que estiver a seu alcance para ganhar ou até para poder jogar. São notórios os casos de pessoas que perdem tudo que possuem em apostas, dinheiro, bens móveis e imóveis. Esse tipo de prática é vista pelos defensores da moral como uma perda da dignidade e do respeito próprio. O descontrole que se associa ao jogador é uma oposição radical em relação à virtude que se espera do bom cidadão.

A moral define códigos de conduta e princípios socialmente aceitos vinculados a valores como a honestidade, a bondade e a virtude que devem nortear o modo de agir e pensar dos homens. O RPG associado a práticas não-virtuosas torna-se um opositor da moral, disputando o campo de orientador da conduta da pessoas na sociedade.

O RPG, entendido como prática contraventora, leva seus jogadores a gastarem tudo o que possuem para satisfazer seu vício, comprando todos os suplementos que são lançados, pois é incontrolável, desencadeia o excesso.

Ser um *Mestre* pode ser entendido como uma posição elevada, o melhor dos jogadores, uma motivação para investir esforço, tempo e dinheiro no jogo.

7.3.3 Posição enunciativa “RPG como jogo eletrônico”

O quadro 4 apresenta as afirmativas subjacentes associadas à posição enunciativa “RPG como jogo eletrônico”.

Quadro 4 – A negação da posição enunciativa RPG como jogo eletrônico

Fragmentos da revista	Pontos de vista afirmativos subjacentes
<ul style="list-style-type: none"> • <i>A diferença é que, no RPG, você não aperta botões e não vê as coisas em uma tela – você imagina acena em sua cabeça e decide aquilo que seu personagem vai fazer apenas dizendo.</i> • <i>Não há aparato eletrônico, como computador ou console de videogame.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • No RPG você aperta botões • No RPG você vê as coisas em uma tela • No RPG há aparato eletrônico, como computador ou console de videogame.

E como última posição enunciativa temos aquela que associa o RPG aos jogos eletrônicos, sabe que se trata de um jogo, mas não o conhece em detalhes. Por isso,

quando ouve falar, imagina tratar-se de um jogo ou de uma categoria de jogos eletrônicos.

A polêmica estabelecida aqui não se situa nas mesmas bases que as apresentadas anteriormente, pois o locutor desqualifica o jogo eletrônico como imagem representativa do RPG, estabelecendo uma distinção, na qual esse jogo se situaria como prática individual e limitada a uma história previamente construída. Já o RPG permitiria a interação entre vários jogadores e não se limitaria a uma única possibilidade de construção de história, caracterizando assim o espaço da interação, da criação, da imaginação e da escolha. Esta posição enunciativa parece se caracterizar por expressar total desconhecimento do funcionamento do jogo, sem questionar valores sociais que lhe são agregados.

Este enunciador é o que menos se opõe ao RPG, demonstra desconhecimento, mas não repúdio. No embate, não se configura como opositor direto à prática deste jogo em nossa sociedade.

O locutor da revista nega o ponto de vista deste enunciador por considerá-lo inadequado em termos de definição do referido jogo.

7.4 Considerações parciais

A partir da análise dos enunciados marcados pela negação polêmica, chegamos a um conjunto de pontos de vista afirmativos subjacentes que reunimos em três grupos. O agrupamento considerou possíveis posições de enunciador que sustentariam diferentes imagens de RPG. Pois partimos da hipótese de que o locutor ao tentar explicar o RPG estaria dando voz a distintos enunciadores que teriam diferentes pontos de vista sobre o jogo, apontados a seguir:

1 - Posição enunciativa “RPG como prática religiosa” - entende RPG como uma prática religiosa, cerimonial ou homenagem que se presta a uma divindade, doutrina ou sistema de crenças que se afasta da crença cristã, pois lida com a magia e o espiritismo, condenados pelo cristianismo. Entende RPG como um tipo de prática que lida com forças

sobrenaturais capazes de mudar o ser humano e transformá-lo em um ser sobrenatural (capaz de praticar atos violentos). Este enunciador é supersticioso pelo fato de acreditar na existência deste tipo de criaturas. Entende RPG como uma prática religiosa que leva seus praticantes a venerarem outros deuses (inclusive o Demônio ou Diabo, entidade sobrenatural oposta a Deus em muitas religiões), pois acredita que o jogador que tenha uma religião esteja violando suas crenças religiosas, isto é, ao jogar ele muda de religião, já que o jogo é por si só uma prática religiosa.

2 - Posição enunciativa “RPG como prática contraventora” - acredita que RPG é um jogo que lida com o azar e a sorte, e que não depende das habilidades dos jogadores, é o tipo de jogo que pode envolver apostas. É um jogo, no qual os jogadores participam de torneios e competições em que o objetivo é ganhar.

3 - Posição enunciativa “RPG como jogo eletrônico” - O terceiro grupo de pontos de vista afirmativos subjacentes aponta para um enunciador que veria no RPG mais um jogo eletrônico, possivelmente do tipo videogame ou jogos de computador.

As três diferentes posições enunciativas atualizam modos de se entender o RPG em nossa sociedade. Por intermédio da linguagem-intervenção constroem diferentes interpretações e modo de apresentação do real, subjetivando os jogadores de RPG de distintas formas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final de uma aventura é necessário calcular os espólios obtidos e a experiência adquirida. Certamente os aventureiros não são mais os mesmos, cada percurso traçado os marcou, cada escolha teve suas conseqüências.

As análises que apresentamos corroboram para identificar a polêmica instaurada em nossa sociedade no que diz respeito aos jogos de interpretação de personagens. Esperamos que este trabalho, minimamente, tenha alcançado além de seus objetivos de pesquisa, propor um ponto de reflexão acerca do papel da linguagem enquanto instância de produção de uma dada qualidade de real, intervindo decisivamente nos processos de produção de subjetividade.

Para isso, buscamos, no primeiro capítulo, apresentar o cenário da aventura, constituído a partir de nossas motivações profissionais e pessoais que nos levaram a trabalhar com a temática do RPG. Foi necessário traçar um caminho pelas noções básicas que definem o jogo enquanto prática social, sua história e a instauração da polêmica produzida nos e pelos acontecimentos dos crimes que o envolveram. Mostramos como a academia vem investido na construção de um saber que atravessa os RPGs para além dos livros de regras e das notícias de jornal.

Caracterizamos a comunidade discursiva que integra a prática discursiva do jogo, mostrando seus diferentes perfis, seus gostos, seus modos de vestir-se e habitar o mundo social. A forma como se definem enquanto grupo que sustenta e é sustentado por uma formação discursiva, reafirmando assim a imbricação fundamental entre as dimensões textual e social do discurso.

Com o intuito de fundamentar nossas análises recorreremos à caracterização da cena de enunciação feita por Maingueneau (1997 / 2002) e do dialogismo que constitui todo discurso (BAKHTIN, 2000). Recorreremos ainda à noção de semântica global (MAINGUENEAU, 2005) orientando nossa análise no sentido de mostrar uma coerência semântica produzida no interior de uma FD. Assim, toda e qualquer dimensão do discurso reproduz as mesmas regras gerais.

Para captar as diferentes vozes que instituem a polifonia no discurso da revista DB, investimos no estudo da marca de negação polêmica (DUCROT, 1987) que

atravessa os artigos selecionados. A negação nos permitiu identificar diferentes posições enunciativas que procuravam cumprir uma mesma função: dizer o que é o RPG. E a partir da identificação das posições, compreender que cada uma delas via no RPG um opositor em seu próprio campo. A descrição proposta por Ducrot (1987) nos possibilitou ter acesso a distintas imagens de RPG construídas discursivamente em textos que se propõem a explicá-lo.

Retomando as perguntas que nortearam o desenvolvimento desta investigação, identificaram-se diferentes posições enunciativas nos textos da publicação especializada, chegando-se a três perfis de enunciador opositor: 1) aquele que consideraria o RPG uma prática religiosa condenável, tendo em vista outras concepções também religiosas; 2) aquele para quem o RPG é um jogo de azar, envolvendo apostas e outras práticas ilícitas, sendo um modelo desqualificado de conduta moral; e 3) aquele que entende o RPG como um jogo eletrônico. O locutor da revista, com um *ethos* de jornalista-especialista, por meio de seus enunciados negativos, desqualifica os pontos de vista sustentados por tais enunciadores, polemizando com eles a compreensão do que seja RPG. O posicionamento que caracteriza a FD RPGista define o tipo de qualificação exigida para enunciar convenientemente, ou seja, define a autoridade e a legitimidade da fala e também dessa forma desqualifica os enunciadores que não se enquadram nesse posicionamento.

As marcas de negação polêmica, portanto, permitiram identificar as vozes desses enunciadores no interior do próprio debate proposto pela revista, vozes que associam o jogo principalmente a práticas religiosas ou ilícitas, vozes que são representantes de pontos de vista de caráter religioso, por um lado, e moralista, por outro. Com isso, pretendemos contribuir para a discussão da produtividade analítica, em um quadro enunciativo-discursivo, do conceito de negação polêmica.

Com a análise do plano cenográfico de tais discursos, fomos capazes de captar diversas formas de produção de subjetividade na Dragão Brasil. O discurso RPGista da revista não se limita a responder *o que é RPG*, mas antes, por intermédio da cena que sustenta e o institui, se preocupa em mostrar às posições enunciativas opositoras quem pode falar sobre RPG. O locutor da revista desqualifica as outras FD pois não possuem

o saber e não conhecem o jogo, portanto não podem falar sobre ele. É o caráter do desconhecimento que o locutor da revista sustenta como elemento gerador de tal polêmica e é contra ele que investe. O jogador precisa saber para *explicar, ensinar, deixar claro* e, mais do que isso, *justificar* à sociedade o jogo que pratica.

Há uma dissimetria nas relações interdiscursivas entre o discurso do RPG, materializado na revista DB e seus opositores, no espaço discursivo definido. Pois os discursos religioso e moralista vêm no RPG um opositor em seus próprios campos, isto é, para o discurso religioso anti-RPG, o jogo na verdade é uma religião a disputar a verdade, espaço de ação e fiéis, enquanto para o discurso moralista anti-RPG, o jogo é uma prática ilícita e sem virtudes, que leva seus praticantes a uma vida de vícios, disputando com a moral a possibilidade de ditar modelos de conduta. Nos parece que a atuação de tais discursos reforça o caráter subjetivante da linguagem-intervenção. A alteridade constitutiva da FD RPGista parece disputar com essa a possibilidade de definir modos de proceder religiosamente, de proceder moralmente, de se vestir, de falar, de viver em grupo, de interpretar o real.

À FD RPGgista cabe a aniquilação de seu Outro por intermédio da negação do simulacro que dele faz. Para essa FD, o adversário se funda no desconhecimento. É necessário esclarecer que para falar de RPG é preciso dominar um saber especializado e assumir um posicionamento específico.

A revista DB, enquanto representativa dos discursos da FD RPGista, institui diversas dimensões de alteridade, a pesar de sua aparência de identidade, os textos selecionados publicados na mesma revista e versando sobre o mesmo tema, se interdelimitam: enquanto os artigos procuram explicitar o que é RPG, os editoriais o pressupõem; os artigos parecem destinar-se a um leitor que não sabe o que é o RPG, já os editoriais dialogam especificamente com o jogador. No que tange a uma interdiscursividade marcada lingüisticamente, os artigos, por oposição polêmica negam outros discursos e os editoriais estabelecem alianças com outros discursos (quadrinhos, videogames, desenhos animados, filmes etc.)

O quadro que ora apresentamos não se pretende conclusivo nem totalmente abrangente. Destacamos apenas os elementos e as dimensões mais evidentes no interior do espaço discursivo constituído. O estudo da Revista DB visou a

problematização de um determinado modo de produção de subjetividade que parece ser característico do fluxo das mídias e de diversos meios semióticos que estabelecem uma relação íntima com o adolescente / jovem, os jogos eletrônicos, as histórias em quadrinhos, os desenhos animados japoneses, os filmes etc., as diversas formas de entretenimento midiáticas constituem um universo de (inter) referências que se reproduzem e dialogam, uma mesma história é contada em diversos meios, produzindo uma saturação das mídias.

E finalmente... chegamos ao fim desta aventura, mas como toda boa história, o final é apenas provisório, enquanto os aventureiros descansam, reúnem suprimentos e se preparam para uma nova partida, pois, sempre haverá outros desafios a enfrentar e dificuldades a superar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, F. S. de; RODRIGUES I. C. Enunciação e heterogeneidade: o que (não) é um Role Playing Game. In: SANT'ANNA, V.; DEUDARÁ, B. (Orgs.) *Trajetórias em enunciação e discurso: conceitos e práticas*. São Carlos: Claraluz, 2007.

ALTHUSSER, L. P. *Aparelhos Ideológicos de Estado*. 7ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

AMOSSY, R. (Org.) *Imagens de si no discurso: a construção do ethos*. São Paulo: contexto, 2005.

AUTHIER-REVUZ, J. *Palavras incertas: as não-coincidências do dizer*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2001.

_____. Heterogeneidade(s) enunciativa(s). *Cadernos de Estudos Lingüísticos* 19. Campinas: Editora da Unicamp, jul./dez., 1990.

BAKHTIN, M. *A estética da criação verbal*. São Paulo, Martins Fontes, 2000.

BENVENISTE, E. *Problemas de Lingüística Geral I*. 3 ed. São Paulo: Pontes, 1991.

_____. *Problemas de Lingüística Geral II*. 3. ed. São Paulo: Pontes, 1989

BRANDÃO, H. H. N. *Introdução à análise do discurso*. 2. ed. Ver. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2004.

CHARAUDEAU, P.; MAINGUENEAU, D. *Dicionário de Análise do Discurso*. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2004.

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. *Livro do jogador Dungeons & Dragons: Livro de regras básicas I*. v.3.5. São Paulo: Devir, 2004.

_____. *Livro do mestre Dungeons & Dragons: Livro de regras básicas II*. v.3.5. São Paulo: Devir, 2003.

_____. *Livro dos monstros Dungeons & Dragons: Livro de regras básicas III*. v.3.5. São Paulo: Devir, 2004 b.

COX, M. I. P. Benveniste e a subjetividade: trajeto e nuances. *Cadernos de subjetividade*. São Paulo [s.n.], v. 3, n. 2, set/fev, 1995.

DAHER, Del C. Uma análise lingüístico-discursiva do pronunciamento de Getúlio Vargas aos trabalhadores em 1º de maio de 1938. *Matraga* (Rio de Janeiro), v. 14, p. 57-76, 2007.

DEUSDARÁ, B. *Imagens da Alteridade no trabalho docente: enunciação e produção de subjetividade*. Rio de Janeiro. Dissertação de Mestrado. Mestrado em Letras, área de concentração em Lingüística. Instituto de Letras, UERJ, 2006.

DRAGON. São Paulo: Trama, Ano 1, n. 1., [1994]

DRAGÃO BRASIL. São Paulo: Trama, [1994-2000]. Mensal.

DRAGÃO BRASIL. São Paulo: Talismã, [2000-]. Mensal.

DUCROT, O. *O Dizer e o Dito*. Campinas: Pontes, 1987.

FLORES, V. N.; TEIXEIRA, M. *Introdução à Lingüística da Enunciação*. São Paulo: Contexto, 2005.

FOSSEY, M. F. *A semântica global em duas revistas de divulgação científica: Pesquisa Fapesp e Superinteressante*. Campinas (SP). Dissertação de Mestrado. Mestrado em Lingüística, área de concentração em Análise do Discurso. IEL/UNICAMP, 2006.

FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. 8 ed. São Paulo: Martins fontes, 2002.

_____. *A arqueologia do saber*. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

FRAGA, D.; PEDROSO, F. S. Jogo de RPG no ensino e aprendizagem de narrativas não-lineares. In: *Revista Novas tecnologias na educação*. [s.l.: s.n.] V. 4, nº 2, dez., 2006.

FRAGA, D. M. de; PEDROSO, F. Brincando de Matar Monstros. Resenha. *Entrelinhas* (UNISINOS.Online), v. 3, p. 1-5, 2006.

FREHSE, Fraya. As realidades que as "tribos urbanas" criam. *Rev. Bras. de Ciênc. Soc.* São Paulo [s.n.], v. 21, n. 60, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69092006000100012&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 8 dez. de 2008.

GUATTARI, F. *As três ecologias*. Campinas: Papyrus, 1990a.

_____. Linguagem, consciência e sociedade. *Revista Saúde e loucura*. São Paulo: Hucitec, n.2, p. 3-17, 1990b.

HOUAISS, A. (ED.) *Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa*. São Paulo: Objetiva, 2001. CD-ROM.

JUNIOR, D. V. C.; VILLELA, W. V. A polissemia do conceito de violência. In: *Boletim do Instituto de Saúde*. [S.l.] N. 33 – Agosto de 2004. Disponível em <<http://www.isaude.sp.gov.br/publicacoes.htm>>. Acesso em 5 nov. de 2007.

JONES, G. *Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta*. São Paulo: Conrad, 2004.

MAINGUENEAU, D. *Análise de textos de comunicação*. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. *Discurso Literário*. São Paulo: Contexto, 2006.

_____. *Gênese dos discursos*. Curitiba, PR: Criar, 2005.

_____. *Novas tendências em análise do discurso*. Campinas, SP, Pontes, 1997.

MOSÉ, V. Nietzsche e a genealogia do sujeito. *Cadernos de subjetividade*. Núcleo de Estudos e Pesquisas da subjetividade do Programa de Estudos da Pós-Graduação e, Psicologia Clínica da Puc-SP. SP, n. 4, 1996.

ORLANDI, E. *Discurso e texto: formulação e circulação dos sentidos*. Campinas, SP: Pontes, 2001.

PAVÃO, A. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG)*. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2000.

PIETROFORTE, A. V. *Análise do texto visual: a construção da imagem*. São Paulo: Contexto, 2007.

PORTO, M. S. G. Violência e meios de comunicação de massa na sociedade contemporânea. In: *Sociologias*. Porto Alegre. Ano 4, n. 8 – jul/dez 2002.

REVEL, Judith. *Michel Foucault: conceitos essenciais*. São Carlos: Claraluz, 2005.

RICON, L. E. Introdução: o que é RPG?. In: ZANINI, M. do C. *Anais do I Simpósio RPG e Educação*. São Paulo: Devir, 2004.

ROCHA, D. *Produção de subjetividade: para uma cartografia dos discursos das publicações sobre videogames*. Tese de doutorado, PUC-SP, 1997.

_____. A opção por um espaço discursivo de análise: questões metodológicas. In: PAULIUKONIS, M. A. L.; GAVAZZI, S. (Orgs.) *Texto e discurso: mídia, literatura e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

_____. Representação e intervenção: produção de subjetividade na linguagem. In: *Gragoatá*. Niterói: EdUFF, v. 17, n. 21, 1996.

RODRIGUES, I. C. *Debates em educação bilíngüe para surdos: vozes que habitam o dizer não*. Rio de Janeiro. Dissertação de Mestrado. Mestrado em Letras, área de concentração em Lingüística. Instituto de Letras, UERJ, 2002.

RODRIGUES, R. H. Os gêneros do discurso na perspectiva dialógica da linguagem: a abordagem de Bakhtin. In: MEURER, J. L. et al. (Orgs.) *Gêneros: teorias, métodos, debates*. São Paulo: Parábola editorial, 2005. (Lingua[gem]; 14)

RIYIS, M. T. *SIMPLES*: sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora. São Paulo: Ed. do autor, 2004.

SPERBER, S. F.; PAVÃO, A. A leitura na escola: problemas e soluções. In: ZANINI, M. do C. *Anais do I Simpósio RPG e Educação*. São Paulo: Devir, 2004.

ANEXOS

ANEXO A

notícia sobre o crime ocorrido em Minas Gerais

19/10/2001 - 18h40

Morte de estudante em MG pode ter sido motivada por jogo de RPG

RANIER BRAGON

da Agência Folha, em Belo Horizonte

A Polícia Civil de Ouro Preto (a 95 km de Belo Horizonte) afirmou nesta sexta-feira ter "convicção" de que a morte de uma estudante universitária ocorrida na madrugada de domingo tenha sido motivada por um jogo de RPG (Role Playing Game).

O corpo da estudante de farmácia Aline Silveira Souza, 18, foi encontrado nu, na manhã de domingo, em um cemitério desativado da cidade. Ele apresentava várias perfurações, feitas provavelmente por faca, estava em posição de crucificação e com as coxas e peito manchadas com o próprio sangue. Próximo ao local, um túmulo do cemitério apresentava sinais de violação.

A estudante, que morava em Manhumirim (sudeste de Minas Gerais), estava na cidade histórica com uma prima e uma amiga participando da "Festa do 12", comemoração tradicional das repúblicas estudantis de Ouro Preto.

De acordo com a polícia, elas estavam hospedadas em repúblicas da cidade e teriam participado do jogo RPG "Advance Danger Dragon". No RPG, os jogadores participam de uma história, chamada de "aventura", e representam personagens que interferem no enredo. Há um "mestre", responsável pela narrativa da história e os jogadores imaginam e descrevem para o mestre como os personagens reagem às situações apresentadas pelo narrador. Em seguida, o mestre diz qual é o resultado das ações e convida os jogadores a descrever o que farão novamente. E assim por diante.

No jogo em questão, o personagem escolhido por Aline também morreu durante a história.

A polícia ouviu várias pessoas que estiveram com a estudante desde quando ela chegou à cidade e afirmou já ter um suspeito de ter praticado o crime - um morador de

uma república de Ouro Preto que teria sido visto com a vítima em um bar na noite de sábado. Ele já prestou depoimento e estaria sendo monitorado, podendo ser preso ainda hoje.

"O que temos nos autos do inquérito nos leva a crer, categoricamente, que a pessoa que matou a Aline participou do jogo e conviveu com as três moças que vieram à cidade", disse o delegado seccional de Ouro Preto, Aduino Corrêa. Para o delegado que preside o inquérito, Francisco Rodrigues da Silva, Aline "foi escolhida previamente para morrer em consequência do jogo".

A polícia está investigando a participação no crime das outras pessoas que participaram do jogo - todas já teriam sido identificadas, inclusive a das duas moças que acompanhavam.

Publicado na Folha online

Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u39019.shtml>.
Consulta em: julho de 2006.

ANEXO B

Texto-crítica à matéria do Jornal *O Dia* sobre o crime ocorrido em Teresópolis

Exemplo de antijornalismo

Tendo em vista a importância deste veículo na discussão sobre o jornalismo, tomo a liberdade de enviar uma mensagem remetida à redação do jornal *O Dia*. Trata-se de uma crítica a matéria divulgada por este jornal, na qual se liga um jogo, o RPG, a assassinatos ocorridos em Teresópolis. A matéria é um exemplo de antijornalismo, pelos motivos que aponto na mensagem anexada. Ainda que esteja se tratando de um jogo, não creio que se possa esquecer os princípios que fazem um bom jornalismo.

Lays Moreira

A mensagem de Lays ao *Dia*

"Para: <online@odianet.com.br>

Enviada em: domingo, 12 de novembro de 2000 16:00

Assunto: reportagem de *O Dia* (12/11/2000)

Caros senhores, gostaria de chamar a atenção para a matéria anexada abaixo, retirada do jornal *O Dia*, publicada hoje (12/11/2000). Esta matéria faz referência ao assassinato de duas meninas de Teresópolis em supostos rituais satânicos, relacionando o ocorrido ao Role Playing Game (RPG). Como jogadora de RPG e pedagoga, ao ler a reportagem fiquei estarrecida pela forma como foi elaborada. O jornal, pela voz da repórter, faz uma série de juízos de valor sem embasamento, tendo como fonte principal a madrasta de uma das meninas assassinadas. Além disso, coloca na capa da publicação a chamada *Brincadeira macabra* ladeada por uma figura de preto segurando uma vela. O jornal incorre em diversos erros por mim considerados grosseiros na elaboração de uma reportagem que se pretenda séria.

1) A repórter emite juízos de valor logo no início da matéria, cunhando hábitos dos jovens de "esquisitices"; junta uma série de comportamentos adotados (o RPG entre eles) e logo depois os vincula a cultos satânicos.

2) A repórter utiliza apenas uma única fonte para embasar suas afirmações – a mãe de uma das vítimas. Empresta a suas suspeitas (a de que o RPG esteja sendo usado para cooptar jovens para o tráfico de drogas) um espaço de um parágrafo inteiro, para depois afirmar laconicamente: "Mas não há provas". Ora, neste meio tempo, a reportagem já induziu o leitor a realizar seu julgamento, para depois e apenas depois revelar um fato importante: a de que não existem provas que relacionem o RPG a cultos satânicos e muito menos a assassinatos.

3) O mesmo erro foi cometido ao se tratar da única pessoa presa até o momento. Senhores, qual a relevância do fato de que o jovem detido é pai de três filhas de três namoros diferentes, ou que "tem um temperamento difícil", senão o de novamente induzir o leitor a um julgamento moral que confirme a culpa do rapaz? Vale lembrar que novamente a principal acusadora é a mãe da vítima e que o próprio delegado afirma que não existem evidências que incriminem o rapaz no que se refere às acusações de satanismo e assassinato. Entretanto, novamente esta informação se perde no meio de acusações infundadas.

4) Se não existem provas de seitas satânicas e de sua ligação com o crime, qual a razão de se publicar o depoimento de um jovem satanista que por acaso é jogador de

RPG? Ratificar o argumento de que todo jogador de RPG é satanista e portanto sujeito a cometer atos hediondos?

5) A jornalista cita nominalmente o RPG e faz ligações entre ele e os fatos ocorridos. Entretanto, novamente não tem nenhuma fonte que comprove suas afirmações, a não ser uma – novamente a mãe da vítima, que convenhamos, não é uma fonte de alta credibilidade. Além disso, sua explanação sobre o jogo é rala e leva novamente a um juízo de valor negativo. Logo abaixo ela afirma: "Há quem considere o jogo educativo." Seria agora a vez de a jornalista demonstrar um mínimo de isenção e dar a voz às pessoas que embasariam tal afirmação. Entretanto, ela novamente dá voz à sua fonte favorita e parte para acusações ao jogo.

Senhores, isso não é, de forma alguma, o que eu chamo de jornalismo isento. O que vejo nesta matéria é um amontoado de julgamentos morais por parte da repórter arranjados de modo a levar o leitor a compartilhar a opinião de quem escreve. Para que a matéria fosse um pouco mais isenta, deveriam ser ouvidos educadores (já que, segundo a própria jornalista, "há quem considere o jogo educativo") e pessoas ligadas a este passatempo para ar ao leitor a possibilidade de realizar seu próprio julgamento. Entretanto esta oportunidade não foi dada a ninguém, e se aventada, apareceu mais uma vez colocada de modo a embasar a opinião da jornalista.

Senhores, sou pedagoga formada e jogadora de RPG há 5 anos. Estou profundamente chocada com a superficialidade e tendenciosidade da matéria citada; com toda a certeza a repórter prestou um grande desserviço àqueles que têm no RPG um passatempo, submetendo-o a uma série tão grande de preconceitos e julgamentos ocultos sob a forma de fato jornalístico. Lays Moreira, Campinas, SP"

A matéria de Rozane Monteiro

"TERROR

A marca do mal na Serra

Federal vai investigar se meninas de Teresópolis foram mortas em rituais satânicos. Acuados, jovens de hábitos considerados estranhos se dizem perseguidos

Rozane Monteiro <rozanemonteiro@odianet.com.br>

Até outubro, Teresópolis sempre conviveu com as esquisitices de seus jovens. Uns adoram andar vestidos de preto. Outros vão ao cemitério para usar drogas, beber e namorar ou, simplesmente, "zoar". Outros tantos fazem a mesma coisa num casarão abandonado. Quatro mil deles curtem um tal jogo Role Playing Game, o RPG. Mas há um mês, depois que duas adolescentes foram mortas por asfixia, Teresópolis se lembrou desses meninos e entrou em pânico. Lembrou-se também de algo que sempre se soube, mas nunca se viu: há quem adore o Diabo em rituais macabros. A ligação de uma coisa a outra chegou a Brasília e, esta semana, agentes da Polícia Federal vão subir a serra para investigar se as estudantes foram mortas em rituais satânicos – os corpos deverão ser exumados e os agentes também querem saber se sites de adoração ao Demônio têm ligação com os crimes.

A história foi parar em Brasília por conta do empenho de Sônia Ramos, 42, madrasta de Fernanda Venâncio Ramos, 17, uma das meninas mortas – a outra foi Lara Santos da Silva, 14. Sônia está convencida de que há ligação entre as mortes e rituais satânicos e que o RPG pode estar sendo usado para cooptar jovens para drogas e satanismo. Mais de 100 jovens ouvidos pelo Juizado da Infância e da Juventude da cidade confirmam a existência de uma seita. Mas não há provas.

Os meninos de Teresópolis também estão assustados. Eles já não se reúnem no velho coreto da Praça Baltazar da Silveira, no Centro, para jogar RPG – a polícia sempre aparece para desfazer as reuniões – e quase todos garantem que não adoram o Diabo. Os que adoram, como Pedro (nome fictício), 18, dizem que rituais com sacrifício é coisa de "amador".

No primeiro contato com estranhos, os adolescentes juram que nunca jogaram RPG ou ouviram falar do casarão das Pimenteiras, abandonado há mais de 15 anos. Mais relaxados, alguns admitem que já foram ao casarão, mas garantem que foi "há um tempão". Claro que também não fazem idéia de quem escreveu em um dos cômodos "Satã é o rei".

Finalmente, explicam que hoje, de tanto medo, o "grupo de preto" – os góticos – veste camisetas coloridas. Alguns vão ao cemitério. Muitos vão ao bar gótico Psychodellic Clubbers, de Rodrigo Feo, 29, onde ouvem rock e falam da vida numa cidade que não tem um único cinema.

Depoimento: 'Sou livre. Sigo meus instintos'

Pedro (nome fictício) *

'Pô, o cara (Deus) diz: "Não matarás". É só ver na Bíblia aquele montão de gente que ele matou. Aí, o malandrinho (Jesus Cristo) manda dar a outra face se alguém bater na gente. Isso é muito hipócrita. Eu sigo meus instintos e me permito me conhecer. Se alguém me der um tapa na cara, eu revido. Eu sou livre. Satanismo é isso. Não fico preso a um monte de princípios – não faz isso, não faz aquilo, não cobiçarás não sei o quê. Eu posso fazer o que eu quiser. É isso. Simples assim. Você vê, é muito fácil ser católico. O cara passa a semana toda fazendo besteira. Aí, chega lá na missa e pede perdão. O próprio malandrinho, que dizem que pregava a paz, naquela vez saiu chicoteando os caras que estavam vendendo coisas numa igreja. Não faz sentido. Isso aí que estão falando, de sacrifício de animais, de ir para o cemitério, para o casarão, de matar gente é coisa de amador. Satanismo não é isso. Esses moleques ficam fazendo essas besteiras e dá nisso.'

Pedro, 18 anos, é de classe média alta, faz sucesso com as meninas, tem cultura acima da média para sua idade e diz que o Diabo é seu 'patrocinador'

Único preso é acusado de dar maconha a jovens fujões

O único preso até agora é Jameson Pereira Barbosa, 19 anos, Grande Mestre de RPG. Enquanto a cidade ainda estava abatida pelos crimes, três outros jovens sumiram. Eles bem que deixaram bilhetes para avisar que estavam fugindo. Não adiantou. Suas famílias estavam em pânico. Nove dias depois, foram encontrados em São Paulo. De volta a Teresópolis, disseram à polícia que Jameson tinha lhes dado maconha na noite anterior à fuga. O rapaz – que é solteiro, tem três filhos com três ex-namoradas e quer ser neurocirurgião – responde por tráfico e pode pegar pena de até 25 anos. "A polícia está equivocada", diz, na cela da 110ª DP (Teresópolis).

Jameson hoje é conhecido como Vampiro e, segundo a madrasta de uma das meninas mortas, Sônia Ramos, foi citado por alguns dos mais de 100 adolescentes que prestaram depoimento no Juizado da Infância e da Juventude de Teresópolis, onde ela trabalha como voluntária. Ele seria o rapaz visto bebendo sangue humano e comendo cadáveres no cemitério. Ele nega e não há provas. Jameson só admite que adora RPG e ler sobre seitas.

Sua família até admite que ele tem um temperamento difícil – pouco antes de ser preso, foi autuado por agredir a irmã, de 16 anos. Mas todos duvidam que pertença a alguma seita.

O delegado-titular da 110ª DP, Jorge Serra, não tem indícios que liguem Jameson aos crimes.

RPG, o jogo da polêmica

O Role Playing Game (Jogo de Interpretação, numa tradução literal) nasceu nos EUA em 1974. Basicamente, trata-se de um jogo em que os participantes assumem personagens e vivem aventuras narradas pelo Grande Mestre – Jameson, que está preso em Teresópolis, é um Grande Mestre e lidera um grupo que joga o Vampire (Vampiro). É o narrador quem vai descrever onde a ação se passa e atribuir poderes e missões aos personagens. O RPG pode ser jogado em mesa, mas há a live action (ação ao vivo), quando os jogadores se fantasiam para encarnar, mesmo, seus personagens. Também é possível jogar RPG pela Internet.

Há quem considere o jogo educativo. Sônia Ramos não concorda. Um de seus argumentos é um antigo livro de regras do RPG que ela encontrou em casa há anos. O livro – Gurps, Módulo Básico RPG – era do filho mais velho, hoje com 21 anos, que ela proibiu de jogar. "Existem várias maneiras de sufocar uma pessoa. (...) Todos estes métodos exigem que a vítima esteja amarrada ou (...) indefesa", ensina o livro, que tem a ilustração de uma pessoa sendo estrangulada pelas costas, exatamente como Lara e Fernanda."

Nota do O.I.: Até o fechamento desta edição, o Observatório ainda não havia tido resposta da jornalista Rozane Monteiro, a quem enviamos a correspondência acima.

Disponível em:

<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/caixa/cp20112000a.htm#caderno03>.

Consulta em julho de 2006.

ANEXO C
Resposta da Jornalista de *O Dia* ao Observatório de Imprensa

Apenas relatei o que vi

Rozane Monteiro (*)

Nota do OI: No texto abaixo a repórter responde às críticas da leitora Lays Moreira, intitulada "Exemplo de antijornalismo", publicada, como também a reportagem criticada, no Caderno do Leitor da edição 102 do Observatório, de 5/11 [ver remissão abaixo].

Depois de passar três dias em Teresópolis, sabia que tinha encontrado exatamente o que procurava. Vi uma cidade em pânico porque, à época, duas adolescentes, de 14 e 17 anos, haviam sido estranguladas – no dia em que a matéria saiu, o corpo de um outro menino foi encontrado e naquele momento não se sabia se o crime poderia estar ligado aos outros dois.

Vi uma legião de jovens de várias tribos, que vivem numa cidade que não tem um único cinema, perseguidos, ora pela população, apavorada, ora pela Polícia Militar, que agora os proíbe de se reunir na praça. E vi que alguns deles adoram andar de preto, outros jogam RPG, outros adoram ir para o cemitério e outros se apresentam, mesmo, como satanistas. Eles estão lá. É só subir a serra, como eu fiz, e conversar com eles. Falei com, pelo menos, 20 desses jovens, que naturalmente preferem não se identificar, tamanho o medo que eles próprios também têm agora.

Encontrei também uma investigação séria, feita pela Polícia Civil e pelo Juizado da Infância e da Juventude. Quase 100 meninos e meninas admitiram em depoimento já terem participado de rituais satânicos na cidade e apontaram o nome de um jovem, que seria, segundo seu relato, o líder de uma seita satânica, e está preso por tráfico de drogas.

Jameson Pereira Barbosa, 19, é conhecido na cidade como Vampiro e, segundo seu próprio depoimento ao *DIA*, é mestre de RPG. Não há qualquer prova quanto a sua participação em rituais satânicos, a não ser os depoimentos dos adolescentes ao Juizado da Infância e da Juventude, e ele nega todas acusações, incluindo a de tráfico de drogas. A polícia também não tem nenhum indício que possa ligá-lo aos crimes. Mas ele está lá, preso, acusado de ter dado maconha a um grupo de adolescentes, e é parte da investigação para se chegar ao autor das mortes.

Isso tudo já é de conhecimento do Ministério da Justiça, que prometeu mandar agentes federais à cidade para, especificamente, saber se as mortes podem estar ligadas a rituais satânicos. Isso prova, portanto, que a suspeita de que exista uma seita satânica na cidade não é fruto da imaginação de uma população em pânico, mas um indício que merece ser investigado.

Quanto à descrição de um dos trechos do livro *Gurps, Modo Básico RPG*, não há o que contestar. Está lá – qualquer jogador de RPG sabe disso. O livro descreve a forma mais eficaz de se estrangular um ser humano que, por coincidência, é exatamente como as meninas foram mortas. Se está inserido num mundo fantástico, teatral, ficcional, não é exatamente a questão. Está lá. Ao alcance de qualquer um. Ao meu alcance, por exemplo. Eu li e contei.

Apenas relatei, sem tender a uma ou outra análise.

Cada um desses fatos foi relatado na matéria. Descrevê-los e contextualizá-los não me parece, sob qualquer ponto de vista, tender ao sensacionalismo. Também não me parece que o RPG tenha sido apresentado como o grande vilão. Ele é, como foi relatado, uma das matizes de um quadro que se desenhou a partir das mortes de duas adolescentes, assassinadas covardemente na cidade serrana.

Ou será que o RPG é intocável a ponto de não poder ser nunca citado num contexto tão assustador? É preciso maturidade para encarar o fato de que algo, em princípio, tão inofensivo – como sabem os jogadores – pode, como acontece em Teresópolis, estar inserido num panorama nada agradável, nada lúdico. É preciso também serenidade para analisar os acontecimentos de Teresópolis a certa distância, sem paixão, e lembrar que a realidade não tem qualquer compromisso com nossos desejos mais sinceros. Compreendo que os jogadores do RPG têm a convicção de que o jogo é absolutamente positivo, educativo, divertido. Não discuti ao escrever a matéria. Não o farei agora. Repito: é preciso maturidade e serenidade.

(*) Subeditora de *Polícia de O Dia*; e-mail: <rozane@nitnet.com.br

Disponível em:

<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/atualiza/artigos/iq261120001.htm>. Consulta em julho de 2006.

ANEXO D

notícia sobre o crime ocorrido no Espírito Santo

14/05/2005 - 15h35

Jogo de RPG motivou assassinato de família no ES, diz polícia

AUGUSTO ZAUPA

da Folha Online

Dois rapazes foram presos, na noite de sexta-feira (13), sob a acusação de terem matado três pessoas da mesma família com tiros na cabeça, no Espírito Santo. Segundo a polícia, os crimes foram cometidos por causa de um jogo de RPG ("role playing game" ou jogo de interpretação).

Os acusados foram identificados como Mayderson de Vargas Mendes, 21, e Ronald Ribeiro Rodrigues, 22. Os assassinatos ocorreram no dia 26 de abril, mas os corpos das vítimas só foram encontrados oito dias depois na casa delas, localizada na Praia do Morro, em Guarapari (região metropolitana de Vitória).

De acordo com a polícia, os suspeitos confessaram ter assassinado Douglas Augusto Guedes, 54, aposentado da empresa Vale do Rio Doce; a mulher dele, a corretora de imóveis Heloísa Helena Andrade Guedes; e o filho do casal, Thiago Andrade Guedes, 21, estudante de Física da Ufes (Universidade Federal do Espírito Santo).

O delegado Alexandre Linconl Lucente Capella, da Delegacia de Crimes Contra a Vida da cidade, disse que a polícia chegou aos suspeitos após encontrar diversos livros e materiais de RPG no quarto do estudante. Também foi achado um bilhete encaminhado a Mayderson, que havia conhecido Thiago em uma banca de jornal.

Nos pertences do universitário, a polícia achou uma agenda com o telefone de Mayderson. Os policiais foram até a casa dele, em Cachoeiro do Itapemirim. No local, a mãe do acusado revelou que ele estava morando em Guarapari em um imóvel que pertence a um amigo - um professor de geografia e história.

Na residência do professor, a polícia prendeu Mayderson e encontrou o celular da corretora, o computador do universitário e outros objetos que foram roubados da

casa das vítimas. Os policiais também acharam R\$ 4.260 que foram sacados da conta de Thiago.

Em seguida, Mayderson disse que o crime havia sido cometido com a ajuda de Ronald, que foi detido na vidraçaria onde trabalha, em Guarapari. Com ele, foi apreendido um revólver calibre 32 que supostamente foi utilizado no crime.

De acordo com o delegado, os acusados disseram que estavam jogando uma partida de RPG na casa do estudante e apostaram que o perdedor iria morrer, assim como a sua família.

"Para cometer os assassinatos, a dupla dopou as vítimas com um sonífero tarja preta e as amarrou com uma fita adesiva encontrada na casa. Após cometerem os crimes, eles foram frios e continuaram a jogar, usando pertences dos familiares como prêmios", disse Capella.

Os corpos das vítimas foram encontrados em estado de decomposição. O mau cheiro e a presença de urubus no local chamaram a atenção dos vizinhos, que viram a porta e as janelas da casa trancadas e chamaram a polícia.

Publicado no site folha Online

Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u109024.shtml>.

Acesso em julho de 2006.

ANEXO E

Carta aberta aos pais

Prezados pais e mães,

Peço que invistam um momento do seu tempo e leiam com atenção este comunicado.

Infelizmente, gostaria de estar me dirigindo a vocês em uma situação mais alegre e tranqüila, mas a irresponsabilidade e sensacionalismo da imprensa me obrigaram a redigir esta carta para poder explicar a vocês o que está acontecendo.

Seu filho é um **RPGista**, ou seja, um fã de quadrinhos, jogos de estratégia e faz-de-conta. O RPG (sigla que significa Role Playing Game ou jogo de interpretação) surgiu em 1974 nos Estados Unidos e tem sido usado há 30 anos como ferramenta educacional, lúdica e de socialização, tendo mais de cinco milhões de participantes em todo o mundo.

O jogo preza a amizade, cooperação, socialização e resolução de problemas. Nele, de 4 a 6 jogadores se reúnem em uma mesa para contar uma história de faz-de-conta com anões, elfos, duendes, guerreiros e paladinos que lutam sempre contra o mal. Nunca uma partida de RPG incentivaria a violência contra outras pessoas, pois os jogadores interpretam apenas heróis!

O QUE ESTÁ ACONTECENDO EM GUARAPARI?

Polícia Civil do Espírito Santo prendeu, na noite de 12 de Maio, dois acusados pelo assassinato do aposentado **Douglas Augusto Guedes**, da mulher dele, a corretora de imóveis **Heloisa Helena Andrade Guedes**, e do filho do casal **Tiago Guedes**, em Guarapari. Os corpos dos três foram encontrados amarrados e deitados em camas no dia 5 de maio. Na mesma data, eles foram sepultados.

O delegado da Divisão de Homicídios de Guarapari, Alexandre Linconl, disse ao Portal Terra que Mayderson de Vargas Mendes, 21 anos, e Ronald Ribeiro Rodrigues, 22, confessaram que mataram a família motivados pelo jogo. O delegado declarou: "estão alegando que, como Tiago perdeu, o objetivo era eliminar ele e a família dele" e que "O rapaz tinha consciência e permitiu os assassinatos",

O crime que Mayderson e Ronald cometeram é o de **LATROCÍNIO QUALIFICADO E PREMEDITADO**, ou seja, mataram para roubar de uma maneira cruel e sem dar chance de defesa às vítimas, com premeditação. Esse é um **crime hediondo**, sendo julgado e condenado diretamente por um juiz criminal. O que o advogado de defesa "espertalhão" da dupla está tentando fazer é alegar que eles cometeram o crime influenciado pelo jogo e, com essa ação, tentar reverter o crime para **HOMICÍDIO SIMPLES**, baseado no tal jogo que ninguém sabe o que é. Com isso, os assassinos iriam para um júri popular, que poderia ser muito bem influenciado por todo esse circo que a mídia sensacionalista está armando e, jogando a culpa em cima do RPG, poderia até inocentar os "pobres coitadinhos vítimas do jogo" do Mayderson e Ronald... Na última informação que tivemos, os criminosos estariam cobrando R\$ 10.000,00 de órgãos de imprensa que quisessem entrevistá-los.

O que tem de ficar bem claro é o seguinte: os criminosos entraram na casa, apontaram armas para Tiago e sua família, doparam a família sob a mira do revólver, levaram o garoto até o caixa eletrônico onde roubaram R\$ 4.000,00 de sua poupança e depois executaram friamente a família com tiros na cabeça, para não serem reconhecidos. A história do "RPG" só apareceu **DOIS DIAS DEPOIS** que os assassinos foram capturados pela polícia, sob orientação do advogado de defesa da dupla.

Os dois assassinos não são jogadores de RPG e posso afirmar isso com experiência de mais de 15 anos como escritor e profissional do RPG. São bandidos frios e calculistas que estão aproveitando a incompetência do delegado e o sensacionalismo da mídia para tentar se salvar de um crime hediondo.

Marcelo Del Debbio
Arquiteto e designer de jogos
Editor de Livros de RPG há 15 anos

ANEXO F

Quadro de teses e dissertações que envolvem RPG (banco da Capes)

ANO	ÁREA DO CONHECIMENTO	NÍVEL	TÍTULO	INSTITUIÇÃO	AUTOR
1998	ANTROPOLOGIA	MESTRADO	ENTREVISTA COM VAMPIROS: UMA RECONSTRUÇÃO DA CULTURA A PARTIR DO JOGO DE RPG	UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO	LÚCIA BARBOSA FALCÃO
2000	EDUCAÇÃO	MESTRADO	A PORTA DO ENCATAMENTO: JOGOS E REPRESENTAÇÃO NA PERSPECTIVAS DA SOCIALIZAÇÃO E DA EDUCAÇÃO.	UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS	LUÍS ANTONIO MARTINS
2003	FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO	MESTRADO	O IMAGINÁRIO COMO SUBSTRATO PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA PEDAGOGIA AMBIENTAL EFICIENTE	UNIVERSIDADE ESTADUAL DE SANTA CRUZ	FERNANDO RIBEIRO CALDAS
2003	DESIGN	MESTRADO	CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS & AQUISIÇÃO DE LINGUAGEM - O DESAFIO DO RPG NO INES	PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO	CARLOS EDUARDO KLIMINCK PEREIRA
2003	LINGÜÍSTICA APLICADA	MESTRADO	RPG (ROLEPLAYING GAME): A AVENTURA DO LETRAMENTO E DA (RE-) CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES SOCIAIS NO CONTEXTO ESCOLAR	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO	TALITA DE OLIVEIRA
2004	EDUCAÇÃO	MESTRADO	O DISCURSO DE ESCOLARIZAÇÃO DO RPG	UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO	THOMAS MASSAO FAIRCHILD
2004	LITERATURA	MESTRADO	ROLE PLAYING GAME – NARRATIVA HIPERTEXTUAL HÍBRIDA – TECENDO DIMENSÕES DE REALIDADE, COMPONDO O REENCANTAMENTO DO MUNDO	UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA	SAROM SILVA DE MENESES
2005	PSICOLOGIA	MESTRADO	LIBERTANDO O SONHO DA CRIAÇÃO: UM OLHAR PSICOLÓGICO SOBRE OS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS (RPG)	UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO	EDUARDO SILVA MIRANDA
2005	ENGENHARIA DE PRODUÇÃO	MESTRADO	EDUTENIMENTO: USO DO STORYTELLING E DO RPG PARA COMPARTILHAR CONHECIMENTO	UNIVERDIAD E FEDERAL DO RIO DE JANEIRO	MARCOS PEREIRA MULATINHO
2006	EDUCAÇÃO	MESTRADO	O ROLE PLAYING GAME E A ESCOLA: MÚLTIPLAS LINGUAGENS E COMPETÊNCIAS EM JOGO - UM ESTUDO DE CASO SOBRE A INSERÇÃO DOS JOGOS DE RPG DENTRO DO	PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO	LUIZ EDUARDO RICON DE FREITAS

			CURRÍCULO ESCOLAR		
2006	INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS	DOUTORADO	O MITO DO HERÓI NOS JOGOS DE REPRESENTAÇÃO (RPG)	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA	CARLOS AUGUSTO SERBENA
2006	SOCIOLOGIA	MESTRADO	"NÓS PODEMOS CRIAR UM MUNDO": REFLEXÕES SOBRE A CULTURA CONTEMPORÂNEA A PARTIR DO JOGO DE RPG	UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO	ADRIANA TENÓRIO DA SILVA
2006	SOCIOLOGIA	MESTRADO	ROLEPLAYING GAMES: A SOCIABILIDADE E O IMAGINÁRIO DE JOVENS CONTADORES DE OUTRAS ESTÓRIAS	UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ	PAULA FABRÍCIA BRANDÃO AGUIAR MESQUITA
2006	PSICOLOGIA ESCOLAR E DO DESENVOLVIMENTO HUMANO	DOUTORADO	INTERVENÇÕES LÚDICAS NA SALA DE AULA UNIVERSITÁRIA: UM ESTUDO SOBRE O USO DO JOGO RPG (ROLE PLAYING GAME) COMO FACILITADOR DA CRIATIVIDADE EM JOVENS ADULTOS	UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO	LAIRTES JULIA MARIA TEMPLE VIDAL
2006	EDUCAÇÃO	MESTRADO	RPG: JOGO E CONHECIMENTO - O ROLE PLAYING GAME COMO MOBILIZADOR ESFERAS DO CONHECIMENTO	UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA	MATEUS SOUZA ROCHA
2006	CIÊNCIA AMBIENTAL	MESTRADO	JOGOS DE PAPEIS (RPG) EM DIÁLOGO COM A EDUCAÇÃO AMBIENTAL: APRENDENDO A PARTICIPAR DA GESTÃO DOS RECURSOS HÍDRICOS NA REGIÃO METROPOLITANA DE SÃO PAULO	UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO	MARIA EUGENIA SEIXAS DE ARRUDA CAMARGO

ANEXO G
Carta de leitor publicada na Dragão Brasil

JOGO DO DEMÔNIO

Caro Katabrok, infelizmente, nem tudo é festa ...

Na seção Dicas de Mestre da DB #12 foi dito que o RPG não é bem visto por certas entidades. Eu acho que alguns jogadores colaboram um pouco com essa idéia.

Uma igreja aqui no Rio colocou um imenso cartaz em sua entrada principal, explicando que o AD&D levava ao satanismo e à magia negra, que era um jogo perverso, vindo do demônio. Nada pode ser mais falso! Eu mesmo fui considerado um tipo de anticristo, só porque jogo e sou Mestre de AD&D!

Mas o pior vem agora: fiquei sabendo que no Castelinho do Flamengo foi proibido jogar RPG, por causa de certos jogadores inconvenientes. Conclusão: perdemos um importante espaço para reuniões, jogos e eventos, tudo por culpa de uns jogadores irresponsáveis. Por causa de um punhado, muitos têm de pagar.

Para ajudar, algumas igrejas não entendem direito o RPG e ficam difamando-o. Peço que DRAGÃO BRASIL continue a divulgar o RPG (como tem feito) e reprima jogadores que “esculhambam” o próprio hobby. Quem sabe poderemos fazer uma campanha nacional para “desmistificar o RPG”?

Vinícius Reis de Souza

Rio de Janeiro - RJ

Pois é, Vinícius. O problema existe. Há alguns anos, houve casos mais sérios de igrejas contra o RPG nos EUA. Existe o famoso escândalo do garoto que jogava AD&D e se suicidou; a família processou a TSR, pois “aquele jogo demoníaco matou o jovem rapaz”. O caso até inspirou o filme labirinto de Emoções (“Mazes & Monsters”), com Tom Hanks. O que Ninguém mencionou é que o garoto em questão já apresentava problemas mentais e depressivos ANTES de conhecer RPG.

No Brasil, até agora ninguém morreu “por causa de RPG”. (com exceção do Tio Palada, é claro), mas mesmo assim alguns cultos pregam que o AD&D é um jogo

maligno. O que diriam então de títulos como Vampiro, Call of Cthulhu, Ars Magica, Wraith ou ARKANUN?

Mas nem tudo está contra o RPGista. Cada vez mais professores e pedagogos reconhecem o jogo como entretenimento saudável e até mesmo uma forma de cultura, assim como os gibis. As próprias histórias em quadrinhos também tiveram seu momento de “vilania” em 1954, quando Fredric Wertham publicou o livro "Seduction of the Innocent" (Sedução do Inocente), que provocou a queima de revistas em praça pública, como na época da caça às bruxas. Bem, esse povo não tem argumentos razoáveis. Que fiquem praguejando em seus templos, queimando fichas de personagens e dados de vinte faces...

Por essas e outras, todos os jogadores precisam zelar pela imagem do RPGista. Quando o Palada enchia vocês com códigos de conduta para jogadores, regras de segurança para live-actions, ética para jogos de mesa, ele não estava sendo “paladino chato” - apenas precavido, pois sabia muito bem o tamanho da encrenca!


É mesmo uma pena que não se possa jogar mais no Castelinho do Flamengo, mas talvez assim os jogadores (ir)responsáveis pensem um pouco. Bom senso e responsabilidade são importantes, não apenas em RPG, mas em tudo.

Se depender da gente, não vamos desistir de divulgar e explicar o bom e velho RPG, até que parem de chamá-lo de “jogo de maluco”.

[Extraído da revista DRAGÃO BRASIL 25, p. 8]

Anexo 8 Fichas ou planilhas de personagem

Dungeons and Dragons 3ª edição - frente



PLANILHA DE PERSONAGEM

NOME DO PERSONAGEM _____ JOGADOR _____

CLASSE E NÍVEL _____ RAÇA _____ TENDÊNCIA _____ DIVINDADE _____

TAMANHO _____ IDADE _____ SEXO _____ ALTURA _____ PESO _____ OLHOS _____ CABELOS _____ PELE _____

HABILIDADE

HABILIDADE	VALOR	MOD. DE PROFICIÊNCIA	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO	TOTAL
FOR FORÇA					
DES DESTREZA					
CON CONSTITUIÇÃO					
INT INTELIGÊNCIA					
SAB SABEDORIA					
CAR CARISMA					

TESTE DE RESISTÊNCIA

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE INEBRIDADE	MOD. MALUÇO	OUTROS	MOD. TEMPORÁRIO	MOD. CIRCUNSTÂNCIAS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)							
REFLEXOS (DESTREZA)							
VONTADE (INTELIGÊNCIA)							

BÔNUS BASE DE ATAQUE _____ **RESISTÊNCIA À MAGIA** _____

AGARRAR (MODIFICADOR) _____

TOTAL = BÔNUS BASE + MOD. DE FORÇA + MOD. DE TAMBORÃO + OUTROS

FEIÇÕES / PONTUAÇÃO

PV (PONTUAÇÃO DE VIDA) _____

CA (LIMITE MÁXIMO) _____

TOQUE (VALOR DE DEFESA) _____

SURPRESA (VALOR DE ANIMAR) _____

INICIATIVA (MODIFICADOR) _____

TOTAL = MOD. DE DESTREZA + OUTROS

DANO POR CERTIFICADO

DESLOCAMENTO

REDUÇÃO DE DANO _____

PERÍCIAS

NOME DA PERÍCIA	HABILIDADE CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE INEBRIDADE	MOD. DE MALUÇO	OUTROS
<input type="checkbox"/> ABRIR FECHADURAS	DES				
<input type="checkbox"/> ACROBACIA	DES*				
<input type="checkbox"/> ADESTRAR ANIMAIS	CAR				
<input type="checkbox"/> ARTE DA FUGA	DES*				
<input type="checkbox"/> ATUAÇÃO (_____)	CAR				
<input type="checkbox"/> ATUAÇÃO (_____)	CAR				
<input type="checkbox"/> ATUAÇÃO (_____)	CAR				
<input type="checkbox"/> AVALIAÇÃO	INT				
<input type="checkbox"/> BLEFAR	CAR				
<input type="checkbox"/> CAVALGAR (_____)	DES				
<input type="checkbox"/> CONCENTRAÇÃO	CON				
<input type="checkbox"/> CONHECIMENTO (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> CONHECIMENTO (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> CONHECIMENTO (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> CONHECIMENTO (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> CONHECIMENTO (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> CONHECIMENTO (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> CURA	SAB				
<input type="checkbox"/> DECRIFRAR ESCRITA	INT				
<input type="checkbox"/> DIPLOMACIA	CAR				
<input type="checkbox"/> DISFARCE	CAR				
<input type="checkbox"/> EQUILÍBRIO	DES*				
<input type="checkbox"/> ESCALAR	FOR*				
<input type="checkbox"/> ESCONDER-SE	DES*				
<input type="checkbox"/> FALSIFICAÇÃO	INT				
<input type="checkbox"/> FURTIVIDADE	DES*				
<input type="checkbox"/> IDENTIFICAR MAGIA	INT				
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR	CAR				
<input type="checkbox"/> NATAÇÃO	FOR*				
<input type="checkbox"/> OBSERVAR	SAB				
<input type="checkbox"/> OBTER INFORMACÃO	CAR				
<input type="checkbox"/> OFÍCIOS (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> OFÍCIOS (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> OFÍCIOS (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> OPERAR MECANISMO	INT				
<input type="checkbox"/> OUIR	SAB				
<input type="checkbox"/> PROCURAR	INT				
<input type="checkbox"/> PROFISSÃO (_____)	SAB				
<input type="checkbox"/> PROFISSÃO (_____)	SAB				
<input type="checkbox"/> PRESTIDIGITAÇÃO	DES*				
<input type="checkbox"/> SALTAR	FOR*				
<input type="checkbox"/> SENTIR MOTIVAÇÃO	SAB				
<input type="checkbox"/> SOBREVIVÊNCIA	SAB				
<input type="checkbox"/> USAR CORDAS	DES				
<input type="checkbox"/> USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR				
<input type="checkbox"/> _____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____				

* Indica uma perícia que pode ser usada sem proficiência.
 * Menor este valor com um 1 se a perícia pertencer à classe do personagem.
 * Significa parafusos de Armas, se for o caso. (O dobro para Natação).

ATAQUE

ALCANCE	TIPO	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
OBSERVAÇÕES				
Munição _____				

ATAQUE

ALCANCE	TIPO	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
OBSERVAÇÕES				
Munição _____				

ATAQUE

ALCANCE	TIPO	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
OBSERVAÇÕES				
Munição _____				

ATAQUE

ALCANCE	TIPO	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
OBSERVAÇÕES				
Munição _____				

ATAQUE

ALCANCE	TIPO	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
OBSERVAÇÕES				
Munição _____				

©2001 Wizards of the Coast, Inc. É permitido fazer cópias deste material apenas para uso pessoal

Vampiro: A Máscara



NOME: _____ NATUREZA: _____ GERAÇÃO: _____
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: _____ REFÚGIO: _____
 CRÔNICA: _____ CLÃ: _____ CONCEITO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____ ●0000	Carisma _____ ●0000	Percepção _____ ●0000
Destreza _____ ●0000	Manipulação _____ ●0000	Inteligência _____ ●0000
Vigor _____ ●0000	Aparência _____ ●0000	Raciocínio _____ ●0000

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTO
Prontidão _____ 00000	Empatia c/Animais _____ 00000	Acadêmicos _____ 00000
Esportes _____ 00000	Ofícios _____ 00000	Computador _____ 00000
Briga _____ 00000	Condução _____ 00000	Finanças _____ 00000
Esquiva _____ 00000	Etiqueta _____ 00000	Investigação _____ 00000
Empatia _____ 00000	Armas de Fogo _____ 00000	Direito _____ 00000
Expressão _____ 00000	Armas Brancas _____ 00000	Linguística _____ 00000
Intimidação _____ 00000	Performance _____ 00000	Medicina _____ 00000
Liderança _____ 00000	Segurança _____ 00000	Ocultismo _____ 00000
Manha _____ 00000	Furtividade _____ 00000	Política _____ 00000
Lábia _____ 00000	Sobrevivência _____ 00000	Ciência _____ 00000

VANTAGENS

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
_____ 00000	_____ 00000	Consciência _____ ●0000
_____ 00000	_____ 00000	Convicção _____
_____ 00000	_____ 00000	Autocontrole _____ ●0000
_____ 00000	_____ 00000	Instintos _____
_____ 00000	_____ 00000	Coragem _____ ●0000
_____ 00000	_____ 00000	

← QUALIDADES/DEFEITOS →

← HUMANIDADE/TRILHA →

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

← FORÇA DE VONTADE →

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

← PONTOS DE SANGUE →

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

← VITALIDADE →

Escoriado

Machucado -1

Ferido -1

Ferido Gravemente -2

Espancado -2

Aleijado -5

Incapacitado

← EXPERIÊNCIA →

3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição**FICHA DE PERSONAGEM**

Nome _____

TIPOS DE DANO

Força _____

CARACTERÍSTICAS

Força ○○○○○○.○○

Habilidade ○○○○○○.○○

Resistência ○○○○○○.○○

Armadura ○○○○○○.○○

Poder de Fogo ○○○○○○.○○

Pontos de Vida ○○○○○○.○○○○○○.

○○○○○○.○○○○○○.○○○○○○.

Poder de Fogo _____

CAMINHOS DA MAGIA

Água ○○○○○○.○○○○○○

Ar ○○○○○○.○○○○○○

Fogo ○○○○○○.○○○○○○

Luz ○○○○○○.○○○○○○

Terra ○○○○○○.○○○○○○

Trevas ○○○○○○.○○○○○○

VANTAGENS

MAGIAS CONHECIDAS

DESVANTAGENS

PODERES CONCEDIDOS

HISTÓRIA

DINHEIRO E EQUIPAMENTO

EXPERIÊNCIA

○○○○○○○○○○○○