



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES
INSTITUTO DE LETRAS

Fabio Sampaio de Almeida

**O QUE (NÃO) É UM RPG: POLÊMICA E PRODUÇÃO DE SENTIDOS EM
DISCURSOS SOBRE O *ROLE PLAYING GAME***

Rio de Janeiro
2008

Fabio Sampaio de Almeida

**O QUE (NÃO) É UM RPG: POLÊMICA E PRODUÇÃO DE SENTIDOS EM
DISCURSOS SOBRE O *ROLE PLAYING GAME***

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção ao título de mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
Área de Concentração: *Linguística*

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Del Carmen Daher

Rio de Janeiro
2008

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CEHB

A447 Almeida, Fábio Sampaio.
O que (não) é um RPG: polêmica e produção de sentidos em discursos sobre o *role playing game* / Fábio Sampaio Almeida. – 2008.
173 f.

Orientadora: Maria del Carmen Fátima González Daher.
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras.

1. Análise crítica do discurso – Teses. 2. Jogos eletrônicos – Teses. 3. Jogos – Aspectos morais e éticos – Teses. 4. Jogos eletrônicos – Indústria – Teses. 5. Revista Dragão Brasil – Teses. 6. Subjetividade – Teses. 7. Jogos de aventura por computador – Teses. I. Daher, Maria del Carmen Fátima González. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.

CDU 82.085

Fabio Sampaio de Almeida

**O QUE (NÃO) É UM RPG: POLÊMICA E PRODUÇÃO DE SENTIDOS EM
DISCURSOS SOBRE O *ROLE PLAYING GAME***

Dissertação apresentada, como requisito parcial a obtenção ao título de mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de Concentração: Lingüística

Aprovado em: 24 de março de 2008

Banca examinadora:

Profª. Drª. Del Carmem Daher (Orientadora)
Instituto de Letras da UERJ

Prof. Dr. Décio Rocha
Instituto de Letras da UERJ

Profª. Drª. Cleide Emilia Faye Pedrosa
Departamento de Letras da UFS

Rio de Janeiro
2008

Aos meus pais... por tudo.

À minha família pelo carinho e incentivo incondicionais.

À Luciane, pelo companheirismo, incentivo e compreensão em todas as horas.

Obrigado, com você meu mundo ganha sentido.

AGRADECIMENTOS

À Deus pela vida.

À Prof. Del Carmem Daher, por ser um exemplo de profissional que trabalha com seriedade, dedicação e amor; pelo incentivo em minha trajetória, como aluno, professor e pesquisador. Obrigado por compartilhar comigo seu saber, seu tempo e sua atenção. Obrigado por acreditar em meu potencial e se arriscar comigo nessa aventura de pesquisa!

Ao Prof. Décio Rocha, à Prof. Vera Sant'Anna, à Prof. Cleide Pedrosa e aos demais colegas do Seminário temático pelas contribuições inestimáveis e diálogos enriquecedores.

À Luciane, Diogo e Vitor pela paciência.

À todos aqueles que direta ou indiretamente contribuíram com essa trajetória, minha profunda gratidão.

En efecto, rematado ya su juicio, vino a dar en él más extraño pensamiento que jamás dio loco en el mundo, y fue que le pareció conveniente y necesario, así para el aumento de su honra como para el servicio de su republica, hacerse caballero andante y irse por todo el mundo con sus armas y caballo a buscar las aventuras y a ejercitarse en todo aquello que él había leído que los caballeros andantes se ejercitaban, deshaciendo todo género de agravio y poniéndose en ocasiones y peligros donde, acabándolos, cobrase, eterno nombre y fama.

Miguel de Cervantes.

RESUMO

ALMEIDA, Fabio Sampaio de. *O que (não) é um RPG: polêmica e produção de sentidos em discursos sobre o role playing game*. 2008. 174 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008

Esta dissertação tem como objetivo caracterizar modos de produção de subjetividade que perpassam o discurso dos jogos de interpretação de papéis, conhecidos pela sigla RPG (*Role playing game*), constituídos principalmente na polêmica do embate entre diferentes vozes, tendo como foco de análise textos da revista *Dragão Brasil*, publicação nacional especializada no jogo. Para tal, buscamos identificar, no âmbito desse debate, possíveis vozes que atacam ou defendem o RPG, e sua associação a determinadas formações discursivas (MAINGUENEAU, 1997), instauradas pela polêmica do embate. Seguimos o referencial teórico da Análise do Discurso de base enunciativa e tomamos como preceitos norteadores a noção de polifonia instituída por Bakhtin (2000) e os estudos de Ducrot (1987), em seu esboço de uma teoria polifônica da enunciação, e o primado do interdiscurso (MAINGUENEAU, 2005). A captação dessas vozes se dá por intermédio da operacionalização do conceito de negação polêmica (DUCROT, 1987), entendido como forma marcada de heterogeneidade enunciativa mostrada (AUTHIER-REVUZ, 1998). A negação polêmica nos permite, em nível discursivo, a possibilidade de identificação de duas “vozes” distintas que encenam um embate antagônico de posicionamentos em relação a um dado tema, no caso desta pesquisa, o RPG. Recorremos ainda aos conceitos de gêneros de discurso (BAKHTIN, 2000), cenografia discursiva e *ethos* (MAINGUENEAU, 2002). Nosso *corpus* é composto das matérias intituladas “Guerra ao terror!” e “O que é RPG”, publicadas na revista *Dragão Brasil*, número 78, 79 e 109, respectivamente. A seleção da revista como fonte para o *corpus* considerou três critérios: a) trata-se da publicação especializada mais antiga sobre RPG e de maior tempo no mercado editorial brasileiro; b) sua circulação é de âmbito nacional; e c) as matérias escolhidas abordam diretamente o tema do jogo, na tentativa de explicá-lo ao leitor. Observando o texto da matéria, percebemos uma grande recorrência de enunciados que apresentam a negação de caráter polêmico. A partir da análise desses enunciados marcados linguisticamente pelo “não”, identificamos pontos de vista afirmativos subjacentes. O agrupamento desses enunciados tem-nos possibilitado chegar a blocos de crenças sobre o RPG, sustentados por enunciadores que falam em nome de discursos da ordem da religião e da moral. Identificamos vozes que relacionam o RPG a práticas de seitas, procurando estabelecer uma estreita ligação entre o jogo e a religião; outras que incluem o jogo em um grupo de práticas determinadas que influenciariam o praticante do jogo a ter atitudes e comportamentos fora dos padrões preconizados pela sociedade, como a violência.

Palavras-chave: Análise do Discurso. *Role playing game*. Polêmica. Interdiscurso. *Ethos*. Cenografia discursiva. Produção de subjetividade.

ABSTRACT

The object of this work is to characterize modes of subjectivity production that go through the speech present in role playing games, known as RPG, constituted mainly in the controversy of the opposition between different voices, focusing the analysis on texts from *Dragão Brasil* magazine, a national publication specialized in the game. In order to do that, we try to identify, in the extent of this debate, possible voices which attack or defend the RPG, and their association to certain discursive formation (MAINGUENEAU, 1997), set up by the controversy of the opposition. Our theory is based on Discourse Analysis of enunciating basis and we followed the concept of polyphony invented by Bakhtin (2000) and the studies of Ducrot (1987), on his sketch of a polyphonic theory, and the primacy of interdiscourse (MAINGUENEAU, 2005). The understanding of these voices is possible through the awareness of the concept of polemic negation (DUCROT, 1987), seen as a marked form of shown heterogeneity (AUTHIER-REVUZ, 1998). In a discursive level, polemic negation allows us to identify two different “voices” that “stage” an antagonistic opposition of positioning related to a certain theme, in our research, the RPG. We still consider the concepts of speech genre (BAKHTIN, 2000), discursive scenography and ethos (MAINGUENEAU, 2002). Our corpus is formed by articles entitled “Guerra ao terror!” (War against terror) and “O que é RPG” (What is RPG), published on *Dragão Brasil* Magazine numbers 78, 79 and 109. The choice of this magazine to be part of our corpus was based on three criteria: a) that is the oldest and most specialized publication about RPG in the Brazilian editorial market; b) it circulates in national territory; and c) the chosen articles talk directly about the game, in an attempt to explain it to the readers. When we observe the article text, we notice a great number of utterance that show negation with polemic traces. From the analysis of these utterance linguistically marked with “no”, we identify underlying affirmative points of view. Gathering these utterances has allowed us to get to groups of beliefs about RPG, supported by enunciators who speak in the name of religious and moral discourses. We identify voices which relate RPG to sect practices, trying to establish a narrow connection between the game and religion; others include the game into a group of practices which could influence the players leading them to present behavior out of social standards such as violent behavior.

Keywords: Discourse Analysis. Role playing game. Polemic. Interdiscourse. *Ethos*. Discursive scenography. Subjectivity production.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 -	Perguntas e reformulações dos enunciadores.....	94
Quadro 2 -	A negação da posição enunciativa RPG como prática religiosa.....	111
Quadro 3 -	A negação da posição enunciativa RPG como prática contraventora.....	114
Quadro 4 -	A negação da posição enunciativa RPG como jogo eletrônico.....	116

SUMÁRIO

Apresentação.....		13
Capítulo 1- O CENÁRIO DA AVENTURA: uma breve introdução.....		16
	1.1 Do “ócio” ao “trabalho”: uma trajetória em espaços que se sobrepõem.....	16
	1.2 RPG: Noções básicas.....	23
	1.3 O histórico da aventura: o surgimento do RPG.....	28
	1.4 Entre vítimas e algozes: RPG e violência.....	30
	1.5 RPG e produção de saberes.....	34
Capítulo 2 - OS JOGADORES: a comunidade discursiva.....		36
Capítulo 3 - ENTRE MANUAIS E ESTRATÉGIAS: fundamentos teóricos.....		42
	3.1 Enunciação e Dialogismo.....	42
	3.2 Pistas para a construção da cena de enunciação.....	46
	3.3 Gêneros do discurso.....	50
	3.4 Polifonia e negação polêmica.....	52
Capítulo 4 - OS PERSONAGENS: linguagem e produção de subjetividade.....		57
Capítulo 5 - LIVROS DE REGRAS E FICHAS DE PERSONAGENS: uma construção teórico-metodológica.....		62
	5.1 A constituição de um espaço discursivo de análise.....	64
	5.2 A Revista <i>Dragão Brasil</i> e a composição do <i>corpus</i>.....	70
Capítulo 6 – DEFININDO A INICIATIVA: uma aproximação aos discursos da revista <i>Dragão Brasil</i>.....		72

6.1 O gênero editorial na revista Dragão Brasil.....	72
6.2 Cenografias em jogo.....	73
6.3 Cenografias em jogo 2ª Edição.....	78
6.4 Considerações parciais.....	83
Capítulo 7 - ROLANDO OS DADOS: uma análise lingüístico-discursiva de textos sobre o RPG.....	85
7.1 O artigo <i>Guerra ao Terror!: RPGista não é terrorista!</i>	86
7.2 O artigo <i>O Que é RPG?</i>	98
7.3 O que (não) é RPG.....	110
7.3.1 <i>Posição enunciativa “RPG como prática religiosa”</i>	112
7.3.2 <i>Posição enunciativa “RPG como prática contraventora”</i>	115
7.3.3 <i>Posição enunciativa “RPG como jogo eletrônico”</i>	117
7.4 Considerações parciais	118
CONSIDERAÇÕES FINAIS	120
REFERÊNCIAS	124
ANEXO A - Notícia sobre o crime ocorrido em Minas Gerais.....	129
ANEXO B - Texto-crítica à matéria do Jornal <i>O Dia</i> sobre o crime ocorrido em Teresópolis.....	131
ANEXO C - Resposta da Jornalista de <i>O Dia</i> ao <i>Observatório de Imprensa</i>	135
ANEXO D - Notícia sobre o crime ocorrido no Espírito Santo.....	137
ANEXO E - Carta aberta aos pais.....	139

ANEXO F - Quadro de teses e dissertações que envolvem RPG (banco da Capes).....	140
ANEXO G - Carta de leitor publicada na <i>Dragão Brasil</i>	142
ANEXO H - Fichas ou planilhas de personagem.....	144
ANEXO I - Editoriais da revista DB.....	149
ANEXO J - Artigo <i>Guerra ao terror</i>	160
ANEXO K - Artigo <i>O que é RPG</i>	169

APRESENTAÇÃO

Este trabalho tem por objetivo geral caracterizar modos de produção de subjetividade que perpassam o discurso dos jogos de interpretação de papéis, conhecidos pela sigla RPG (*Role playing game*), constituídos, principalmente, na polêmica do embate entre diferentes vozes, em textos da revista *Dragão Brasil*, publicação nacional especializada no jogo. Para tal, situamo-nos na perspectiva teórica da Análise do Discurso de linha francesa de base enunciativa (doravante AD).

A investigação integra a linha de pesquisa “Práticas de linguagem e discursividade” na qual se inserem trabalhos realizados na interface dos estudos lingüísticos e das práticas sociais. Tomamos como marcos teóricos a concepção dialógica de linguagem, desenvolvida nos trabalhos de Mikhail Bakhtin (2000) e seu círculo, e o primado do interdiscurso, conforme Dominique Maingueneau (2005).

Nossa proposta volta-se, em suas análises, para práticas discursivas relacionadas ao universo dos jogos de RPG, visando compreender, a partir de determinadas produções textuais que circulam entre os integrantes dessa prática, a relação que se estabelece entre a comunidade discursiva que as gera e que por ela é gerada. Focalizamos nosso olhar em textos publicados em uma revista especializada no jogo que, ademais de informar seu público leitor sobre as novidades do universo do RPG, E fornecer-lhe elementos necessários para a prática do jogo, parece cumprir uma função ainda mais complexa, a de configuração de um determinado “modo de ser e pensar” do jogador de RPG.

Considerando a multiplicidade de discursos que atravessam o tema do RPG em nossa sociedade e a constituição de distintas concepções que circulam sobre ele, nossa proposta de análise optou pela revista *Dragão Brasil* (DB) como foco de nosso interesse. O problema de pesquisa envolve o levantamento das vozes que são trazidas a falar sobre RPG nos textos da revista DB, considerando como se posicionam em relação ao jogo em nossa sociedade e, a partir de tais processos enunciativos, que imagens de RPG e de jogador se atualizam nos textos da revista.

Para responder a esses questionamentos e desenvolver o problema, propusemos como objetivos específicos desta pesquisa caracterizar imagens de RPG construídas discursivamente em textos de uma publicação brasileira especializada no jogo, bem como identificar as vozes que põem em cena e sustentam tais imagens. Para tal, recorreremos, principalmente, às noções de interdiscurso, cenografia e *ethos* (MAINGUENEAU, 1997; 2002; 2005; 2006), dialogismo e gêneros do discurso (BAKHTIN, 2000).

No presente capítulo, além da introdução, trazemos algumas explicações sobre o RPG e a apresentação de um breve histórico do tema de forma a oferecer ao leitor um suporte na compreensão das referências ao jogo. Apresentamos e discutimos os elementos que motivaram este trabalho, justificando nossa escolha de tema e sua relevância para o mundo acadêmico.

No segundo capítulo nos dedicamos à reflexão a respeito da noção de prática discursiva (MAINGUENEAU, 1997), conceito basilar para este trabalho. Buscamos situar as dimensões social e textual do discurso sobre RPG, sua comunidade discursiva e traçar perfis dos jogadores e suas práticas.

No terceiro capítulo, dando continuidade à discussão teórica, discorreremos sobre os principais conceitos e as entradas lingüísticas privilegiadas na análise com ênfase nas noções de cena de enunciação (MAINGUENEAU, 1997/2002), dialogismo e gêneros do discurso (BAKHTIN, 2000), negação polêmica (DUCROT, 1987).

No quarto capítulo, procuramos apresentar um breve percurso teórico de questões relativas à subjetividade nos campos da lingüística e da Análise do Discurso, com base nos trabalhos de Benveniste (1991), Orlandi (2001), Guattari (1990) e Rocha (2006), na tentativa de problematizar a operacionalização da noção de produção de subjetividade nos estudos voltados para as práticas de linguagem.

No quinto capítulo, explicitamos nossos passos teórico-metodológicos. Justificamos não só o espaço discursivo construído, o qual reúne editoriais e artigos da revista Dragão Brasil, mas também os critérios que permitiram a seleção e o recorte do *corpus* de análise.

No sexto capítulo, apresentamos nossas análises dos editoriais como forma de estabelecer uma aproximação aos discursos da revista Dragão Brasil e a constituição

por intermédio de diversas cenografias, a constituição de imagens de jogador de RPG e seus modos de subjetivação.

No sétimo capítulo, apresentamos nossas análises dos artigos da revista DB em busca de uma compreensão dos sentidos que se produzem na polêmica do embate entre diferentes vozes que tentam dizer o que é RPG. Buscamos caracterizar as diferentes posições discursivas, o que falam sobre o jogo e como falam.

E em seguida, tecemos nossas considerações, possibilitadas ao final do percurso, explicando as contribuições de nosso trabalho no que tange à apreensão de modos de produção de subjetividade nos discursos do RPG.

Capítulo 1 - O CENÁRIO DA AVENTURA: uma breve introdução

Com o intuito de fornecer informações necessárias para a compreensão dos percursos traçados por esta pesquisa, passamos ao item 1.1, no qual contextualizamos a construção dos questionamentos e justificativas que levaram ao desenvolvimento desta empreitada investigativa. No item 1.2, apresentamos brevemente o RPG e seu funcionamento como jogo. No 1.3, tecemos alguns comentários acerca das condições que permitiram seu surgimento. No 1.4, dissertamos sobre os diálogos que se têm estabelecido entre RPG, violência e mídia. E no item 1.5, trazemos algumas informações sobre a relação entre o jogo e o campo da educação e das pesquisas acadêmicas.

1.1 Do “ócio” ao “trabalho”: uma trajetória em espaços que se sobrepõem

O leitor deste trabalho poderia estar se perguntando o porquê de uma pesquisa sobre RPG. Assumindo meu lugar de pesquisador, de professor, de aluno e de jogador, procurei levantar questões que materializassem e justificassem meu interesse pelos jogos de interpretação de personagens. Para tal, desenvolvo um curto relato que ilustra meu contato com a prática do RPG e as questões que daí surgiram.

Sempre me interessei por histórias de aventuras, livros, filmes, histórias em quadrinhos, jogos eletrônicos e desenhos animados. Todos esses universos, ditos ficcionais, constituíram parte do meu imaginário infantil e adolescente, e não por coincidência de toda uma geração pós-meados do século XX. Estabeleço aqui um diálogo com uma história pessoal, redigida em primeira pessoa, mas que de minha não tem nada, pois se atualiza em uma rede intertextual de discursos e atualiza uma comunidade discursiva, que, para usar as palavras de Foucault, no prefácio de *As Palavras e as Coisas*, “*tem a nossa idade e nossa geografia*” (FOUCAULT, 2002, p. ix). Meu primeiro contato com a temática do RPG deu-se por intermédio de histórias contadas por colegas, isso é, de ouvir falar, a linguagem construindo referências a práticas de linguagem. Em meio a promessas de apresentação ao jogo, meu interesse

em participar de uma sessão com jogadores experientes crescia cada vez mais. Então, meu primeiro contato concreto com o universo dos jogos de aventuras estratégicas - outra forma de referir-se ao RPG incluindo-o em um grupo maior de jogos - ocorreu quando um grupo de colegas procurou-me para ajudá-los a “desvendar” um manual contendo um pequeno conjunto de regras de um jogo de tabuleiro¹, que um deles havia ganhado. Logo me interessei, debrucei-me sobre o pequeno manual e pus-me a lê-lo atentamente. Destaco aqui o fato de possuir uma imagem reconhecida pelos colegas de ter um interesse e intimidade com a leitura, o que me diferenciava de outros da minha idade, em específico o grupo de colegas que me procurou. Reunimos o grupo, expliquei as regras e começamos o jogo intitulado *Classic Dungeon*. Do sucesso e da diversão advindos da descoberta de seu funcionamento, logo passamos aos livros-jogos, também chamados de aventuras-solo, livros interativos onde o curso da história é decidido pelo leitor, havendo sempre diversas possibilidades de desenvolvimento da mesma. Os livros traziam um pequeno sistema de regras para a construção do personagem que protagonizaria a aventura, sistema este que, por mim adaptado, possibilitou o jogo com vários jogadores simultâneos na mesma história, nosso primeiro RPG. Baseado em um conhecimento prévio sobre as narrativas de aventura e os jogos de RPG, informado principalmente pela revista *Dragão Brasil (DB)*, criamos uma história e personagens com regras poucas e simples, e com um grupo formado por quatro jogadores iniciamos nossa jornada no universo do RPG.

Em pouco tempo, o RPG tornara-se uma experiência fascinante que possibilitava algumas horas de diversão entre amigos, calorosas discussões e umas boas risadas. Uma prática que chamava a atenção dos leigos e desavisados, um grupo de jovens ao redor de uma mesa com livros, papéis e dados falando coisas “estranhas”, já era de se esperar que achassem, no mínimo, esquisito. A vinculação a práticas religiosas também se tornava uma constante, como veremos nos fragmentos de textos midiáticos à frente. A partir dos discursos que circulavam nas mídias, principalmente na televisão e na *Internet*, o RPG passava a ser visto, e como algo maléfico, maligno, como um jogo

¹ Jogos que antecederam e deram origem aos RPG atuais, como o *Chainmail* escrito pelos norte-americanos Gary Gygax e Jeff Perren, em 1971. O jogo utiliza miniaturas e mapas para simular batalhas num cenário ficcional com elementos de fantasia medieval como masmorras, castelos, espaços naturais, personagens míticos como *elfos, dragões, magos, gigantes e trolls*. Temática nitidamente baseada na obra do escritor sulfricano J. R. R. Tolkien, autor de "O Hobbit" e "O Senhor dos Anéis". Outras informações em: <http://www.rpgeduc.com/historico01.htm>.

violento que leva seus jogadores a praticarem a violência, idéia que estabelece uma relação de causalidade entre a prática do RPG e ações/reações violentas. Seguindo em nossa contextualização, trazemos aqui outro breve relato, trata-se de três acontecimentos veiculados pela mídia que associam o RPG a crimes ocorridos no Brasil em 2000, 2001 e 2005.

O RPG é um jogo de criar histórias, ou seja, um método de produzir histórias ficcionais, mas parece que por algumas vezes ele o deixou de ser e tornou-se protagonista de histórias que ultrapassaram o ficcional e se apresentam como pertencentes a um dito mundo “real”. Em outubro de 2001, as mídias impressa e eletrônica veicularam a notícia de que uma estudante universitária de 18 anos teria sido assassinada no dia 14 do mês corrente, na cidade de Ouro Preto, Minas Gerais. O lugar onde fora encontrado o corpo da jovem e suas condições constituíram pistas relevantes para que as autoridades construíssem o cenário e o enredo dessa história: em um cemitério desativado da cidade, o corpo nu da jovem coberto de perfurações e sangue, em posição de crucificação e próximo a um túmulo aparentemente violado. A somar-se a estas pistas vieram as informações de que a estudante havia participado de um jogo de RPG, no qual sua personagem teria supostamente tido o mesmo destino com o qual se deparou. O possível autor do crime também teria participado do jogo. Segundo as conclusões da polícia relatadas pelo jornal eletrônico *Folha Online* de 19 de outubro de 2001:

(...) “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”. (Anexo A)

Essas afirmações atribuem ao jogo a motivação para o crime, a jovem, segundo o relato, houvera sido escolhida *previamente* e em *consequência* do jogo. A conclusão a que se chega é a de que a jovem fora morta em um ritual “religioso”. O jogo deixa de ser visto como um mero entretenimento e passa a ser associado a uma prática ritualística. É comum em histórias de terror relacionadas a temáticas religiosas recorrer-se a cenários como o cemitério e incluírem-se práticas como as do sacrifício de jovens

e a posição da crucificação. Estabelece-se, assim, uma relação estreita entre o jogo, seus praticantes e seitas que poderiam ser consideradas “satânicas”².

Alguns anos depois, em abril de 2005, no estado do Espírito Santos, dois rapazes são acusados pela morte de três pessoas, membros da mesma família, assassinados com tiros na cabeça. Novamente, a polícia atribui a razão do crime ao jogo de RPG. Um dos acusados afirmou que jogavam uma partida de RPG na qual haviam apostado a vida dos perdedores. Cabe ressaltar que o RPG não tem vencedores ou perdedores, não da mesma forma que um jogo de cartas, xadrez ou *videogames* em geral. Neste caso como pôde haver apostas? Explicações como estas se tornaram recorrentes nas falas de especialistas³ em RPG que argumentaram em defesa do jogo, afirmando que esses assassinos não passavam de oportunistas tentando diminuir sua responsabilidade pelo crime escondendo-se atrás da afirmação de que o que fizeram foi por influência do RPG, investindo no discurso da causalidade entre o jogo e práticas violentas, já instaurado em função do crime anterior.

A violência costuma ser um tema recorrente na mídia, seja em função do tráfico de drogas e armas, de roubos, do uso de substâncias entorpecentes como drogas e álcool, de desavenças familiares, separações e outros casos hediondos como os que envolveram jogadores de RPG. Nas inúmeras notícias consultadas principalmente em *sites* de jornais e agências de notícias, percebemos a constituição de uma dada tensão em torno ao jogo, motivada pelos acontecimentos por nós relatados, na qual muitos querem falar, seja para incriminar o RPG, seja para defendê-lo. Vejamos mais um caso, ainda não comentado por nós, divulgado em matéria publicada pelo jornal *O Dia*, em 12 de novembro de 2000, intitulada *A marca do mal na serra*, assinada por Rozane Monteiro e reproduzida na íntegra no *site* Observatório da Imprensa⁴. vejamos um trecho da reportagem:

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

² Conforme o *site* da Agência Católica de Informações na América Latina, “seita satânica é um grupo minoritário de pessoas reunidas premeditadamente com o objetivo de adorar ao demônio, como um ser com poderes sobrenaturais capazes de intervir no mundo. Seus integrantes costumam ser principalmente pessoas com transtornos psicológicos e uma profunda rejeição frente a todas as instituições sociais estabelecidas, família, igreja, estado, etc. Fonte: www.acidigital.com. Acesso em 3 de novembro de 2007.

³ Ver *Carta aberta aos pais* (Anexo C), disponível no *site* da Editora Daemon (www.daemon.com.br)

⁴ <http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/>

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. (Anexo B)

A partir dos acontecimentos, ações, relatos, críticas, estabelece-se uma rede dialógica, na qual se configuram sentidos sobre o RPG, associando-o ao consumo de álcool e drogas e à prática de rituais macabros de adoração ao Demônio. A jornalista afirma que Teresópolis “Lembrou-se também de algo que sempre se soube, mas nunca se viu: há quem adore o Diabo em rituais macabros”. Não havia provas que pudessem levar a tais conclusões, mas ainda assim a notícia veiculou tal relação. A publicação do texto chocou jogadores e motivou uma pessoa que se identifica como jogadora e pedagoga, Lays Moreira, a produzir um texto em resposta, enviado à redação de *O Dia* e, ao site *Observatório da Imprensa*. Reproduzimos também um trecho do comentário feito com relação à notícia veiculada no jornal:

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 estupefata 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. (Anexo B)

Moreira apresenta diversos argumentos que indicam equívocos no texto de *O Dia*, tais como juízos de valor emitidos pela repórter, o uso de uma única fonte, falta de provas para as afirmações feitas, a presença de informações negativas sobre o acusado sem relação com o crime, falta de explicações precisas sobre o jogo. Há referência a pessoas que dizem que o jogo é educativo *Há quem considere o jogo educativo. Sônia Ramos não concorda* (Anexo B), mas a autora não apresenta tais pontos de vista, somente o de Sonia Ramos, madrasta de umas das vítimas, pessoa que desconhece o jogo.

A madrasta de uma das jovens mortas em Teresópolis, citada pela autora no fragmento acima, também produz um texto para o site *Observatório da Imprensa* (31 de

outubro de 2001) em resposta a outro produzido por um jogador indignado com as críticas ao RPG:

Quando foi dito que no livro "Gurp"⁵ existia uma foto mostrando um estrangulamento e ao lado a maneira de fazê-lo – e sabemos que estes livros estão à disposição de menores facilmente influenciáveis – não foi mera ignorância, como o leitor fez questão de colocar, pois diversos psicólogos americanos já fizeram pesquisas sobre crimes cometidos por jovens influenciados por literatura e filmes brutais. Se ele desejar, é só ler um pouquinho mais além de livros de RPG e obterá tais informações. Quando se fala do jogo fala-se do que nos foi apresentado no momento, um jovem que já engravidou 3 menores sem ter nenhuma responsabilidade, já ofereceu drogas a outras tantas e se aproxima destas jovens por intermédio do jogo de RPG, onde é chamado de "Mestre". (...) Continuo a dizer: é um jogo violento e estimula nos mais sensíveis seus instintos. Não são apenas palavras de uma mãe que deveria pelo menos ser respeitada em sua dor, mas de personalidades como Bob Larson, renomado escritor e apresentador da Coalizão Nacional sobre violência na TV, Isaac Beonevits, bruxo renomado que escreveu um livro ensinando os jogadores a mudar-se do jogo para a feitiçaria verdadeira, tamanha a semelhança entre o jogo e a magia.

Percebemos novamente o estabelecimento da relação entre RPG, violência e bruxaria. E a crença na fácil influenciabilidade dos menores para práticas violentas, embasada em argumentos do tipo “*diversos psicólogos americanos já fizeram pesquisas sobre crimes cometidos por jovens influenciados por literatura e filmes brutais*”. A relação de causalidade é posta como direta e inquestionável.

De acordo com Jones (2004), a relação entre o entretenimento proporcionado pelas mídias de massa, como os filmes de ação, os desenhos animados, os jogos eletrônicos e incluímos aqui o RPG e ações agressivas não constitui uma afirmação óbvia e causal, como propõe a madrastra de uma das vítimas do caso de Teresópolis. O autor, em sua pesquisa sobre a cultura americana, na busca por trabalhos que focalizassem o significado das fantasias agressivas no desenvolvimento dos jovens, deparou-se com um vazio de produção acadêmica, no qual, segundo ele, quase não há trabalhos sobre esta temática. Acompanhando as poucas pesquisas que encontrou, chega à conclusão de que:

Durante todas as décadas, a pesquisa em psicologia havia tentado provar que a violência no entretenimento deixa as crianças mais agressivas, ou distorce sua visão da realidade. Pouquíssimos estudos tinham perguntado por que elas gostam disso, que benefícios lhes poderia trazer. (JONES, 2004, p. 6)

⁵ Refere-se ao livro GURPS (*Generic Universal RolePlaying System*), sistema genérico de RPG, criado pela *Steve Jackson Games* em 1986, famoso pela sua flexibilidade, abrangência e detalhismo. Sua primeira tradução para a língua portuguesa foi efetuada pela Devir Livraria em 1991.

A reflexão do autor contribui para uma desestabilização dessa noção pré-construída, levando-nos, no mínimo, a uma relativização da questão.

A minha formação acadêmica em Letras, o trabalho em Análise do Discurso e a prática do magistério permitiram-me re-significar meu olhar sobre o jogo e sobre minhas experiências pessoais, o que me proporcionou um outro lugar para acompanhar os acontecimentos e a circulação de discursos que ora atacam o RPG, ora o exaltam, despertando interesses profissionais e de pesquisa com relação a tais práticas discursivas. De simples jogador, mudei de papel, assumo agora um outro “personagem”, o de um pesquisador que busca compreender uma prática social extremamente polêmica por intermédio da linguagem.

Como motivação pessoal e de pesquisa, destaco o meu próprio envolvimento com a referida prática e meu interesse em compreender o jogo enquanto prática discursiva. E ainda, discutir, dialogando com outros pesquisadores, o RPG enquanto prática produtora de diversas formas de conhecer, ser, sentir e pensar, isto é, de intervir em múltiplas e polifônicas subjetividades⁶.

Como interesse profissional, aponto para a questão relativa ao fascínio que os textos que envolvem sua prática parecem provocar naqueles que o jogam, geralmente adolescentes e jovens, contrapondo-se à aversão que muitos destes demonstram com relação a outras leituras, notadamente as referentes ao âmbito escolar. O contato com a prática do RPG produz interesse pela leitura de diversos materiais, dentre eles destacamos livros especializados em regras e ambientação, histórias em quadrinhos, publicações especializadas como a revista *DB*, obras literárias como romances e contos, sinopses de filmes, por exemplo.

Outro elemento que justifica o interesse pelo tema é a polêmica em torno do jogo em diferentes campos discursivos. Ultimamente, o RPG tem sido tematizado em lugares outros que não somente as mesas de jogo e as publicações especializadas. As mídias, a escola, os encontros sobre Educação, os textos acadêmicos, os discursos religiosos etc. O debate sobre o assunto instaurou-se em diversas esferas da sociedade, dentre as quais podemos citar a política, a escolar, a religiosa, a familiar a midiática, a jurídica, a policial, entre outras. E esse debate produziu reflexos nos textos

⁶ O conceito de subjetividade adotado neste trabalho será desenvolvido no capítulo 4

das publicações especializadas, na tentativa de esclarecer, de justificar uma determinada posição favorável ao jogo.

1.2 RPG: noções básicas

Quando crianças, ficávamos inventando histórias em casa: as meninas brincavam de casinha e os meninos brincavam de polícia e ladrão, de faroeste. Na minha época, brincávamos de Ultraman e outras coisas... O RPG é mais ou menos isso, mas nós crescemos e, agora que somos adultos sérios, temos nossos trabalhos, nossos estudos, não podemos mais brincar de polícia e ladrão dessa maneira.

Luis Eduardo Ricon

A sigla RPG vem do inglês *Role Playing Game*, também conhecido no Brasil como “Jogo de Interpretação de Personagens”. É um jogo onde dois ou mais jogadores interpretam papéis de personagens ficticiais em uma história narrada por outro jogador. No RPG, atuam dois tipos distintos de jogadores: o mestre, também chamado DM (do inglês *Dungeon Master*), e o personagem-jogador, também chamado PC (do inglês *Player Character*) ou simplesmente PJ, sigla da designação em português⁷. O jogo ocorre em encontros marcados denominados sessões. Uma sessão de jogo conta com um mestre e dois ou mais personagens-jogadores. Durante o jogo, estes últimos atuam como personagens protagonistas da narrativa e o mestre atua como narrador. Ao mestre cabe conduzir o jogo oralmente, introduzindo a narrativa, descrevendo os cenários e os coadjuvantes, e narrando sua ações e acontecimentos. É ele também quem arbitra as questões no jogo e determina quando os outros jogadores devem interagir (jogar), dando-lhes o direito de dizer o que seus personagens estão fazendo, dizendo, pensando e sentindo. Além disso, ambos, personagens-jogadores e mestre, também atuam rolando dados, comparando resultados, fazendo anotações e discutindo aplicação de regras.

⁷ A partir de pesquisas feitas em diversos *sites* e comunidades sobre RPG na *Internet*, percebemos que muitos jogadores brasileiros se utilizam das nomenclaturas e siglas em inglês devido à leitura e consulta aos livros escritos nesse idioma. Duas das justificativas apresentadas por jogadores para tal prática são o fato de que grande parte do material para e sobre o jogo é produzida nos Estados Unidos e suas versões traduzidas demoram a serem disponibilizadas ao jogador brasileiro, o que leva os mais ansiosos a recorrerem às versões originais. Outra justificativa dada é a suposta má qualidade do material traduzido, que segundo eles apresenta muitos erros.

Uma sessão de jogo pode durar em média de duas a cinco horas e é chamada de *aventura*. A aventura normalmente tem uma unidade temática, isto significa dizer que se constitui como espaço de construção de uma pequena narrativa coletiva que costuma ter início, meio e fim. Um conjunto de aventuras envolvendo os mesmos personagens é chamado de *campanha*. Campanhas podem durar desde algumas semanas até anos, não havendo um limite de tempo estabelecido. Basta que os jogadores se reúnam e decidam continuar jogando com os mesmos personagens.

O jogo, em sua versão mais tradicional, o RPG de mesa, consiste na construção coletiva de uma história, na qual os jogadores interpretarão os personagens protagonistas. Para que o jogo se desenvolva alguns preparativos são necessários, o jogador que será o mestre, cuja função é narrar, arbitrar e conduzir o jogo, precisa preparar de antemão um roteiro para a história, situando o cenário, isto é, o mundo de ficção a ser usado no jogo e os acontecimentos que motivarão a participação dos jogadores. Para tal ele pode se utilizar de livros que descrevem cenários, com toda a sua geografia, biodiversidade, povos, história, culturas, como é o caso de *Dragonlance*, *Eberron*, *Tormenta*, *Crônicas da 7a Lua*, ou então criar seu próprio cenário de campanha, que pode ser uma simples vila, enfocando sua estrutura comercial, social, política e militar, entre outros detalhes que possam interessar à história e aos personagens; ou criar um complexo mundo com diversos reinos ou países, áreas selvagens e desabitadas etc, não havendo um modelo fixo, a depender de diversos fatores como o sistema de jogo usado e o estilo do próprio grupo, optando por riqueza de detalhes ou por descrição mais simples. Há ainda a possibilidade de o grupo utilizar-se de mapas ou esquemas, fornecidos com os livros, obtidos na internet, desenhados pelos jogadores etc.

Como preparação para a sessão de jogo, ainda é necessário definir os personagens que serão vividos pelos jogadores. Há diversas possibilidades para isso, em grupos de iniciantes, é comum o Mestre construir os personagens para os jogadores ou indicar que usem personagens prontos que são encontrados nos livros, já em grupos experientes, o comum é que os próprios jogadores criem seus personagens, ainda que isso não seja regra. Para criar um personagem, basicamente, são necessários dois processos que podem ocorrer em qualquer ordem ou até simultaneamente. Um desses

processos é a construção do histórico do personagem, quem é, o que faz, seus familiares etc., que deve estabelecer uma relação direta com o cenário de campanha usado, um pistoleiro na idade média, onde não havia armas e fogo, ou um elfo, piloto de naves espaciais seriam personagens não adequados aos cenários, a menos que a proposta seja a sátira de tais cenários ou a mescla de elementos.

Para facilitar tal construção dos personagens, alguns livros trazem um conjunto de perguntas que o jogador deve responder para descrever o personagem, como as presentes no livro Básico do Sistema Daemon, de Marcelo Del Debio, disponível gratuitamente no *site* da editora Daemon⁸, reproduzido a seguir, de forma a melhor contextualizar essa etapa do jogo:

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. O que seu Personagem faz para viver?
15. Por que ele escolheu essa profissão?
16. Como ele é fisicamente em detalhes?
17. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação as outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

⁸ <http://www.daemon.com.br/netbooks.asp>.

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

O outro processo intimamente relacionado ao primeiro é a construção do personagem no plano do sistema. Cada sistema possui suas próprias regras de construção de personagens e mecânica de jogo para solução de impasses tais como se o personagem é ou não bem sucedido em escalar um muro alto, acertar uma flecha em um alvo a 30 metros, perceber a aproximação de um inimigo, rastrear uma caça, fabricar um utensílio, convencer uma pessoa a não se jogar de um prédio, por exemplo. Com o sistema, o personagem passa a ser caracterizado por atributos físicos, sociais e intelectuais definidos por valores numéricos ou adjetivos. No sistema *D20*, por exemplo, um personagem tem como atributos primários: *Força*, *Destreza*, *Constituição*, *Inteligência*, *Sabedoria* e *Carisma*, com valores que podem inicialmente variar de 3 a 18, já que uma das possibilidades de construir um personagem, neste sistema, é rolar 3 dados de seis faces. Esse sistema permite aos jogadores construir personagens aleatórios e relativamente diferentes, mas só a princípio, pois uma das características mais marcantes dos RPGs é a evolução dos personagens ao decorrer do jogo, eles aumentam seus atributos, ganham novas habilidades e poderes, adquirem novos equipamentos e armas. Com um ponto ganho, por exemplo, um jogador poderia aumentar qualquer um dos seus atributos, se tem Força 12 pode passar a Força 13. Os livros possuem tabelas com a referência básica do que se pode fazer com tais atributos e valores, um personagem no sistema *D20*, com Força 16 consegue carregar facilmente 38kg sem que receba nenhuma penalidade em seus movimentos ou outras ações, consegue arrastar, em terreno favorável, 515kg movendo-se lentamente.

Para descrever todos os atributos e características de seu personagem, cada jogador deve possuir uma ficha de personagem (Anexo H), isto é, um tipo de formulário

onde são escritas informações sobre o personagem do jogador, e é nessa ficha que se registra seu avanço, por meio da anotação dos pertences que ganha ou perde e das habilidades e os conhecimentos que adquire. Além da ficha, há elementos para simular o acaso no jogo, isto é, a possibilidade de resultados diversos e inesperados, por isso alguns jogos utilizam cartas ou um conjunto de dados que varia de acordo com o *sistema*⁹, alguns usam apenas dados¹⁰ comuns de seis faces, enquanto outros usam também dados de quatro, oito, dez, doze e vinte faces. A depender do *sistema*, cada tipo de dado possui uma ou mais finalidades específicas, como por exemplo testar perícias ou causar dano com uma arma. No sistema D20 do jogo *Dungeon and Dragon*, todos os testes de perícia são realizados com uma jogada do dado de vinte faces somada ao um valor de perícia da ficha do personagem que realiza o teste. Podemos dizer que perícias são conhecimentos e habilidades que podem ser desenvolvidas com treinamento, por exemplo: saltar, escalar, nadar, conhecimentos em geografia ou religião ou sobrevivência em áreas selvagens. As perícias assim como outros atributos físicos e intelectuais são registrados na ficha de personagem e usados no decorrer do jogo.

Os livros de regras e ambientação, papel para anotações, lápis e borrachas são também necessários, mas não obrigatórios. Alguns jogos costumam incluir matrizes em papel e miniaturas de plástico que servem para compor o cenário e representar os personagens. No entanto estes itens são opcionais e podem ser substituídos por esquemas desenhados em folhas de papel e / ou por pequenos objetos do cotidiano, como borrachas, cliques, tampas de garrafas etc.

Em síntese, RPG é um jogo que mistura elementos de teatro e de jogos de estratégia. Como estes, o RPG apresenta um conjunto de regras que o estruturam e o definem enquanto jogo, ou seja, tudo o que os jogadores podem ou não fazer, inicialmente está escrito em um livro, chamado “livro básico” ou “manual do jogo”. E, como no teatro, cada personagem possui uma história, cabendo ao jogador interpretá-la, semelhante aos atores. No entanto, no RPG, as falas não estão prontas em um

⁹ Sistema é o conjunto de regras que determina as ações dos jogadores e o resultado destas. É normalmente descrito em um ou mais livros; existem sistemas que são específicos para determinadas temáticas, como é o caso do *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D) que é voltado para histórias de fantasia medieval, como as narradas em *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien. Outros sistemas são genéricos, como é o caso de GURPS e *D20 System*, que possibilitam temáticas diversas como fantasia medieval, horror, ficção científica etc.

¹⁰ Os dados são denominados utilizando-se a fórmula: d + número de faces. Exemplo: um dado de dez faces é chamado d10.

roteiro, são os jogadores os que as criam à medida que seus personagens são postos diante de situações de diálogo, ou seja, todos os jogadores são “roteiristas” da história que se desenvolve na interação, durante o jogo.

1.3 O histórico da aventura: o surgimento do RPG

Segundo Pavão (2000), o RPG surgiu nos Estados Unidos em meados de 1970 como evolução dos jogos de estratégia de guerra¹¹ (*War Games*), jogos difundidos em vários lugares do mundo, mas que não tiveram muita entrada no Brasil. Nesses jogos, os participantes controlam exércitos ou armadas representadas por miniaturas e simulam batalhas em cenários históricos como as Guerras Napoleônicas, a Guerra Civil Norte-americana ou as Guerras Mundiais.

A autora, nessa mesma obra, acrescenta ainda ao contexto de surgimento do RPG, uma forte influência de um determinado tipo de literatura produzida por autores como o sul-africano J. R. R. Tolkien em obras como *O hobbit* e *O Senhor dos Anéis*¹², que narram sagas de personagens heróicos e seres mitológicos habitantes de mundos fantásticos repletos de magia e entidades sobrenaturais.

Em finais da década de sessenta¹³, um grupo de amigos, aficionados por esses jogos de simulações, começou a experimentar idéias novas. Entre eles estava o Norte-americano Gary Gygax, um dos fundadores da Federação Internacional de *War Games*, e criador do *Chainmail*, publicado em 1969 pela *GUIDON GAMES* com um total de 62 páginas um conjunto de regras para ser usado com o *War game OUTDOOR SURVIVAL* da *Avalon Hill*.

Em 1972, Gygax e Dave Arneson introduziram no jogo algumas

¹¹ Os *war games* são muito antigos e eram usados inicialmente para simular estratégias em guerras reais. Os jogos contemporâneos vieram da Prússia por volta do século X. O jogo KRIEGSPIEL introduziu a idéia de usar um tabuleiro e dados para determinar elementos aleatórios nas batalhas. Depois da guerra Franco-Prussica, o Inglês ganhou sua versão e foi utilizado para treinar o exército em táticas militares. Foi o escritor britânico H. G. Wells que abriu o jogo para amadores e civis. Em 1915 ele publicou um *set de regras* em um livro chamado *Little Wars* (Pequenas Guerras) e também foi o primeiro a introduzir miniaturas colecionáveis representando os exércitos. (Fonte: www.espacorp.com.br, consulta em 13/10/2007)

¹² Livro que teve sua história recentemente adaptada para uma versão cinematográfica produzida em uma trilogia de curtas metragens.

¹³ Informações obtidas via *internet* de <http://www.ludusculturalis.org.br/rpg/histórico.php>, consulta realizada em: 02/10/2006.

inovações: como a possibilidade de contar com vários jogadores e não apenas dois; o uso de uma única miniatura-personagem para cada jogador, ao invés de controlar um exército; a viabilidade de que os jogadores passassem a ter objetivos convergentes e não concorrentes; a necessidade da presença de um árbitro; a possibilidade das mesmas personagens serem protagonistas de várias histórias interligadas; e a mudança de cenário, que deixava de ser exclusivamente o campo de batalha, e passava a dar mais liberdade de ação aos personagens. A editora *Avalon Hill* recusou a proposta de publicar a segunda edição de *Chainmail*, pois as modificações alteraram profundamente a estrutura do jogo, para a editora não era possível criar um jogo no qual não houvesse competição, não era possível determinar um vencedor se os jogadores teriam que cooperar.

Em 1974, Gygax e Don Kayne fundaram a *Tactical Studies Rules* (TSR) – e publicaram o livro de regras escrito por Gygax e Arneson, remodelado e sob o título de *Dungeons & Dragons* (D&D), que é considerado o primeiro *Role playing game*, apesar de não ter recebido essa denominação na época. O sucesso foi maior que o esperado, pois cativou não só os jogadores mais tradicionais como também trouxe para o jogo inúmeros fãs da ficção de fantasia, que agora tinham a oportunidade de viver aventuras nos cenários que lhe eram tão caros, podendo assim participar de alguma forma dessas aventuras. Durante o primeiro ano, o jogo vendeu cerca de 1000 cópias e rendeu quase 50.000 dólares a TSR. Em junho de 1978 foi publicado o *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D) *Players Handbook* assinado por Gygax, uma versão modificada das regras do D&D original. Logo, o AD&D tornou-se uma febre mundial. De 1987 a 1989, todas as suas regras foram reestruturadas e publicadas em uma segunda edição do AD&D. Em 1991, surge no mercado de jogos de RPG a *White-Wolf*, empresa que viria a ser uma das maiores concorrentes da TSR. Ela mudou os rumos do RPG com jogos como *Vampire The mask*, *Werewolf: The Apocalypse*, acompanhados de regras simples e funcionais enfocam uma temática de horror fantástico em um mundo ficcional contemporâneo. Em 1999, a TSR foi comprada pela *Wizards of The Coast*.

Atualmente o RPG é conhecido em muitos países, existem centenas de jogos em inúmeros gêneros: fantasia medieval, ficção científica, terror, história do Brasil, etc. No

mercado brasileiro há algumas editoras nacionais licenciadas para traduzir os livros escritos pelas estrangeiras e outras que elaboram seus próprios produtos, entre elas podemos citar a *Devir*, a *Daemon*, a *Akritó*, a *Conclave*, a *Mitsukai*, a *Mantícora* e a *Jambo*.

Na próxima seção discutiremos brevemente a questão da violência, um dos temas comumente associado ao RPG pela mídia.

1.4 Entre vítimas e algozes: RPG e violência

Demonstrou-se que diversos fatos contribuem para a agressividade: fervor religioso, fervor patriótico, rivalidade nos esportes, rivalidade romântica, noites quentes de verão. O entretenimento inspirou algumas pessoas à violência, assim como a Bíblia, a Constituição americana, os Beatles, livros a respeito de Hitler e obsessões por atrizes de TV. Geralmente, não condenamos tais influências como nocivas porque as entendemos melhor. Entendemos por que as pessoas gostam delas e os benefícios que a maior parte de nós consegue apreender delas. O que falta é a compreensão das fantasias agressivas e do entretenimento que tem a ver com elas.

Gerard Jones

Como uma das motivações desta pesquisa situa-se no estudo de discursos polêmicos sobre o RPG, faz-se necessário, ainda que tangencialmente, abordar a questão da violência que se costuma atrelar ao jogo, já que se trata de uma das temáticas mais questionadas e classificadas como nociva aos jogadores, como se pode observar nos fragmentos das matérias apresentadas.

Sabe-se que é característico das histórias de aventuras e heroísmo as cenas de luta, pois para salvar a princesa, o reino, o mundo ou a honra é necessário matar o dragão, enfrentar exércitos inimigos, dismantelar organizações criminosas, vencer animais ferozes, extinguir demônios ou exterminar alienígenas. Este princípio é fundamental para o desenvolvimento de muitas narrativas de RPG. Logo, o gosto pela “batalha” e o prazer da vitória¹⁴ se tornam sensações comumente vivenciadas pelos jogadores. Mas até que ponto esta *violência ficcional* pode influenciar o jogador? Esta é

¹⁴ O sentido atribuído à palavra “vitória” aqui se refere a vencer coletivamente os desafios propostos pelo mestre do jogo e não a ser o vencedor da partida, pois no RPG configura-se, por suas diversas características, como um jogo cooperativo e não competitivo.

uma pergunta complexa, a qual não procuraremos responder neste trabalho. No entanto, buscaremos refletir sobre alguns pontos pertinentes à nossa proposta.

Primeiramente, é necessário pontuar que violência é um elemento presente na vida do homem desde sempre e os estudos no campo da história o comprovam (JUNIOR; VILLELA, 2004). Muitas pesquisas em diversos campos do saber têm buscado definir e estudar a violência. Dentre diversas definições do conceito, optamos por refletir aqui sobre a definição elaborada por Yves Michaud (apud PORTO, 2004, p. 152). Como toda definição, trata-se de uma construção produzida a partir de um determinado olhar, não resolve todos os problemas, nem se isenta de possíveis ambigüidades, mas por sua amplitude nos permite uma reflexão pertinente ao tema discutido. Para o autor

Há violência quando, numa situação de interação um ou vários atores agem de maneira direta ou indireta, maciça ou esparsa, causando danos a uma ou mais pessoas em graus variáveis, seja em sua integridade física, seja em sua integridade moral, em suas posses ou em suas participações simbólicas e culturais (MICHAUD apud PORTO, 2002, p. 152)

A definição do autor dialoga com a compreensão de que o campo social inclui aspectos físicos, morais, simbólicos e culturais. A violência então é entendida como uma ação que provoca danos, seja qual for a sua natureza. A partir deste entendimento, até uma simples demonstração de preconceito será classificada como violência, o que nos parece extremamente complicado de se conter. Como anunciado, não resolvemos o problema, só ampliamos a reflexão sobre ele. No entanto, com relação ao RPG, não parece que problema maior seja definir violência, mas explicar o porquê de o homem a prática, ou seja, como surge a violência. Sobre isso também, certamente, não teremos uma resposta única, decisiva ou satisfatória.

Junior e Villela (2004) demonstram que, a respeito da gênese da violência não há consenso no meio acadêmico, destacando-se, pelo menos, três posições macro: a) aqueles que a identificam no aparato biológico, para os quais, a violência seria um componente da “natureza humana”; b) aqueles que afirmam ser a violência fruto das relações sociais e históricas, decorrente do meio externo; e c) aqueles que buscam um ponto de intersecção entre as duas posições. Os crimes relatados, para a justiça e a mídia, são entendidos como decorrentes da prática do jogo, isto é, o jogo é visto como

motivador e causador da violência. Da mesma forma, parece ser um discurso recorrente em diversos campos do social a crença de que a violência ficcional produz violência real.

Afirmar que a prática do RPG leva invariavelmente à violência é não só dar voz a um lugar comum como também apagar tantas outras formas dos jogadores se relacionarem com o jogo, bem como estabelecer uma generalização de tal comportamento. Segundo Jones¹⁵ (2004, p. 12), “É fácil cair na armadilha de pensar que os jovens imitam literalmente o que vêem na mídia.”. O autor afirma que estudos nos campos da antropologia e da psicologia já demonstraram que as brincadeiras de fantasia ou faz-de-conta possuem muitas funções, entre elas o fingir ser o que nunca serão, explorar o impossível, perigoso ou proibido em um contexto controlado e seguro passa a funcionar como ferramenta usada para compreender e aceitar os limites da realidade. Para ele,

Brincar com o ódio é uma maneira valiosa de reduzir seu poder. Ser mau e destrutivo na imaginação é uma compensação vital para a loucura a que todos nós precisamos nos submeter se quisermos ser uma pessoa boa.¹⁶ (JONES, 2004, p. 12)

O relato de Jones comenta diferentes histórias e variadas possibilidades de o consumidor relacionar-se com o entretenimento, subjetivando-se de diferentes formas:

Comecei a entrevistar psiquiatras, pediatras, terapeutas familiares, professores, roteiristas, designers de games e pais. Li a pesquisa. Perguntei a crianças e a adolescentes de quais histórias, filmes, músicas e games gostavam e o que significavam para eles. Remexi na minha própria educação. Observei meu filho enquanto ele lidava com os dilemas de uma criança que está dando seus primeiros passos, que frequenta o maternal e o ensino fundamental, escolhendo fantasias e entretenimento para ajudá-lo na jornada. Reuni centenas de histórias de jovens que tinham se beneficiado com gibis, filmes de ação, desenhos animados, games de matar e músicas raivosas de rock ou rap. Também descobri histórias de garotos que haviam usado essas coisas de maneira nociva, e de outros que precisavam de auxílio de adultos para usar esses recursos de maneira benéfica. Mas, no geral, encontrei jovens que usavam fantasias de combate para se sentirem mais fortes, para se acalmarem diante da violência de verdade, para

¹⁵ Optamos neste trabalho por considerar as discussões propostas por Gerard Jones (2004), ainda que não se trate de um autor reconhecido como “acadêmico”, pelo fato de o autor trabalhar diretamente com as chamadas “culturas de massa”. Sua obra é elaborada com base em suas próprias experiências como jornalista e roteirista de quadrinhos e em uma pesquisa de campo na qual ouviu dezenas de depoimentos de crianças, adolescentes, pais, médicos, professores, psicólogos e outros envolvidos com jogos, desenhos animados, filmes e outras formas de entretenimento violento. Sua obra é também referência para outros trabalhos em Linguística Aplicada. Cf. Pedroso e Fraga (2006).

¹⁶ Jones se baseia nos trabalhos de Brian Sutton-Smith. Para um aprofundamento de tal discussão, ele cita as seguintes obras do autor: *The Ambiguity of Play* (Cambridge: Harvard University Press, 1997), *The Psychology of Play* (North Stratford, New Hampshire: Ayer, 1976) e *Play and Learning* (New York: John Wiley, 1979)

conseguir abrir seu caminho através de desafios emocionais e se elevarem a novos níveis de desenvolvimento. (JONES, 2004, p. 6-7)

A pesquisa de Jones (2004) demonstra a variabilidade de formas das crianças se relacionarem com a “cultura pop violenta”. O que é possível depreender das afirmações que faz é o fato de não se poder generalizar aspectos negativos ou mesmo positivos das formas de entretenimento que lidam com a violência ficcional. Há muito mais nas formas de comportamento humano que reles repetições impensadas daquilo que vemos, ouvimos ou sentimos. O que afirmamos aqui é a desnaturalização de uma subjetividade totalmente assujeitada e previsível. Afirmar que RPG, jogos eletrônicos, filmes e desenhos animados levam à prática da violência seria o mesmo que afirmar a existência de milhares de psicopatas à solta prontos para assassinar alguém a qualquer momento. Seguramente, formas de entretenimento, como o RPG, produzem modos de subjetivação, atualizando e dando significados a formas de saber, pensar e sentir tão diversas como a própria experiência humana.

A idéia de um sujeito centrado e idêntico a si mesmo e de uma subjetividade inerente ao indivíduo forjada nas malhas do pensamento moderno não parece ser compatível com a prática dos jogos de fantasia e representação de papéis que lidam com múltiplas possibilidades: cada jogador por intermédio da invenção de um personagem pode ser o que quiser, viver em qualquer tempo ou lugar, real ou imaginário, realizar o possível ou aquilo que é concretamente impossível. Toda esta gama de “realidades” que foge ao controle de uma subjetividade centrada parece assustar a sociedade, ferir certos códigos de conduta. O RPG se constitui de um saber altamente especializado e complexo que lida com muitas referências e termos que são do domínio de poucos: jogadores, personagens, mestre, monstros, experiência, cenários, aventuras, campanhas, batalhas, estratégia, cooperação, magia, mitologia, leitura, interpretação, planilhas, dados multifacetados, histórias...

A subjetividade é entendida por nós como um elemento que se produz em diversas instâncias, individuais, coletivas e institucionais, possui um caráter polifônico e plural. Voltamos nossa pesquisa para o RPG não como a única forma de atuação na subjetividade de seus jogadores, mas como uma de suas dimensões, isto é, enquanto

componente maquínico de produção de subjetividade (GUATTARI, 1990, p. 5). As relações entre linguagem e subjetividade serão abordadas no capítulo 4.

Na seção seguinte, trazemos o breve relato das relações que se tem constituído entre RPG e produção de conhecimento acadêmico.

1.5 RPG e produção de saberes

O campo acadêmico já há algum tempo demonstra interesse pelo RPG. Em diversas áreas, alguns pesquisadores têm desenvolvido trabalhos sobre o jogo. Inúmeras teses e dissertações vêm sendo escritas e artigos e livros publicados. Com objetivo de oferecer uma maior visibilidade desse campo, efetuamos uma busca no banco de teses e dissertações da Capes na rede mundial de computadores¹⁷.

A pesquisa realizada permitiu-nos observar um quantitativo de dezesseis trabalhos, sendo duas teses de doutorado e quatorze dissertações de mestrado entre os anos de 1998 e 2006 que, de alguma forma, envolvem a temática RPG. Para tal, usamos como palavra-chave *RPG*, selecionamos todos os trabalhos e descartamos apenas aqueles que se referiam à Reeducação Postural Global¹⁸. Os resultados foram organizados num quadro (Anexo F).

As áreas do conhecimento de tais pesquisas abrangem: Antropologia, Educação, Filosofia da Educação, Design, Lingüística Aplicada, Literatura, Psicologia, Engenharia de Produção, Ciências Humanas, Sociologia e Ciência Ambiental. Um leque bastante amplo de campos. Tais pesquisas procuram abordar temas como a produção de conhecimento e cultura, os modos de socialização, o imaginário, a aquisição da linguagem, as práticas de letramento, a construção de identidades sociais, os discursos de escolarização do RPG, a produção de realidades hipertextuais, aspectos psicológicos da criação ficcional, o compartilhamento de conhecimentos, a diferentes

¹⁷ Consulta realizada em 15 de setembro de 2007.

¹⁸ De acordo com o *site* da Sociedade Brasileira de R.P.G, a Reeducação Postural Global, mais freqüentemente designada por suas iniciais R.P.G., é um método fisioterapêutico original e revolucionário nascido da obra "O Campo Fechado", publicado por Philippe Emmanuel Souchard em 1981, na França, após quinze anos de pesquisas no domínio da biomecânica. Aplica-se a todas as patologias que requerem fisioterapia: problemas morfológicos, articulares, neurológicos, traumáticos, respiratórios e esportivos.

linguagens e competências, o lúdico na educação por intermédio dos *Role Playing Games*.

Além das pesquisas citadas, muitos professores têm buscado usar o RPG em sala de aula como ferramenta didática e muitas discussões têm sido promovidas por grupos de pesquisa e ONGs. O Brasil foi pioneiro na organização de eventos específicos para a apresentação de pesquisas e discussão de trabalhos sobre a relação entre RPG e Educação. Um dos eventos de maior destaque é o *Simpósio RPG e Educação*, organizado pela ONG *Ludus Culturalis*, realizado em São Paulo. O evento que se iniciou em 2002, chegou à sua quarta edição em 2006. Além desse, ocorreram também o *Colóquio Curitiba RPG & Educação*, no Paraná, realizado em 2003 e 2004 e o *Simpósio Histórias abertas*, realizado na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ), pelo Laboratório de Pedagogia do Design em conjunto com a Coordenação Central de Educação a Distância e o Departamentos de Letras, todos da PUC-RJ. O evento foi realizado em 2002 com o tema *RPG em Educação* e em 2004 com o tema *RPG, Cultura e Narrativa*.

No próximo capítulo trataremos da comunidade de discursos envolvida na prática do RPG, como forma de possibilitar o entendimento da dimensão social do discurso sobre RPG.

Capítulo 2. OS JOGADORES: a comunidade discursiva

Ao desenvolver seu trabalho em AD, Dominique Maingueneau (1997) problematiza a relação estabelecida entre os conceitos de discurso¹⁹ e “condições de produção”. Para o autor, era necessário rever a noção de condições de produção, pois esta era usada comumente para designar o contexto social que envolve os *corpora* discursivos, e desta forma acabava-se criando uma dualidade na qual o discurso era entendido como algo que se podia isolar de uma dada conjuntura. Maingueneau (1997) defende, assim como Bakhtin (Apud Maingueneau, 1997), que a situação extraverbal não é uma causa exterior do enunciado, mas um constituinte de sua estrutura semântica. Para Maingueneau (1997) as comunidades que a enunciação de uma formação discursiva pressupõe são tão importantes quanto o próprio texto que produzem. Concluindo dessa forma que a noção de condições de produção se revelava insuficiente. Ele elabora uma crítica ao procedimento recorrente dos trabalhos em análise do discurso que, associando, “de forma mais ou menos direta, um conjunto de textos a uma região definida da sociedade, pensada em termos de classes ou subclasses sociais”, ignorava “a comunidade daqueles que produzem, que fazem com que o discurso circule, que se reúnem em seu nome e nele se reconhecem” (MAINGUENEAU, 1997, p. 54).

Maingueneau (1997) encontra como problema a questão dos *mediadores* e propõe a reflexão acerca da aparente simplicidade da noção de *intermediário* entre um grupo social e um discurso.

No que tange à pergunta “em que condições uma formação discursiva é possível?”, não é suficiente lembrar a existência de um conflito social, de uma língua, de ritos e de lugares institucionais de enunciação, é preciso ainda pensar que o próprio espaço de enunciação, longe de ser um simples suporte contingente, um “quadro” exterior ao discurso, supõe a presença de um *grupo específico* sociologicamente caracterizável, o qual não é um agrupamento fortuito de “porta-vozes”. (MAINGUENEAU, 1997, p. 54).

¹⁹ O termo discurso não é de fácil manejo já que é extremamente polissêmico, podendo no uso comum, designar tanto enunciados solenes (“o presidente fez um discurso”), quanto falas inconseqüentes (“isso é só discurso”). E igualmente referir-se a qualquer uso restrito da língua (“o discurso político”, “o discurso religioso”, “o discurso dos jovens” etc.). No campo das ciências da linguagem há também uma proliferação do termo com diversos sentidos. Para Maingueneau (2002), trata-se de um sintoma de uma modificação em nossa maneira de conceber a linguagem decorrente de influências dos estudos pragmáticos. Para melhor definir o termo em suas pesquisas, o autor apresenta algumas de suas características essenciais, para ele o discurso é: uma organização situada para além da frase; orientado; uma forma de ação; interativo; contextualizado; assumido por um sujeito; regido por normas; considerado no bojo de um interdiscurso.

Na busca de uma solução para tal problemática, o autor propõe repensar discurso a partir de uma reformulação do conceito de *prática discursiva* proposto por Foucault. Enquanto que para Foucault (2007, p. 133), a noção de prática discursiva referia-se ao “conjunto de regras anônimas, históricas, sempre determinadas no tempo e no espaço”, para Maingueneau (1997, p. 56), designa a “reversibilidade essencial entre as duas faces, social e textual, do discurso”. A face textual se define pela noção de *formação discursiva*²⁰, entendida aqui como a possibilidade de discursos situarem-se com relação a um mesmo núcleo semântico. Enquanto a face social por *comunidade discursiva*, conceito que situa “o grupo ou a organização de grupos no interior dos quais são produzidos, gerados os textos que dependem da formação discursiva” (MAINGUENEAU, 1997, p. 56). As duas faces são interdependentes, não existindo “relação de exterioridade entre o grupo e seu discurso” (MAINGUENEAU, 1997, p. 56). Essa teorização do autor confere um lugar de destaque à dimensão institucional do discurso no trabalho de análise, levando o pesquisador a pensar desde o início em sua imbricação.

Para desenvolvermos um estudo dos discursos do RPG que atravessam a revista DB, torna-se necessário compreender tanto as instituições que o produzem quanto seu conteúdo, assim como a indissociabilidade de suas faces social e textual. Buscaremos então, traçar um perfil dos jogadores e produtores de RPG no Brasil, considerando a instituição revista de RPG como fator também fundamental neste processo de constituição de uma prática discursiva.

Andréia Pavão (2000), em entrevistas realizadas com mestres e jogadores de RPG, para sua dissertação de mestrado em Educação, chega a caracterizar os jogadores brasileiros, mais especificamente os mestres, em três gerações distintas a partir da entrada do RPG no Brasil. Cada geração é definida por diferentes práticas, principalmente no que tange à questão da leitura, foco do trabalho da autora. Organizaremos uma breve caracterização de quatro gerações de jogadores de RPG, as

²⁰ Por ser um conceito de difícil especificação e ainda bastante indefinido na obra do autor, propomos, com base em Maingueneau (2005), defini-lo como a possibilidade dos discursos situarem-se com relação a um mesmo núcleo semântico, isto é, estarem determinados pelas mesmas restrições. Levando em consideração que uma formação discursiva não é um espaço fechado em si mesmo e sempre idêntico, pois é constitutivamente invadida por elementos provenientes de outras formações discursivas.

três propostas pela autora e uma quarta desenvolvida a partir de nossa experiência com o RPG e das leituras realizadas para este trabalho.

O primeiro momento se caracteriza, nas palavras do entrevistado de Pavão (2000), como “idade da pedra do RPG”, pois os primeiros jogos e livros que chegaram ao Brasil, no final da década de 70 e início de 80, foram adquiridos nos EUA por adolescentes realizando intercâmbio, um público de alto poder aquisitivo e com um bom domínio da língua inglesa, já que os livros estavam escritos neste idioma. A difusão neste momento era feita principalmente por meio de fotocópias (por isso essa geração é também conhecida como geração Xerox). Naquele período o jogo mais conhecido e difundido era o *Advanced Dungeon and Dragons* (AD&D), a segunda versão modificada e mais complexa em termos de detalhes do primeiro *Role Playing Game*, o *Dungeon and Dragons* (D&D), como já foi dito.

O entrevistado ainda relaciona o complexo sistema de regras baseado em diversos cálculos com o público que parecia demonstrar maior interesse pelo jogo, estudantes universitários, em sua maioria dos cursos de engenharia. As condições para o jogo nesse período eram extremamente limitadas, pois além da maioria dos jogadores não ter acesso aos livros originais, somente a cópias dos livros em inglês, adquirir os dados específicos multifacetados não era fácil, o que levava os grupos de jogadores a improvisar de diferentes formas, a mais comum, segundo Pavão (2002), era substituir os dados por saquinhos com pedras de bingo numeradas conforme as faces dos dados, isto é, para substituir um dado de dez faces (d10), por exemplo, usava-se um saquinho com dez pedras numeradas de 1 a 10. Essa primeira geração então se caracterizou, fundamentalmente, por estudantes universitários, oriundos de classe média/alta, que possuíam domínio da leitura em língua inglesa e interessavam-se por literatura, principalmente de fantasia e ficção científica, restringindo de certa forma o espaço de difusão do jogo ao ambiente acadêmico.

A editora Devir, então especializada na importação de Histórias em Quadrinhos (HQ) americanas, foi a primeira a interessar-se pela importação de livros de RPG. Com a venda, a editora logo percebeu a potencialidade do mercado e passou a importar estes materiais sistematicamente (PAVÃO, 2000). Com o crescimento do público e o interesse por parte de algumas importadoras, livros de RPG já podiam ser encontrados

em diversos pontos do Rio de Janeiro. As primeiras convenções de RPG foram realizadas em universidades, o que promoveu um certo destaque na mídia para a prática do jogo, ainda restrita ao um público de poder aquisitivo elevado e com acesso a bens culturais como o domínio da língua inglesa.

A segunda geração surge com a difusão do jogo GURPS²¹ (*Generical Universal RolePlaying System*) ou Sistema Genérico Universal para Jogos de Interpretação, primeiro RPG a ser traduzido para a língua portuguesa, pela Devir livraria em 1991. Com a versão em língua portuguesa, o preço mais baixo, o fato de tratar-se de um sistema genérico, ou seja, que permite jogar aventuras ambientadas nos mais diversos cenários (medieval, império romano, vikings, astecas etc.) com somente um único livro e o uso apenas de dados de seis faces, tornou o jogo popular, ampliando seu público, apesar de seu sistema bastante complexo. O gosto pela literatura passa a dividir espaço com os quadrinhos americanos de ficção científica e super-heróis. Essa geração também é marcada pela consolidação das associações de jogadores, grupos que se reuniam para jogar e organizar eventos e encontros sobre RPG.

A terceira geração é marcada pelo sistema *Storyteller* do jogo *Vampiro: A Máscara*, publicado em 1991 pela White-wolf e traduzido pela Devir Livraria. *Vampiro* modifica sistematicamente a forma como se joga RPG, com um sistema bem mais simples e uma temática de horror pessoal que pode ser ambientada em qualquer época, inclusive a contemporânea, o jogo privilegia a história e sua interpretação, chegando quase a dispensar muitas regras e rolamentos de dados. Com isso, os jogadores também mudam, o maior público agora passa a ser de adolescentes que saem à noite para festas e baladas, vestem-se de preto, principalmente camisetas de bandas de rock, lêem literatura de terror, como as obras de Anne Rice²², histórias em quadrinhos e gostam de filmes americanos de ação. Nessa geração de jogadores, há uma forte intersecção com as chamadas *tribos urbanas*²³, como *punks* e *góticos*, que se caracterizam por um modo de vida marcado em seus corpos, pelas tatuagens, *piercings*, cortes de cabelo, em suas escolhas de roupas, música e ambientes para

²¹ ver nota 5

²² Escritora norte-americana de romances que tematizam principalmente personagens vampiros apresentados como indivíduos com suas paixões, teorias, sentimentos, defeitos e qualidades como os seres humanos mas com a diferença de lutarem pela sua sobrevivência através do sangue de suas vítimas e sua própria existência. Entre suas obras mais famosas estão *Entrevista com o Vampiro* e *A Rainha dos Condenados*, livros que foram adaptados para o cinema.

²³ Conceito cunhado pelo sociólogo francês Michel Maffesoli em 1985 (FREHSE, 2006).

freqüentar, ou seja, grupos caracterizados pelos modos de ser e de habitar seus corpos e o espaço social. É com essa geração que se difundem também os *live actions*²⁴.

A quarta geração, proposta por este autor, é marcada pelo avanço da produção nacional de jogos de RPG e tem uma participação fortemente marcada da revista DB. Com o lançamento do jogo Defensores de Tóquio em 1994, de Marcelo Cassaro²⁵, pela Trama²⁶ editorial, o mercado nacional investe na busca por um novo público que possa vir interessar-se pelos jogos de interpretação. O jogo Defensores de Tóquio foi criado inicialmente como uma sátira sobre super-heróis japoneses, e posteriormente teve duas atualizações, a segunda edição, chamada *Advanced* Defensores de Tóquio (AD&T) e a terceira em 1998, 3D&T. O 3D&T tornou-se um sistema mais abrangente e com regras simples, capaz de acomodar não apenas super-heróis, mas tudo o que fosse ligado a mangás (histórias em quadrinhos japonesas), animês (desenhos animados japoneses) e videogames. Com um sistema simples, barato e de fácil acesso, vendido em bancas de jornais e revistas de todo o país, o 3D&T conquistou um grande número de fãs das histórias japonesas contadas nos quadrinhos ou na tela da TV.

É importante destacar que esta caracterização das quatro gerações não se pretende totalmente abrangente, principalmente por ser perspectiva e estática, mas representativa dos grupos mais visíveis e marcados pela trajetória traçada pelo mercado de produção de jogos. O papel das empresas que produzem e divulgam os jogos é extremamente relevante para a constituição de uma dada conjuntura e organização de grupos.

A participação da revista DB na consolidação desta quarta geração veio na forma de produção de materiais para o jogo, adaptações de inúmeros videogames, desenhos animados e filmes que passaram a ocupar uma boa parte do espaço da publicação.

²⁴ *Live Action* é uma modalidade de RPG. Diferente dos tradicionais RPGs de mesa, em um *live action* os jogadores se fantasiam como seus personagens e atuam interagindo com o ambiente à sua volta. É comum os *lives* serem realizados em locais reservados e a uma distância considerável de pessoas que possam não compreender o que está acontecendo. Os *lives*, como são chamados pelos jogadores, possuem regras próprias, sendo a principal delas a proibição de contato físico entre os jogadores. Uma sessão pode chegar a ter 50 ou mais participantes. Em eventos de RPG, é comum ter um espaço destinado à realização de um ou mais *Live Actions*.

²⁵ Editor chefe da Dragão Brasil, à época.

²⁶ A mesma editora da Revista Dragão Brasil.

A prática discursiva do RPG é constituída, então, pela comunidade discursiva que envolve produtores de jogos, publicações como a revista DB, leitores e jogadores e pelos discursos que produzem e que as produzem simultaneamente.

No próximo capítulo aprofundaremos o quadro teórico que dá sustentação a esta pesquisa.

Capítulo 3. ENTRE MANUAIS E ESTRATÉGIAS: fundamentos teóricos

Nos capítulos 1 e 2, referimo-nos ao quadro teórico-metodológico no qual se insere o presente trabalho, definindo nossa opção por uma linha de pesquisa que situe as relações entre linguagem e social, por intermédio de um viés discursivo, delimitado no interior de um campo que se vem chamando Análise do Discurso enunciativa.

Neste capítulo, procuramos apresentar, então, sistematicamente, nossas escolhas teóricas, enfatizando a perspectiva de uma Semântica Global fundada por Dominique Maingueneau (2005) como forma de apreender as diferentes dimensões interdiscursivas materializadas nas práticas e nos textos. Ainda, apresentaremos os preceitos norteadores e as marcas lingüísticas que possibilitaram o desenvolvimento desta pesquisa. No item 3.2, estabelecemos as bases fundamentais que orientaram nosso olhar, o conceito de enunciação e a noção de dialogismo. No item 3.2, apresentamos as noções de cenografia e *ethos*, planos discursivos que nortearam a análise do *corpus*. No item 3.3, comentamos o conceito de gêneros de discurso e no item 3.4 desenvolvemos a noção de polifonia e detalhamos o conceito de negação polêmica, marca lingüística que possibilitou o estudo do *corpus*.

3.1 Enunciação e dialogismo

Ao situarmo-nos em uma perspectiva de trabalho em Análise do Discurso de base enunciativa, torna-se fundamental delimitar o entendimento que fazemos do conceito de enunciação. Flores e Teixeira (2005) atribuem a Charles Bally uma introdução mais sistemática desse conceito na terminologia do campo dos estudos lingüísticos. Contudo é com Benveniste que os estudos da enunciação começam a ganhar corpo na lingüística (DEUSDARÁ, 2006). Benveniste é um dos primeiros lingüistas, a partir de um quadro saussuriano, a desenvolver um modelo de análise da língua especificamente voltado para a enunciação, para ele, a enunciação é o colocar em funcionamento a língua por intermédio de um ato individual de utilização (BENVENISTE, 1989). Segundo Charaudeau e Maingueneau (2004), o conceito de

enunciação oscila entre duas concepções, uma lingüística e uma discursiva, dimensões de limites pouco claros e indefinidos. Na dimensão discursiva, o conceito pode ser entendido como “acontecimento em um tipo de contexto e apreendido na sua multiplicidade de dimensões sociais e psicológicas” (p.193), enquanto na dimensão estritamente lingüística, é definido como um conjunto de operações constitutivas de um enunciado, isto é, as operações que condicionam e possibilitam o surgimento do enunciado. Flores e Teixeira (2005) acrescentam que este conceito se configura por um acontecimento único e irrepetível no espaço (*aqui*) e no tempo (*agora*) deixando marcas no enunciado.

Podemos perceber que em todas as definições apresentadas, o conceito de enunciação é entendido como um acontecimento, marcando uma determinada compreensão da linguagem como ação e não meramente como representação. Foucault (apud REVEL, 2005), define a noção de *acontecimento* como sendo uma cristalização de determinações históricas complexas que não podem ser explicadas por um viés estritamente estruturalista, para ele, o discurso é um conjunto de acontecimentos. A noção de acontecimento ainda na obra do autor, refere-se à irrupção de uma singularidade histórica. Associando tais conceitos, com o devido resguardo de suas diferenças, podemos pensar os eventos ocorridos envolvendo o RPG e a violência como acontecimentos sociais, que irromperam e permitiram a constituição de diversas enunciações que produziram textos na mídia e na sociedade em geral.

Estudar a enunciação é uma tentativa de ultrapassar os limites impostos pela Lingüística da Língua, inaugurando possibilidades de discussão de questões como subjetividade, referência, dêixis e modalização. O que interessa para a AD é a natureza fundamentalmente interdiscursiva da enunciação, pois é por meio dela que se pode delimitar aquilo que constitui uma dada identidade, ainda que provisória, ao discurso, problematizando as fronteiras entre o que pertence ou não a uma formação discursiva. Segundo Dominique Maingueneau

A “enunciabilidade” de um discurso, o fato de que tenha sido objeto de atos de enunciação por um conjunto de indivíduos não é uma propriedade que lhe é atribuída por acréscimo, mas alguma coisa radical, que condiciona toda sua estrutura. É preciso pensar ao mesmo tempo a discursividade como dito e como dizer, enunciado e enunciação. (2005, p. 19),

A enunciação é entendida pelo autor como uma forma de ação²⁷, reafirmamos aqui uma concepção de linguagem enquanto prática social efetiva. Maingueneau (1997) rejeita a concepção que sustenta “realidade” e discurso como elementos exteriores um ao outro. Para o autor, no discurso, a linguagem se define desde o início enquanto sistema de relações sociais e não como mera representação de uma dada realidade. É esse plano de *intervenção da linguagem* (ROCHA, 2006) que buscamos discutir neste trabalho.

Como produto da enunciação, temos então o enunciado, material lingüístico com o qual trabalhamos na busca pela reconstituição dos sentidos produzidos na e pela enunciação. No entanto, não estamos querendo dizer com isso que, o enunciado, após a enunciação torne-se independente, pois ele sempre será atualizado em novas enunciações e o seu sentido será dependente de elementos de diversas instâncias contextuais produzidas na situação. A cada vez que se lê um mesmo livro, por exemplo, produz-se uma nova situação de enunciação e com isso podemos falar na produção de um novo enunciado e novos sentidos. Trabalhar em um nível discursivo é considerar tanto o dito quanto o dizer como elementos indissociáveis e interdependentes na produção do sentido, ou seja tanto o enunciado quanto a enunciação que permitiu seu surgimento.

Consideramos também a noção de *dialogismo*, postulada por Bakhtin e seu círculo, noção que tem se mostrado fundamental à compreensão dos funcionamentos discursivos na perspectiva da AD. Compreende-se que todo discurso é dialógico, ou seja, ele constitui o produto da interação entre enunciador e co-enunciador, e também figura como um elo na cadeia infinita de discursos, mantendo sempre relações com os já produzidos anteriormente e provocando respostas de futuros. O dizer é sempre uma reação-resposta a outros enunciados. (BAKHTIN, 2000)

Maingueneau (2005) também tem se preocupado com a dimensão dialógica das produções discursivas, uma de suas teorizações que demonstra tal preocupação é a

²⁷ Ao falar em *atos de enunciação*, Maingueneau (2005, p. 19) não se refere, pelo menos não diretamente, à teoria dos atos de fala (*speech acts*) ou atos de linguagem que surge com a perspectiva pragmática dos estudos lingüísticos realizados no campo da filosofia analítica anglo-saxônica preconizada pelos trabalhos do inglês John Langshaw Austin (1911-1960). No entanto, não se pode negar que ao assumir a concepção de enunciação de Maingueneau (2002), é necessário considerar, fundamentalmente, o aspecto pragmático da linguagem, ou seja, seu caráter performativo.

noção que chama de primado do interdiscurso. Ele entende que o discurso seja fundamental e constitutivamente heterogêneo, isto significa dizer que um discurso já nasce em relação com outros e, é a partir da qualidade das relações que ele pode estabelecer com esses outros que vai constituindo suas fronteiras, num jogo de forças em movimento contínuo. Nessa mesma perspectiva podemos afirmar que a alteridade é o princípio sobre a identidade.

Segundo Maingueneau (2005), a dissimetria ligada à ordem da gênese dos discursos não recobre a totalidade das relações interdiscursivas, se consideramos um discurso primeiro e um discurso segundo. O surgimento do segundo, o discurso da revista, por exemplo, não faz desaparecer totalmente o primeiro do qual deriva, ou seja, o discurso midiático sobre RPG. Durante o período de coexistência, de duração variável, há o estabelecimento de conflitos mais ou menos abertos, segundo o autor. Buscando compreender essa alteridade recorreremos ao conceito de espaço discursivo.

Conforme Maingueneau (2005, p. 43), o espaço discursivo teria um duplo estatuto: servir como modelo dissimétrico que permite a descrição da constituição de um discurso e simultaneamente, como modelo simétrico de interação conflituosa entre dois discursos em relação de alteridade um para com o outro. O que interessa principalmente a este trabalho, diferentemente de Maingueneau (2005), é o primeiro aspecto, que nos permitirá descrever a constituição de um discurso que se propõe a explicar o jogo de RPG levando em consideração sua relação com seus outros, como os expulsa de si e como os traduz em simulacro.

Considerando então o discurso da revista como discurso segundo, que se constituiu por força de um movimento discursivo em torno ao jogo, buscamos compreender que rede semântica o rege e como se define sua identidade discursiva no interior mesmo de sua FD.

Segundo Maingueneau (2005, p. 49), o sistema de restrições semânticas define-se por operadores de individuação, um filtro que fixa os critérios pelos quais certos textos se distinguem do conjunto de textos possíveis como pertencendo a uma formação discursiva determinada. Há uma competência discursiva que inscreve os usuários da língua e produtores de discurso em posições enunciativas restritas por determinadas FD, ou seja, tal competência determina aquilo que pode ser dito. Essa

perspectiva, segundo o autor, contribui para melhor compreendermos o que foi efetivamente dito.

Se tais enunciadores puderam interiorizar o funcionamento de um discurso em toda sua complexidade, é simplesmente porque esse último lhes era imposto por sua posição social, porque existia um laço, obscuro, mas necessário, entre a natureza desse discurso e o fato de pertencer a grupo ou classe. (MAINGUENEAU, 2005, p. 53)

Para Maingueneau (2005, p. 56), ser enunciador de um discurso é simultaneamente *ser capaz de reconhecer enunciados como “bem formados”, isto é, que pertencem a sua própria formação discursiva, e ser capaz de produzir um número ilimitado de enunciados inéditos pertencentes a essa formação discursiva.*

Segundo Maingueneau (2005), não é papel da semântica discursiva explicar o porque tal discurso e não outro se constituiu, este é trabalho do historiador, mas sua função é dizer que restrições submetem tal constituição, em que condições esse “novo” discurso é possível. Tal proposta nos orienta a buscar elementos que nos permitam reconstituir e compreender o discurso da revista DB acerca do RPG.

3.2 Pistas para a construção da cena de enunciação

Ao propor sua Semântica Global, Maingueneau (2005) estabelece o entendimento de que todos os planos da discursividade estariam submetidos ao mesmo sistema de restrições, não estando nenhum mais ou menos profundo que os outros, não sendo nenhum o verdadeiro portador do sentido do texto. Todos eles se integram tanto na ordem do enunciado quanto na enunciação. O autor lista alguns desses planos: a intertextualidade, o vocabulário, os temas, o estatuto do enunciador e do destinatário, a dêixis enunciativa, o modo de enunciação, que incorpora os gêneros do discurso, a voz e o tom, e o modo de coesão, referente à intradiscursividade. Com esta listagem, Maingueneau não pretende ser exaustivo mas exemplificar distintos planos discursivos regidos pelas mesmas restrições semânticas de uma FD.

Com atenção aos nossos objetivos e pautado na proposta da Semântica Global, selecionamos as dimensões que privilegiam a heterogeneidade enunciativa, o estatuto dos parceiros e o modo de enunciação, discutidos em nossa análise a partir dos

conceitos de negação polêmica (DUCROT, 1987; MAINGUENEAU, 1997; RODRIGUES, 2002), cenografia (MAINGUENEAU, 1997 / 2002) e *ethos* (MAINGUENEAU, 1997 / 2002). Justificamos nossas escolhas pela representatividade em nosso *corpus* e pelo relevo que tais planos parecem assumir na configuração de modos de produção de subjetividade referente à interação com os textos sobre RPG.

Como anunciado já no título deste item, buscaremos traçar um trajeto teórico que nos permita reconstituir nos textos analisados a(s) cena(s) de enunciação. Para tal, faz-se necessário refletir sobre os sujeitos e os lugares que ocupam em um espaço e tempo determinados.

Para Maingueneau (1997), então, ao enunciar o locutor assume um lugar e atribui um lugar complementar ao outro, lugares que se constituem por intermédio de um gênero de discurso em espaço e momento definidos. Essa configuração determina o que o autor chamará de primado do sistema de lugares.

Este primado do sistema de lugares é crucial a partir do momento em que raciocinamos em termos de formações discursivas; trata-se, então, segundo o preceito de M. Foucault, de “determinar qual é a posição que pode e deve ocupar cada indivíduo para dela ser o sujeito”. Isto equivale a dizer que a teoria do discurso não é uma teoria do sujeito antes que este enuncie, mas uma teoria da instância de enunciação que é ao mesmo tempo e intrinsecamente, um efeito de enunciado. (MAINGUENEAU, 1997, p. 33)

Maingueneau (1997) compreende a enunciação como uma instância de subjetividade, ou seja, é ela que constitui o sujeito em sujeito do seu discurso, ao mesmo tempo que o assujeita a regras de uma FD. “Se ela submete o enunciador a suas regras, ela igualmente o legitima, atribuindo-lhe a autoridade vinculada institucionalmente a este lugar.” (MAINGUENEAU, 1997, p.33)

Para Maingueneau, “um texto não é um conjunto de signos inertes, mas o rastro deixado por um discurso em que a fala é encenada” (2002, p.85), isto significa dizer que a cena é um elemento que se constrói na própria enunciação. O autor divide o conceito de cena em três instâncias: a *cena englobante*, a *cena genérica* e a *cenografia*. A primeira corresponde a uma macrocategoria que é a do tipo de discurso (publicitário, político, religioso, científico, etc.). A segunda se relaciona ao gênero de discurso no qual o texto se organiza, como um folheto, uma carta comercial, um editorial de revista, etc. Essas duas cenas conjuntamente estabelecem o que Maingueneau (2002) denomina *quadro cênico*. No entanto, nem sempre o leitor se confronta diretamente

com o quadro cênico, muitos textos mobilizam o que o autor chama de cenografia. Esta é a construção de uma cena que desloca o quadro cênico para um segundo plano, validando o discurso produzido progressivamente por intermédio da própria enunciação e fornecendo pistas para a sua interpretação e produção de sentidos.

(...) a cenografia não é simplesmente um quadro, um cenário, como se o discurso aparecesse inesperadamente no interior de um espaço já construído e independente dele: é a enunciação que, ao se desenvolver, esforça-se para construir progressivamente o seu próprio dispositivo de fala. (MAINGUENEAU, 2002, p. 87)

A cenografia se estabelece simultaneamente como fonte e aquilo que o discurso engendra; “*ela legitima um enunciado, que por sua vez, deve legitimá-la, estabelecendo que essa cenografia onde nasce a fala é precisamente a cenografia exigida para enunciar como convém*” (MAINGUENEAU, 2002, p. 87-88). Para Rocha (1997, p. 92-93), a noção de cenografia vem “ratificar uma certa função dos discursos que, longe de apenas refletirem uma realidade que lhes preexiste, revelam-se efetivamente como produtores de um universo que os legitima”.

É relevante destacar que nem todos os textos são suscetíveis de suscitar uma cenografia, textos como leis, atas de reuniões, lista telefônica parecem restringir-se à cena genérica. Em contrapartida, há textos que exigem uma cenografia, esforçando-se assim para atribuir a seu destinatário uma identidade em uma cena de fala. É o caso de textos de gêneros publicitários.

Uma das formas de acesso aos investimentos cenográficos de um texto é por intermédio do que Maingueneau (1997) chama de *dêixis discursiva*, instaurada na e pela enunciação. Análoga à *dêixis lingüística* (EU ↔ TU – AQUI – AGORA) que define referências espaço-temporais, a *dêixis discursiva* possui a mesma função, porém manifesta em um nível do universo de sentido de uma FD construído na e pela enunciação. Esse conceito define então referências a três registros interdependentes: uma *locução* (locutor e destinatário), a uma *topografia* (espaço) e a uma *cronografia discursivas* (tempo). O autor ainda faz referência a *dêixis fundadora*: “entendida como a(s) situação(ões) de enunciação anterior(es) que a *dêixis* atual utiliza para repetição e da qual retira boa parte de sua legitimidade.” (MAINGUENEAU, 1997, p. 42). Para Rocha (1997, p. 95), a *dêixis fundadora* é essencialmente uma forma de tratamento da

interdiscursividade, pois “não haveria uma origem absoluta, um lugar a partir do qual um discurso poderia auto-fundar-se”. Toda enunciação se produz no interior de um já-dito, em relação dialógica com outros discursos.

Relacionado à noção de cenografia, temos o conceito de *ethos* entendido por Maingueneau (1997/2002) como uma das formas de investimento discursivo produzido na e pela enunciação. Segundo Maingueneau, (Apud ROCHA, 1997), o *ethos* constitui-se como um dos planos da cenografia. Para o autor, “Todo enunciado, oral ou escrito, procede de um enunciador encarnado, uma voz que dá sustentação ao texto – a voz de um sujeito situado para além do texto.” (MAINGUENEAU, 1997, p. 95).

A noção de *ethos*, conforme proposta por Maingueneau (1997), possibilita um estudo da(s) instância(s) subjetiva(s) envolvida(s) na enunciação. É pelo próprio ato de enunciar que o enunciador constrói a legitimidade de sua enunciação, revelando por intermédio mesmo da enunciação um *caráter* e uma *corporalidade*, isto é, pode-se afirmar que a maneira de *dizer* revela uma maneira de *ser* do enunciador. É necessário esclarecer que Maingueneau ao se referir à figura do enunciador, o faz dissociando-o da pessoa empírica que enuncia, isto é, o autor se refere a um ser de discurso que se institui por intermédio do próprio discurso. A noção de *ethos* então permite identificar esse ser de discurso pelas características que demonstra. O “caráter” corresponde a uma gama de traços psicológicos, já a “corporalidade” corresponde a uma compleição corporal e a uma maneira de se vestir e de se movimentar no espaço social.” (MAINGUENEAU, 1997).

O *ethos* não é uma característica inerente e exclusiva do enunciador, o co-enunciador, por intermédio de um processo chamado *incorporação*, (MAINGUENEAU, 1997) assimila também um *ethos*. A incorporação atua sobre três registros estreitamente articulados e complementares, resumidamente apresentados abaixo:

- A enunciação confere corporalidade ao enunciador;
- O co-enunciador incorpora, assimila, desse modo, um conjunto de esquemas que definem para um dado sujeito, pela maneira de controlar seu corpo, de habitá-lo, uma forma específica de se inscrever no mundo;

- O co-enunciador passa a congregar um *corpo*, o da comunidade imaginária dos que comungam na adesão de um mesmo discurso.

Dominique Maingueneau (1997), ao tratar do *ethos*, faz referência também a noções como a de *fiador* e a de *tom*. À figura do *fiador*, o autor associa uma instância subjetiva que se coloca como fonte do dito. E a *tom*, à maneira de dizer do enunciador. Não aprofundaremos aqui as distintas designações e definições referentes ao conceito de *ethos*²⁸ nos trabalhos de Maingueneau.

Assim como a cenografia, o *ethos* se configura por um paradoxo constitutivo, é por meio de seu próprio enunciado que o enunciador deve legitimar sua maneira de dizer, não sendo possível dissociar a organização dos conteúdos e a legitimação da cena de fala.

3.3 Gêneros do discurso

Para Bakhtin (2000), o uso da linguagem se efetua na forma de enunciados (orais ou escritos), concretos e únicos, produzidos pelos integrantes das esferas de atuação humana. Para ele, os enunciados não se repetem, pois seu surgimento é um evento também único. O enunciado, na concepção bakhtiniana, é a real unidade da comunicação discursiva, diferencia-se de termos como *frase* e *oração* por fazer “parte de um mundo totalmente diferente, o das relações dialógicas, que não podem ser equiparadas às relações lingüísticas dos elementos no sistema da língua.” (RODRIGUES, 2005, p. 157). Os elementos lingüísticos sistêmicos são entidades formais abstratas reiteráveis e repetíveis, enquanto o enunciado é um todo discursivo único e irrepitível.

Na perspectiva bakhtiniana, entende-se que produzir discursos é dizer alguma coisa a alguém, de uma determinada forma, em um determinado contexto histórico e circunstâncias de interlocução. E isto só é possível por meio de um gênero do discurso, configuração (mais ou menos) estabilizada de enunciados. (BAKHTIN, 2000). O gênero

²⁸ Para uma descrição mais completa de tal problemática conceitual ver Rocha (1997).

é um dispositivo social de produção e recepção de enunciados, que reúne aspectos da realidade empírica e da organização verbal, que garantem a base comum para que a comunicação possa estabelecer-se entre os interlocutores. O gênero está relacionado, portanto, aos tipos de interação que se inscrevem nos costumes de um determinado grupo e que, ao serem acionados, funcionam como referências de sentido. Assim, o gênero integra um repertório de formas de discurso que só existem relacionadas à sociedade que os utiliza (BAKHTIN, 2000). Logo, não há como analisar um gênero sem considerar seu contexto de produção, seu caráter pragmático. Para Bakhtin (2000), os gêneros do discurso se compõem de três elementos indissociáveis: o conteúdo temático, o estilo e a construção composicional. É necessário destacar também que o interlocutor em Bakhtin possui uma *compreensão responsiva ativa*, ou seja, não é um elemento passivo na comunicação a quem somente caberia interpretar os enunciados produzidos pelo locutor. Em sua compreensão já se encontra um elemento de resposta: ao concordar, discordar, complementar, interromper manifesta-se ativamente.

Bakhtin (2000) define os gêneros do discurso como *tipos relativamente estáveis de enunciados*. Rodrigues (2005) alerta para os riscos de uma interpretação reducionista da concepção do autor, devido aos significados mais correntes dos termos *tipo* e *enunciado* na área da lingüística de forma geral. Para ela, muitos estudiosos têm confundido a noção de gêneros do discurso com as noções de tipos e seqüências textuais postuladas principalmente pela lingüística textual. A autora explica:

Analisando o desenvolvimento conceitual dos gêneros em Bakhtin, pode-se dizer que sua noção de gênero como um *tipo* de enunciado não é a das seqüências textuais, nem o resultado de uma taxonomia ou princípio de classificação científica, mas uma *tipificação* social dos enunciados que apresentam certos traços (regularidades) comuns, que se constituíram historicamente nas atividades humanas, em uma situação de interação relativamente estável, e que é reconhecida pelos falantes. (RODRIGUES, 2005, p. 1964)

Maingueneau (2002) afirma que os falantes de uma língua dispõem de uma infinidade de termos para categorizar a imensa variedade dos textos produzidos em uma sociedade, não podendo o trabalho em análise do discurso ignorá-las, já que correspondem a necessidades concretas da vida cotidiana, ainda que tais denominações se apoiem em critérios heterogêneos. O que se percebe com relação às

propostas apresentadas é o entendimento do gênero não somente como forma de apreensão da linguagem em uso pelo analista, mas fundamentalmente como dimensão que dá visibilidade às práticas de linguagem enquanto práticas sociais. As sociedades organizam os gêneros de acordo com suas necessidades e os falantes reconhecem suas formas independentemente de qualquer teorização sobre elas.

Mainueneau (2002), assim como Rodrigues (2005), reforça a idéia de que os gêneros não são simples formas lingüísticas disponíveis para que os locutores moldem seus enunciados, mas são por natureza atividades sociais, e como tais encontram-se submetidos a critérios de êxito. O autor estabelece então um conjunto de cinco elementos que condicionam o êxito de um gênero de discurso:

- Uma finalidade reconhecida.
- O estatuto e parceiros legítimos.
- O lugar e o momento legítimos.
- Um suporte material.
- Uma organização textual.

Esses cinco pontos não pretendem dar conta de todas as dimensões de estudo dos gêneros, no entanto assumem a função de propiciar uma forma de compreensão dos enunciados estabelecendo critérios relativamente rigorosos para sua concepção.

Neste trabalho, consideramos esse conceito como norteador, pois é a partir dos gêneros editorial e artigo, tal como se configuram na revista Dragão Brasil RPG, que situamos o recorte em nosso espaço discursivo e produzimos nossas análises.

3.4 Polifonia e negação polêmica

Ao falar de discurso, Mainueneau (2002, p.55) afirma que este é assumido por um sujeito, que se coloca como fonte de referências pessoais, temporais e espaciais. No entanto, este sujeito não é uno e homogêneo, mas sim, heterogêneo, atravessado por diversas vozes que podem ou não ser identificadas. A essa multiplicidade de vozes,

Bakhtin chamou polifonia. Por intermédio do conceito de polifonia é possível apreender algumas das relações dialógicas que constituem toda e qualquer produção linguageira.

Oswald Ducrot (1987), ao propor uma teoria polifônica da enunciação, discute o conceito bakhtiniano, sob a perspectiva da pragmática semântica – também chamada pragmática lingüística - disciplina na qual situa suas pesquisas. Para demonstrar a falácia do pressuposto da unicidade do sujeito na linguagem, o autor recorre a fenômenos como a ironia e a negação. Para o lingüista é preciso dar à alteridade – à presença do outro no discurso – um valor constitutivo nos estudos lingüísticos. O paradoxo da polifonia para ele prende-se ao fato de que essas “vozes” não se confundem necessariamente com o “locutor” dos enunciados. Daí que, a fim de construir sua “teoria do sentido”, “do que é comunicado”, Ducrot (1987) diz ter a necessidade de um conceito de enunciação que não encerre a noção de “sujeito falante”. Dentro de uma concepção polifônica do sentido, seria preciso mostrar como o enunciado assinala a superposição de diversas vozes, com um ou mais sujeitos na origem da enunciação, e não apenas seu responsável físico.

Em sua teoria polifônica da enunciação, o autor opera uma distinção entre os sujeitos envolvidos na enunciação. Ducrot distingue, então, os sujeitos falantes, os locutores e os enunciadores. O sujeito falante é o ser empírico produtor do texto. O locutor é o responsável pelo dizer, é o sujeito que assume a voz no discurso e se coloca como fonte do dito. Os pronomes de primeira pessoa normalmente se referem ao locutor. O enunciador é o sujeito cujo ponto de vista é apresentado, é uma perspectiva trazida ao discurso pelo locutor (BRANDÃO, 2004), sem que para tanto lhe sejam atribuídas palavras, no sentido lingüístico do termo. Na formulação do autor:

Chamo “enunciadores” estes seres que são considerados como se expressando através da enunciação, sem que para tanto se lhe atribuam palavras precisas; se eles “falam” é somente no sentido em que a enunciação é vista como expressando seu ponto de vista, sua posição, sua atitude, mas não, no sentido material do termo, suas palavras. (DUCROT, 1987, p. 192).

Ducrot (1987) constrói esses instrumentos que possibilitam um novo olhar sobre os fenômenos da linguagem, mas não extrapola suas considerações além do âmbito de uma semântica lingüística. A AD parte do mesmo pressuposto da não-unicidade do sujeito falante, mas interessando-se sobretudo pela noção de enunciador como aquele

que, ao expressar seu “ponto de vista”, assume um “lugar”, uma posição enunciativa. A questão do autor empírico e mesmo a noção de locutor não são conceitos fundamentais a princípio – o locutor²⁹ é mais um enunciador. (RODRIGUES, 2002)

Isso se dá porque, para a AD, nas investigações sobre os sujeitos dos discursos, o que está em jogo é a relação identidade-alteridade. Assim, a homogeneidade aparente de alguns textos seria para a AD apenas um efeito produzido na enunciação por um “eu” que seria supostamente a origem de tudo o que diz, uma subjetividade que tenta negociar com as forças de dispersão que incidem sobre seu discurso – com todas as vozes, com todos os “outros”, enfim, com a alteridade que a constitui.

A heterogeneidade, que é constitutiva de qualquer discurso, pode estar mais ou menos marcada: fragmentos da alteridade a que o discurso remete podem se tornar visíveis por meio de pistas lingüísticas, com as quais poderiam ser recuperadas posições enunciativas ali presentes (AUTHIER-REVUZ, 1990).

Inicialmente, a proposta de Ducrot previa dois tipos de negação: negação polifônica e negação descritiva, o autor, então, reformula essa classificação para que ela se enquadre em sua teoria polifônica da enunciação, passando a distinguir então três tipos de negação, a saber, metalingüística, descritiva e polêmica.

A *negação metalingüística* é aquela que “contradiz os próprios termos de uma fala efetiva à qual se opõe.” (DUCROT, 1987, p. 203). O enunciado negativo atua como resposta a um enunciado positivo verbalizado por um outro locutor. A negação metalingüística permite ainda anular os pressupostos positivos subjacentes. Exemplo: “*Pedro não parou de fumar; de fato ele nunca fumou em sua vida*” neste caso “*Pedro não parou de fumar*” que não pressupõe “*Pedro fumava*”, só é possível em resposta a um outro locutor que teria enunciado “*Pedro parou de fumar*”. Ducrot (1987) ainda acrescenta que, no quadro de refutação de um locutor contrário, esta negação pode assumir um valor de elevação, diferentemente do valor de rebaixamento encontrado habitualmente na negação polêmica.

²⁹ Com objetivo de manter um padrão, neste trabalho, usaremos as designações conforme a teoria de Ducrot (1989). Falaremos em *locutor* para referir-nos ao enunciador cuja voz efetiva é aquela que assume a fala nos discursos da revista e *enunciador* para as vozes subjacentes que se definem por um posicionamento no interior do discurso do locutor.

A *negação descritiva* é um derivado delocutivo da negação polêmica, isto é, uma forma de descrever um estado de coisas por meio de uma fórmula determinada. O locutor atribui uma (pseudo) propriedade a um “ser” que legitimaria a oposição por um enunciado afirmativo subjacente à negação polêmica. Maingueneau (1997) afirma que este tipo de negação é a mais incômoda para a polifonia e a menos importante para os estudos em AD.

A *negação polêmica* é a que especificamente interessa a este trabalho, pois é por intermédio dela que podemos recuperar um embate entre duas vozes distintas, é aquela que demonstra a polifonia nos enunciados negativos. Segundo o autor, “O locutor L que assume a responsabilidade do enunciado ‘Pedro não é gentil’ coloca em cena um enunciador E_1 que sustenta que Pedro é gentil, e um outro, E_2 , ao qual L é habitualmente assimilado, que se opõe a E_1 .” E_1 e E_2 sustentariam pontos de vista opostos, pondo em cena um choque entre dois posicionamentos antagônicos sustentados por dois enunciadores distintos.

Para Ducrot (1987), essa percepção do fenômeno da negação deriva da própria “estrutura da língua”. No entanto, não se poderia afirmar que ocorre o mesmo com a afirmação. Em defesa de tal teoria, o autor apresenta aquilo que denomina de dissimetria entre enunciados positivos e negativos, segundo a qual uma afirmação é apresentada na negação de uma maneira mais fundamental que o oposto. Ducrot (1987) demonstra essa tese com o encadeamento da expressão “ao contrário” após os enunciados negativos:

Depois de um enunciado “Pedro não é gentil”, pode-se encadear “ao contrário, ele é insuportável”. A que o segundo enunciado é “contrário”? Não ao primeiro tomado em sua totalidade, mas ao ponto de vista positivo que este, segundo penso, nega e veicula ao mesmo tempo. Ora, esta possibilidade de encadeamento é excluída se o primeiro enunciado é positivo. (DUCROT, 1987, p. 203)

Assim, Ducrot reafirma que a presença de um enunciador que se confronta com um locutor que assume um enunciado negativo está marcada na frase. É um fato da língua recuperado no enunciado, diferente da ironia, por exemplo. O autor destaca que esse enunciador E_1 colocado em cena não é assimilado a nenhum locutor, já que não lhe podem ser atribuídas palavras precisas. Segundo explicação do próprio Ducrot

(1987), “a atitude positiva à qual o locutor [no caso o enunciador E_2] se opõe é interna ao discurso no qual é contestada”.

(...) o elemento positivo que considero subjacente ao enunciado negativo não é um enunciado (isto é, uma seqüência de palavras), imputável a um locutor, mas uma atitude, uma posição tomada por um enunciador tendo em vista um certo conteúdo (...)
(DUCROT, 1987, p. 204)

Segundo Maingueneau (1997, p. 80), E_1 , que tem seu ponto de vista rejeitado, poderia ser assimilado a enunciadores diversos, como, por exemplo, o destinatário, uma outra imagem do locutor ou a opinião pública. À AD, interessa, fundamentalmente, o sentido da negação polêmica: a possibilidade de identificar duas “vozes” distintas encenando um embate de posicionamentos em relação a um dado tema, uma polarização de pontos de vista (RODRIGUES, 2002). A rejeição de um determinado ponto de vista ocorrendo de forma concomitante à apresentação do próprio ponto de vista – a presença do enunciador que nega algo imediatamente pondo foco sobre um enunciador que afirma esse algo – marca a presença de “um outro” no discurso, remetendo à discussão sobre heterogeneidade discursiva.

“A polêmica se instauraria não entre dois sujeitos individualmente, mas entre duas posições de sujeitos que representam formações discursivas antagônicas” (ALMEIDA; RODRIGUES, 2007, p.75). Toda e qualquer forma de organização do discurso pressupõe um modo de relacionar-se com sua alteridade constitutiva. Ao mobilizar enunciados de outros enunciadores, o locutor estabelece certas relações similaridade e/ou de divergência com esses. E a negação polêmica vem denotar um modo como uma formação discursiva se relaciona com aquilo que precisa expulsar para constituir sua identidade.

No capítulo seguinte, traçamos uma breve discussão a respeito dos estudos de linguagem em sua relação com a produção de subjetividade.

Capítulo 4. OS PERSONAGENS: linguagem e produção de subjetividade

Este capítulo busca apresentar um breve percurso teórico de questões relativas à subjetividade na lingüística e na Análise do Discurso. O caminho traçado privilegia os trabalhos de Benveniste (Apud COX, 1995), Orlandi (2001), Guattari (1990) e Rocha (2006), tendo em vista a impossibilidade de, por um lado, no tempo destinado a elaboração desta dissertação, produzir um histórico mais completo e, por outro lado, a incapacidade de abranger todos os aspectos a respeito dessa problemática. A nosso ver, as escolhas feitas permitem problematizar o desafio que vêm sendo discutir a produção de subjetividade nos estudos voltados para as práticas de linguagem.

Benveniste (Apud COX, 1995), ao revisar o status que recebera a dimensão do sentido na Lingüística, começa a dar visibilidade a uma questão pouco explorada: a proposição de que o sentido não se esgota no signo. Formalmente, o signo era definido como soma de uma imagem acústica (significante) a um conceito (significado). O autor problematiza esta noção ao estudar os signos dêiticos, cujos significantes não remetem a conceitos, mas a indivíduos, em sua relação com a situação de fala, com o contexto e com o extralingüístico. Com esses estudos, Benveniste (1989/1991) abandona os limites impostos por uma lingüística da língua, no sentido saussuriano, e aproxima-se de uma lingüística da enunciação ou do discurso. O autor, então, investe duas décadas de sua vida na tentativa de levantar as regularidades deste novo objeto de estudo para a lingüística, chamado enunciação, um universo até então deixado de fora de muitos dos estudos lingüísticos por ser considerado por alguns irregular, inconstante, fugaz, já que era dependente de um sujeito (supostamente) livre e individual.

É estudando a categoria de pessoa no verbo e no pronome que Benveniste (1991) começa a pensar a questão da subjetividade por meio da noção de *sujeito da enunciação*. Ele parte da não questionada noção de *sujeito falante*, excluída pelo estruturalismo e abordada (sob a designação de “locutor”) no esquema da comunicação, para a problemática noção de *sujeito da enunciação*. É com base nesta noção que começa a se formar um campo conceptual que mais tarde acabaria se consolidando como lingüística enunciativa.

De acordo com Cox (1995), apoiada em Deleuze e Guattari, o sujeito da enunciação não passa de um *efeito de sentido* produzido no regime de signos pós-significante, no qual este sujeito, cativo de uma ordem simbólica, se desdobra sobre o sujeito do enunciado, criando a ilusão de autonomia, de intemporalidade, de universalidade, de eternidade e imutabilidade, como se ele fosse sempre idêntico a si mesmo. Sendo o sujeito uma construção já instalada em nosso universo cultural, temos a crença de que este é evidente, eterno, já-desde-sempre, para usar as palavras de Cox (1995).

O percurso traçado pela noção de subjetividade em Benveniste nos permite compreender o avanço dessa noção nos estudos lingüísticos. No entanto, torna-se necessário ir além, desenvolver um pouco mais tal noção e suas implicações.

De acordo com Orlandi (2001), a subjetividade se estrutura no acontecimento do discurso, isto é, para a autora, o lugar fundamental do discurso é a subjetividade. Afirma ainda que o acontecimento do significante no homem é o que possibilita a transição da noção de homem para a de sujeito, deslocando simultaneamente o modo de configuração das ciências humanas e sociais. Segundo ela, são três áreas do conhecimento humano que apontam para esta reconfiguração: o marxismo (que afirma a não transparência da história), a psicanálise (que mostra a não-transparência do sujeito) e a lingüística (que se constitui na não-transparência da língua). Ela destaca ainda a Análise do Discurso (AD) como a forma de conhecimento que realiza em seu objeto - o discurso - a conjunção desses três modos de “opacidade”: a do sujeito, a da língua e a da história.

Para a AD, conforme Orlandi (2001), o sujeito é uma posição entre outras possíveis, subjetiva-se na medida em que se projeta de sua situação (lugar) no mundo para sua posição no discurso. Sujeito e sentido se constituem simultaneamente, na articulação da língua com a história, atravessados pelo imaginário e pela ideologia³⁰.

Orlandi (2001) assume a concepção do sujeito assujeitado pela ideologia na linguagem, para ela “a ideologia interpela o indivíduo em sujeito e este submete-se à língua significando e significando-se pelo simbólico na história” (p. 100). Ela define subjetivação como uma questão de qualidade, de natureza e não de quantidade, não se

³⁰ Um conceito central para a AD francesa dos anos 1960-1970. Segundo Althusser (1998), a ideologia representa uma relação imaginária de indivíduos com sua existência, concretizada materialmente em aparelhos e práticas.

pode medir a subjetivação ou o assujeitamento, não se pode dizer senão afetado pelo simbólico, pelo sistema significante. A autora destaca a crítica levantada por Michel Pêcheux à concepção de sujeito como origem do que diz, único, insubstituível e idêntico a si mesmo, sustentada nas teorias da enunciação, como proposto por Benveniste. Para ela isto não passa de um efeito ideológico elementar. A AD, com base no Marxismo e na Psicanálise, sustenta a fundação da subjetividade na e pela linguagem por meio das estruturas conhecidas como ideologia e inconsciente. Tais estruturas possuem o caráter de dissimular sua própria existência no interior mesmo de seu funcionamento, produzindo um tecido de evidências nas quais o sujeito se constituiria. Na AD de filiação lacaniana, o sujeito é tratado como um processo significante: “como processo (de representação) interior ao não-sujeito constituído pela rede de significantes” (ORLANDI, 2001, p. 101) Ou, na versão discursiva althusseriana, como um processo que funciona pela contradição em que o indivíduo é interpelado em sujeito pela ideologia e que faz com que, como todas as evidências, inclusive aquelas que fazem com que uma palavra “designe uma coisa” ou “possua um significado”, não constitua um problema. (ORLANDI, 2001, p. 102)

Por último, destacamos as formulações propostas por Félix Guattari (1990b) e sua aplicação aos estudos discursivos por Rocha (2006). Guattari (1990b) parte da concepção da subjetividade como elemento que se produz em diversas instâncias, individuais, coletivas e institucionais. A primeira consideração posta pelo autor diz respeito aos mecanismos de produção de subjetividade. Para ele, os diferentes registros de produção de sentidos que concorrem nas diferentes formas de constituição da subjetividade não possuem relações hierárquicas fixas e pré-estabelecidas, o que afastaria uma concepção de ideologia estabilizada em uma superestrutura. Ele enfatiza o caráter plural e polifônico da subjetividade, ela não obedece a regras de dominação ou causalidades unívocas.

Guattari (1990b) se propõe a ampliar a definição de subjetividade e a revisar os modelos conceptuais da noção de inconsciente, com o objetivo de romper com os limites impostos por uma concepção embasada na clássica dualidade *individual-social*. Ele parte de três tipos de considerações:

- a irrupção dos valores subjetivos inteiramente no primeiro plano da atualidade histórica;
- o desenvolvimento massivo das produções maquínicas de subjetividade;
- a recente posição de destaque dos aspectos etológicos e ecológicos relativos à subjetividade humana.

O autor inclui na subjetividade psicológica, além das máquinas sociais, chamados *equipamentos coletivos*, as máquinas tecnológicas de comunicação e de informação. Dessa forma, o autor afirma a heterogeneidade dos componentes (maquínicos) de produção de subjetividade, que atuam nas memórias, na inteligência, na sensibilidade, em seus afetos e em seus fantasmas inconscientes. “*As transformações maquínicas da subjetividade nos obrigam a levar em conta, antes que uma homogeneização universalizante e reducionista da subjetividade, uma heterogênese desta*”. (GUATTARI, 1990b, p. 5).

Guattari (1990b) enfoca um modo de se conceber a constituição de subjetividade que privilegia as mais diversas e heterogêneas dimensões e / ou práticas. Ele aponta a problemática da individuação da subjetividade como um caso de *agenciamento coletivo de enunciação*, conceito que se distingue marcadamente do sujeito da enunciação de Benveniste, constituído como sujeito individualizado. O autor propõe a seguinte definição provisória e englobante de subjetividade:

(...) ‘o conjunto das condições que tornam possível que instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como *Território existencial* auto-referencial, na adjacência ou na relação de delimitação com uma alteridade em si mesma subjetiva’ Assim, em certos contextos sociais e semiológicos, a subjetividade individua-se; uma pessoa, tida como responsável por si própria, posiciona-se no seio das relações de alteridade regidas por usos familiares, costumes locais, leis jurídicas... Em outras condições, a subjetividade se faz coletiva, o que não significa que ela se torne, entretanto, exclusivamente social. (GUATTARI, 1990b, p. 7)

Parece-nos apropriado pensar a subjetividade a partir de seus meios de produção, pelos mecanismos de subjetivação, já que o sujeito se produz na multiplicidade de formas e percepções da vida e da linguagem. O método cartográfico, exposto por Guattari (1990a), se desata das amarras do cientificismo e se propõe como elemento coexistente com o processo de subjetivação, podendo assim reapropriar-se

dos meios de produção da subjetividade e apreendê-la em sua dimensão de criatividade processual.

Na questão relativa à produção de subjetividade, Rocha (2006) propõe problematizar o potencial que possui a linguagem em não somente representar uma dada realidade, mas fundamentalmente produzir uma qualidade de real. O autor, com base em Naffah Neto (apud Rocha, 2006), relativiza a distância que separa o sujeito, entendido como o interior, do mundo, entendido como exterior, mostrando que ambos dentro e fora participam da mesma substância, ou seja, são produzidos nas mesmas relações.

(...) o poder de falar do mundo significa que nele encontramos algo que nos afeta; tal encontro corresponde à atividade de interpretação exercida pelo sujeito que vai buscar no mundo ressonâncias suas, uma vez que, como afirma Naffah Neto (1998), é real aquilo que nos toca em nossos interesses. Linguagem-intervenção. (ROCHA, 2006, p. 356)

Na busca da compreensão do lugar que ocupam as práticas de linguagem junto à produção de subjetividade e a articulação entre o sujeito e o mundo, Rocha propõe investigar a dimensão da linguagem que contribui decisivamente para a construção do “real”. Dimensão nomeada por ele de linguagem-intervenção.

Como proposta para recuperar tal dimensão da linguagem nas práticas discursivas cotidianas, o autor aponta o conceito de cenografia, já que, como vimos no capítulo 3 deste trabalho, trata-se de um plano que não remete a uma simples representação de uma dada realidade, mas a uma produção instituída pelo próprio discurso atualizada em cada enunciação. Para Rocha, “O plano cenográfico parece encontrar-se, pois, diretamente ligado à produção de uma dada ‘condição’ de realidade que não mantém necessariamente um vínculo com o empírico.” (2006, p. 366).

Nessa perspectiva, retomando nosso objetivo geral, buscaremos caracterizar modos de produção de subjetividade que se perpassam o discurso do RPG na revista DB.

No capítulo seguinte, apresentaremos o percurso teórico-metodológico desenvolvido nesta pesquisa, buscando explicitar os critérios que permitiram a composição de um *corpus* de análise.

Capítulo 5. LIVROS DE REGRAS E FICHAS DE PERSONAGENS: uma construção teórico-metodológica

Neste capítulo apresentamos os passos metodológicos seguidos para o desenvolvimento desta pesquisa e explicitamos os critérios de organização e recorte do *corpus* de análise. Em consonância com objetivos e problemas de pesquisa apresentados no primeiro capítulo optamos por trabalhar com discursos midiáticos sobre RPG, mais especificamente com discursos produzidos na revista DB.

Segundo Rocha (2003), um dos maiores problemas ao se trabalhar em Análise do Discurso constitui a seleção e a justificação do material para a análise. Qual a natureza do *corpus* a ser trabalhado? Com quantos textos trabalhar? Qual a extensão dos mesmos? Responder a tais perguntas, a nosso ver, já constitui parte do trabalho de construção da pesquisa. A seleção do material, em um trabalho em análise do discurso, já apresenta um determinado posicionamento do analista com relação àquele discurso, ou seja, trabalhar em AD pressupõe um determinado olhar sobre seu objeto de estudo, o discurso, ou melhor, o interdiscurso³¹.

Uma possível forma de se responder a tais questionamentos é adotando a tripartição operada por Dominique Maingueneau (1997 / 2005) a partir do conceito que propõe interdiscurso como primado. O autor o divide em três conceitos inter-relacionados e complementares: *universo discursivo*, *campo discursivo* e *espaço discursivo*. O primeiro estabelece apenas um horizonte máximo e finito de entendimento da organização dos discursos, engloba “um conjunto de formações discursivas de todos os tipos que interagem em uma conjuntura dada” (2005, p. 35). Por campo discursivo, se entende o conjunto de formações discursivas que se encontram em concorrência, seja por oposição, aliança ou aparente neutralidade, delimitando-se reciprocamente em uma determinada região do universo discursivo. Podemos assim falar do campo dos discursos da Educação, da Religião, da mídia sobre RPG, por exemplo, ainda que qualquer uma dessas classificações não seja definitiva ou estanque. É importante considerar que estes campos não são unidades pré-estabelecidas e estáveis, são uma

³¹ Explicitaremos com maiores detalhes este conceito na seção 5.1 deste trabalho.

abstração conceitual necessária para se ter acesso ao discurso, pois para Maingueneau,

É no interior do campo discursivo que se constitui um discurso e fazemos a hipótese de que essa constituição pode deixar-se descrever em termos de operações regulares sobre formações discursivas já existentes. (2005, p. 36)

A noção de espaço discursivo vem definir o recorte feito pelo analista no campo discursivo, isto é, a constituição de subconjuntos de formações discursivas relevantes para a análise. O que determina a formação de um campo discursivo é o conhecimento que o analista possui dos textos, suas hipóteses que, baseadas em um saber histórico, serão confirmadas ou não com o desenvolvimento da pesquisa.

Com base em Rocha (2003), entendemos que o espaço discursivo se configura como objeto construído pelo pesquisador e que sua ação sobre os textos se dá a partir da identificação de relações de alteridade, possibilitada por um quadro teórico que privilegie a perspectiva do não-uno, ou seja, que considere a interdiscursividade como característica fundamental da gênese dos discursos.

O autor ainda reflete sobre o caráter perspectivo da noção de espaço discursivo, situando a necessidade do estabelecimento e explicitação de critérios que justifiquem a seleção feita. Considerando a noção de interdiscursividade como central na formação de todo discurso, teríamos que qualquer conjunto de textos extraído de um campo discursivo necessariamente apresentaria relações interdiscursivas. Logo seríamos levados a pensar que qualquer recorte se autojustificaria por uma metodologia que atuasse pelo viés do interdiscurso, sendo o *corpus*, nessa concepção, um mero fornecedor de pistas lingüísticas para análise. No entanto, em um trabalho em AD, o que nos leva a buscar o estabelecimento de relações interdiscursivas para a justificativa do material a ser escolhido são elementos de outra natureza, pois uma análise que não considerasse critérios para a aproximação de tais textos não permitiria ao pesquisador estabelecer conclusões que dialogassem com os objetivos propostos para a investigação no interior do quadro teórico. Sabemos que ao elaborar uma pesquisa acadêmica se faz necessário manter o rigor metodológico característico desse tipo de atividade, mas parece-nos mais importante ainda manter a coerência com os objetivos e com o quadro teórico utilizado, ou seja, entendemos que em uma pesquisa em AD,

apresentar justificativas que dêem conta da escolha de um *corpus* não se restringe a apontar variáveis categoriais, temporais ou espaciais que funcionem como linhas divisórias na seleção e no recorte, mas estabelecer relações entre os modos de produção, circulação e funcionamento discursivo de tais textos e os objetivos propostos para a pesquisa. É sobre esta questão que discorreremos no próximo item.

5.1 A constituição de um espaço discursivo de análise

Antes de explicitar o espaço discursivo de análise construído neste trabalho, faz-se necessário relatar um pouco da história desta pesquisa, contar os passos seguidos e aqueles abandonados ao longo desta trajetória, permitindo, assim, ao leitor seguir as pistas que nos motivaram e nos conduziram à composição de um *corpus* de análise.

No início desta investigação, nosso interesse com o RPG voltava-se para a discussão em torno de sua possível aplicação didática ou pedagógica e sua relação com o trabalho do professor. Já que durante muito tempo, e ainda atualmente, o RPG é um desconhecido da sociedade em geral ou conhecido como um jogo ou prática de adolescentes *esquisitos*. No entanto, há algum tempo, tivemos notícias de livros e trabalhos acadêmicos que investiam na capacidade educativa desse jogo. Através de consultas à *Internet* em diversos *sites* especializados, chegamos ao endereço eletrônico de algumas instituições que propõem como objetivo a divulgação do RPG como uma atividade lúdica e educativa. Uma delas é a *Ludus Culturalis*, que se define como “*associação sem fins lucrativos que tem como principal objetivo promover qualidade de educação e inclusão social por meio de estratégias lúdicas.*”³². A discussão nos pareceu interessante considerando nosso contato com o jogo e nossa opção pela profissão de docente.

Durante os primeiros passos de elaboração do projeto de pesquisa, nossa idéia era a de observar aulas / atividades pedagógicas nas quais o RPG fosse trabalhado, discutir sua aplicação didática no trabalho do professor de línguas. No entanto, com o desenvolver da pesquisa, as leituras e as indagações que surgiam nos apontavam um

³² Conforme <http://www.ludusculturalis.org.br/ludus/quemsomos.php>

caminho ainda anterior à escolarização do RPG, algo que não estava claro para nós no momento, e que precisávamos investir para o avanço do trabalho. Era necessário compreender por que este jogo “adorado” por alguns, perseguido por outros e ignorado por muitos ganhava tal relevância. Questões como: o que é o RPG, qual sua relação com a violência e o que o levava a deslocar-se para este novo cenário, ganhavam cada vez mais espaço em nossas reflexões. Antes de entrar na escola, o RPG define-se como uma atividade lúdica, uma prática social que integra seus próprios espaços e interesses, mas, longe de ser óbvia, esta não é uma definição compartilhada por todos os setores da sociedade, já que o jogo, parece ser tema controverso nos discursos que buscam defini-lo.

Observando os mais diversos textos sobre o jogo, percebemos que um certo acontecimento repercutia na mídia e na sociedade, a manchete: “Jogo de RPG motivou assassinato de família no ES, diz polícia” (Anexo D) dava voz a um certo discurso que já circulava há algum tempo. Ainda que pesquisas acadêmicas afirmassem que o RPG era atividade lúdica, pedagógica que permitia a construção do conhecimento, o jogo era acusado de ser uma prática macabra, satânica e assassina.

A polêmica em torno do jogo nos chamou a atenção, mas como apreendê-la em sua relação com o próprio jogo? Havia uma gama imensa de textos sobre RPG: livros de jogo, manuais de regras, fichas de personagem, interação verbal nas sessões de jogo, revistas especializadas, *sites* especializados etc.; documentos que dizem respeito à face textual da prática discursiva, no entanto, também havia inúmeros outros textos que apesar de não fazerem parte diretamente da prática do jogo, de alguma forma mobilizavam o RPG e sua comunidade discursiva: notícias, reportagens, *blogs*, textos de lei³³ etc.

Com isso, estabelecíamos um horizonte, possíveis *corpora* no interior de um espaço discursivo, mas ainda restavam algumas questões, com o que trabalhar? Que recorte operar? E sob quais critérios?

Observando os manuais, percebíamos a forma como o jogo se construía, a descrição do que era necessário para se jogar, mas, a nosso ver, estes textos não materializavam a polêmica que interessava aos objetivos de nossa pesquisa. Ao reler

³³ Fora discutida no Estado do Espírito Santo um projeto de lei visava proibir a venda e exposição de quais quer materiais relativos aos jogos de RPG.

edições da revista *Dragão Brasil* identificamos um artigo que nos chamou bastante a atenção, um texto que se propunha a explicar o RPG, publicado em dois momentos distintos, em três edições de uma revista especializada no jogo, que tem como público alvo, fundamentalmente, jogadores de RPG. Textos que estabeleciam em suas condições de produção um momento específico, o da divulgação dos eventos que atrelam o RPG a crimes ocorridos em Teresópolis e em Minas Gerais, relatados por nós no capítulo 1. Chegamos então, a uma primeira configuração de um possível campo discursivo, constituído por diferentes discursos, da revista, das mídias impressa, televisiva e eletrônica, religiosos, acadêmicos etc., com uma mesma função social, colocavam em cena, motivados pela desestabilização ocorrida pelos crimes, determinadas compreensões de RPG, ou seja, um espaço discursivo que se define pela disputa entre diferentes FD na tentativa de responder a pergunta *o que é RPG?*

Para definirmos, então, um espaço discursivo fez-se necessário primeiro justificar a escolha da Revista *DB* como representativa do campo dos discursos sobre o *Role Playing Game*. Segundo Maingueneau (2005), o espaço discursivo circunscreve pelo menos dois posicionamentos cuja inter-relação o analista considera interessante para a finalidade de sua pesquisa. A noção de posicionamento é entendida por Maingueneau (2006), como uma das categorias de base da AD, segundo ele, tal conceito diz respeito à construção e à conservação de “uma identidade enunciativa que é tanto ‘tomada de posição’ como recorte de um território cujas fronteiras devem ser incessantemente redefinidas” (MAINGUENEAU, 2006, p. 151). Os posicionamentos também definem o espaço de emergência de um discurso, legitimando sua enunciação, pois “são indissociáveis das modalidades de sua existência social, do estatuto de seus atores, dos lugares e práticas que eles investem e que os investem” (MAINGUENEAU, 2006, p. 151). O posicionamento define, explicita ou implicitamente, o tipo de qualificação para que o enunciador tenha autoridade e legitimidade enunciativa.

retornando ao conceito de espaço discursivo, segundo Maingueneau (2005), ele circunscreve dois posicionamentos que interessem ao pesquisador e aos objetivos da pesquisa. No *corpus* reunido, destacaremos inicialmente os textos publicados na revista *DB*, sua constituição e interdelimitação com outros discursos do campo.

A seleção da DB como fonte para o *corpus* de análise considerou dois critérios de caráter geral e um específico. Assim, de caráter geral temos: a) trata-se da publicação especializada mais antiga sobre RPG e de maior tempo no mercado editorial brasileiro; e b) sua circulação ser de âmbito nacional. Estes dois critérios nos permitem afirmar que a DB pôde acompanhar o surgimento e o desenvolvimento do jogo e o aumento do número de seus jogadores em território nacional. Ao terceiro critério, chamamos de específico, pois não só justifica a seleção da revista como também se apresenta como uma das motivações da presente investigação, a saber: c) a DB publicou dois artigos em momentos distintos que abordam diretamente o tema do jogo, na tentativa de explicá-lo ao leitor. Os dois artigos tornam-se referência para a defesa do RPG diante da polêmica que o circunda e passa a constituí-lo na sociedade, principalmente depois da associação feita pela mídia entre o jogo e os crimes ocorridos em 2000, 2001 e 2005. Como se pode ver em um fragmento do texto publicado em 19 de outubro de 2001, no *site Folha Online*, da *Folha de São Paulo* (Anexo A):

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).

(...)

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.

O primeiro artigo da DB foi publicado em 2001, em período posterior aos crimes e sua divulgação pela mídia, como podemos ver no fragmento do editorial da DB 78, de novembro de 2001, intitulado *TERROR*:

DRAGÃO BRASIL entra na guerra ao terror. Não, nada a ver com o Bin Laden. O terror que atualmente ameaça os RPGistas vem da desinformação, do preconceito, da imagem falsa que uma imprensa mal informada insiste em divulgar a respeito de um passatempo saudável como outro qualquer. Da mistificação que os leigos fazem questão de pregar, transformando um simples hobby em coisa profana, maligna, sobrenatural. Como se um jogo de RPG pudesse, magicamente torcer a mente de seus praticantes e convertê-los em criminosos ou "adoradores do oculto". (DRAGÃO BRASIL, 78, p. 1)

O que, segundo nosso entendimento, vincula-se a uma tentativa de explicar o jogo aos leigos, dizendo o que é o RPG e o que ele não é. O segundo artigo é de setembro de 2004. Segundo informações disponíveis no *site* Rede RPG, o artigo seria uma atualização da matéria anterior em resposta a um interesse sobre o tema na mídia: *“Afiml essa semana tivemos uma overdose de RPG na mídia: Com uma reportagem no diário Catarinense, uma no Jornal da Globo (Sim, de novo) e uma excelente matéria no programa Vitrine da TV Cultura (SP).”*³⁴

Como se pode observar, institui-se, em função dos acontecimentos e dos textos publicados na mídia, uma função de explicação do RPG por intermédio de seus praticantes e do mercado editorial.

Definido o campo discursivo, apresentamos a seleção de textos que compõem nosso espaço discursivo de análise, assim como os critérios que justificam tal seleção. Uma opção possível de constituição de um espaço discursivo seria aproximar os artigos publicados na DB dos textos midiáticos que associam o RPG aos crimes, parece-nos bastante clara a interdelimitação entre esses textos. No entanto, há nas instâncias que possibilitaram a gênese desses discursos algo que nos chama a atenção: que sentidos se produzem em um texto como esse publicado em uma revista especializada, há de se pensar que este tipo de publicação se destine a um leitor conhecedor do assunto, portanto não seriam necessárias muitas explicações, visto que os interlocutores compartilham conhecimentos sobre o tema. O que parece funcionar como resposta é considerar que, em tempos de perseguição ao RPG e seus adeptos, faz sentido tentar justificar seu espaço de existência a um leitor que desconhece o jogo.

Outra questão relevante diz respeito ao contexto de circulação desse enunciado e da revista, as bancas de jornais e revistas, já que qualquer pessoa que passe por um desses locais pode ter contato visual com o exposto nas capas. O que nos permite dizer que a capa da revista acaba por fazer sua propaganda ao anunciar seu conteúdo, principalmente se consideramos que muitas revistas vêm lacradas em película plástica permitindo a leitura da parte interior apenas após a aquisição da mesma.

Sobre o espaço discursivo que constituímos entre o discurso das mídias do RPG e o discurso das mídias em geral, surgiu a necessidade de operar mais um recorte para

³⁴ Disponível em: <http://www.rederpg.com.br/portal/article.php?storyd=1949>. Consulta em março de 2007

se chegar ao *corpus* de análise. Focalizando nosso interesse em como o discurso da revista se constitui pareceu-nos necessário considerar não só os artigos que buscam explicar o RPG, mas também o discurso “tradicional” da revista, na busca por marcas que permitissem explicar modos de produção de subjetividade do jogador de RPG. A hipótese que postulamos é a de que na história da revista se defina uma possível relação de alteridade, que se instituiria por cumprir funções distintas, tais como oferecer material ao jogador e explicar ao leigo o que é o RPG, falando assim a co-enunciadores diferentes, por intermédio de gêneros diferentes no interior da revista DB, ou seja, aquilo que aparentemente é um Mesmo, uma mesma identidade enunciativa, fala para um Outro, efetuando possivelmente distintos posicionamentos.

No estabelecimento dessa relação de alteridade, buscamos textos que pudessem então contrastar com o perfil de co-enunciador do artigo, selecionamos alguns editoriais da mesma revista. A hipótese que formulamos é a de que os editoriais se destinariam ao leitor-jogador de RPG. A inclusão desses textos no *corpus* de análise nos possibilitaria desenvolver um dos objetivos desta pesquisa, identificar a configuração de determinados modos de produção de subjetividade de um público leitor interessado em RPG veiculados por textos midiáticos do universo discursivo do jogo.

A seleção dos editoriais considerou momentos distintos na história da revista, selecionamos os textos publicados nos números 1, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110, e 120, abarcando assim desde a primeira edição, até uma das últimas publicadas

Agora é possível perguntar se há realmente algo que autorize e garanta a coerência destes textos na constituição de um *corpus* representativo de nosso espaço discursivo. Na tentativa de responder a esta questão, adotamos aqui a função de interdelimitação, como entendida por Rocha (1997), na qual o autor acredita que não seja produtiva a restrição da referida função ao campo dos discursos em concorrência opositiva, mas interessante poder ampliá-la para outras relações de concorrência, como aliança e neutralidade, tal qual a noção de polêmica definida por Maingueneau (2005).

Desse modo selecionamos textos em relação de aliança, o que não descarta a alteridade, já que todo e qualquer discurso é sempre atravessado por outros. E mais do que falar em textos em aliança podemos falar em gêneros em aliança, visto que a

prática do RPG se configura nos mais distintos gêneros discursivos. A própria revista é composta de resenhas, artigos, histórias em quadrinhos (HQ), contos; e faz referência a filmes, desenhos animados, jogos eletrônicos, etc.

No próximo item, apresentamos algumas informações sobre a revista *Dragão Brasil*, com a finalidade de oferecer ao leitor uma aproximação ao *corpus*.

5.2 A Revista *Dragão Brasil* e a composição do *corpus*

A revista *DB* é uma revista brasileira especializada em jogos de RPG de publicação mensal e circulação nacional. Teve seu primeiro número em 1994, sob o título de *Dragon*. Este título permaneceu até sua segunda edição e foi alterado para o atual na terceira com a justificativa de evitar a confusão com outra revista de RPG, homônima, publicada nos Estados Unidos pela editora TSR (DRAGÃO BRASIL, 1994, n. 3, p. 4). A editora Trama, responsável pela revista, também teve seu nome posteriormente alterado para Talismã. Após o número 120, a revista passou por uma reformulação em toda sua estrutura e equipe, chegando às bancas depois de um período de seis meses de interrupção. A editora Talismã também sofreu mudanças em sua direção e passou a chamar-se *Melody*.

A *DB* é a revista de maior permanência no mercado editorial brasileiro de RPG, ao longo de sua existência, outras revistas surgiram, mas sua publicação foi descontinuada³⁵. Em 2005, a *DB* passou a ter uma concorrente, a *Dragon Slayer*, fundada pela junção da equipe de produção da *D20 Saga*³⁶ e três antigos editores e criadores da *DB*. Com a saída do trio da equipe de edição da *DB*, a revista passou a ser editada pelos responsáveis pela *Rede RPG*, portal da *Internet* destinado à publicação de matérias e suplementos sobre o jogo e fóruns de debates sobre temas relacionados a produção de materiais e à prática do mesmo.

A revista destina-se principalmente a jogadores e possíveis interessados em conhecer o jogo, já que algumas matérias são detalhadas e em algumas edições há uma espécie de glossário que explica alguns dos termos usados.

³⁵ Revistas como a *Dragão Dourado* que chegou a apenas quatro números

³⁶ Revista de RPG especializada no *sistema D20* e que não chegou a uma dezena de publicações.

Nosso *corpus* se compõe dos seguintes textos: o artigo intitulado *Guerra ao Terror!: RPGista não é terrorista!*, publicado em duas partes nas edições de número 78 e 79, e o artigo *O que é RPG?*, publicado na DB de número 109, além dos 13 editoriais anunciados.

Capítulo 6. DEFININDO A INCIATIVA: uma aproximação aos discursos da Dragão Brasil

Com o objetivo de estabelecer um primeiro contato com o discurso da revista DB, optamos por apresentar primeiramente as análises dos editoriais. Como informado, selecionamos os editoriais dos números 1, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110 e 120, sendo um a cada dez números publicados. O critério de recorte utilizado pautou-se na numeração da própria publicação, permitindo a constituição de um *corpus* que atravessa todo o tempo de existência da revista, visando, dessa forma, abranger um perfil bastante amplo. A escolha do editorial como objeto de estudo teve como ponto de partida a hipótese de que através desse gênero encontraríamos marcas explícitas de um diálogo entre um locutor da revista e seu leitor e, por intermédio desse diálogo a construção de imagens discursivas de RPG e a produção de modos de ser, fazer e pensar dessa comunidade discursiva.

Iniciaremos apresentando uma breve caracterização do gênero editorial na revista DB e posteriormente explicitaremos as análises e os resultados parciais.

6.1 O gênero editorial na revista Dragão Brasil

O gênero editorial é comumente caracterizado como um “gênero jornalístico que expressa a opinião oficial da empresa diante dos fatos de maior repercussão no momento” (MELO, 1985, p. 79), sendo por isso classificado como gênero opinativo distinto dos gêneros informativos. Em consonância com a base teórica assumida neste trabalho, entendemos que não há neutralidade ou objetividade em nenhum texto, tais noções se instituiriam não como características inerentes ao modo de produção dos textos, mas como efeitos de sentido construídos pela ausência de determinados índices de subjetividade como pronomes de primeira pessoa, por exemplo.

Para caracterizar o gênero editorial em nosso *corpus*, nos baseamos na noção de gênero de discurso proposta por Bakhtin (2000) e desenvolvida por Maingueneau (2002), conforme apresentada na seção 3.3 deste trabalho. O editorial da DB se

caracteriza por ser uma seção fixa da revista que cumpre basicamente duas funções: o estabelecimento de um diálogo com o leitor sobre o que há de destaque no universo do RPG e a apresentação das matérias e conteúdos do número em questão.

Em termos de organização textual, os editoriais da DB podem ser caracterizados em dois grupos: a) aqueles utilizam somente texto verbal em sua estrutura (7 dos 13 textos selecionados) e; b) aqueles que utilizam tanto o verbal quanto elementos icônicos, principalmente fotos e balões³⁷ (6 dos 13). A organização parece seguir uma linha temporal, os cinco primeiros números estudados se utilizam somente de texto, os seis seguintes, texto e elementos icônicos e, os dois últimos retornam a somente texto. Todos possuem títulos e oito deles indicação do locutor responsável pelo texto.

6.2 Cenografias em jogo

Tomamos como ponto de partida para a análise a constituição de uma cenografia e de um *ethos*, a partir da locução discursiva, da topografia e da cronografia. A relação que se estabelece entre um EU e um TU em um AQUI e um AGORA da enunciação.

A cena englobante situa o discurso midiático sobre o RPG e a cena genérica o editorial, o que constitui o quadro cênico, mas como afirma Maingueneau (2002) não é diretamente com o quadro cênico que se depara o leitor, e sim com o investimento cenográfico que se estabelece.

As cenografias constituídas nesses textos são diversas. No entanto nosso objetivo com essas análises é uma aproximação aos discursos do RPG, por isso destacaremos aqui as mais evidentes. De um modo geral se institui no texto impresso da revista DB a cena de jogo, como numa interação face a face, os jogadores conversam e interpretam seus personagens. Marcas de oralidade, perguntas e respostas são algumas das características presentes na maior parte dos editoriais analisados. Apresentamos abaixo algumas considerações sobre a questão enfocando as pistas que apontam para a interlocução:

- Simulação de pausa ou interrupção da fala para uma réplica de diálogo:

³⁷ Referimo-nos àqueles balões utilizados em histórias em quadrinhos (HQ) para indicar fala, pensamento, grito, sussurro etc.

Sim, é verdade. DRAGÃO BRASIL chegou aa vigésima edição, indo mais longe mais longe que qualquer outra revista de RPG. (DRAGÃO BRASIL, 20, p. 3.)

Pois é, QUARENTA! Sim, a gente devia comemorar aloprrar, chutar o balde, fazer índice remissivo (...) (DRAGÃO BRASIL, 40, p. 1)

... tudo para AD&D! Ok, ok... e para que os fãs de outros sistemas não fiquem desapontados, temos também um conto sobre uma cidade de faroeste totalmente descritivo, sem regras, para você adaptar ao seu RPG favorito. (DRAGÃO BRASIL, 70, p. 1)

E esta edição marca também... minha despedida. Sim, os rumores eram verdadeiros. (DRAGÃO BRASIL, 100, p. 3)

O enunciador interrompe o que dizia simulando uma situação face a face para concordar ou discordar do co-enunciador. A assimilação da voz desse outro se inscreve pela pausa das reticências e pelo elemento concordante (“sim”, “ok”). Percebe-se uma interação harmoniosa, pois o enunciador sabe o que o co-enunciador espera dele e o antecipa, portanto as respostas são sempre positivas em acordo.

Quanto à locução discursiva, podemos destacar a heterogeneidade das imagens dos participantes do discurso. Os textos atualizam de diversas formas a presença do co-enunciador:

- O jogador, mais especificamente, os RPGistas brasileiros:

Se você pertence ao segundo grupo [os que observam de uma distância segura aquele bando de loucos arremessando dados e gritando em volta de uma mesa], talvez fique surpreso em saber que um dia também já participou daquele agitado ritual: quem nunca brincou de polícia e ladrão ou caubóis e índios? Quem nunca entrou na pele de seu herói favorito em uma brincadeira? Quem nunca interpretou um personagem durante um jogo? (DRAGON, 1, p. 4)

Mas talvez você já tenha passado por essas etapas e pertença ao primeiro grupo (os tais loucos gritando à volta da mesa). (DRAGON, 1, p. 4)

Você vai notar um pequeno polimento nas escamas do dragão – uma reformulação no visual da revista. É o mínimo que podemos fazer para agradecer aos RPGistas de todo o país; agradecer por sua fidelidade, seu apoio, seus elogios e críticas. (DRAGÃO BRASIL, 30, p. 3)

Este é nosso presente para vocês, RPGistas do Brasil, por manter viva a memória de nosso trabalho. (DRAGÃO BRASIL, 50, p. 1)

Olá intrépido lançador de dados! Como você pode notar, sua DRAGÃO BRASIL – a primeira, maior, melhor e única revista mensal brasileira de RPG, até que se prove o contrário – sofreu mudanças. (DRAGÃO BRASIL, 90, p. 1)

NÃO, seus *maníacos*, NÃO vamos fazer outro cenário de campanha³⁸! Arton é suficiente para manter todos, nós e vocês, ocupados para sempre. (DRAGÃO BRASIL, 100, pág. 3)

- O leitor, que acompanha com devoção a revista considerando cada número um verdadeiro item de colecionador:

Você que acompanha nossas páginas com devoção desde o primeiro número, pode avivar suas recordações e descobrir como sua revista evoluiu. Você, leitor mais recente, tem agora a chance de conhecer o que feito em tempos remotos (aproveite para pedir números atrasados e completar sua coleção!). E você implacável Louse Slayer³⁹, pode nos escrever e avisar se esquecemos alguma coisa... (DRAGÃO BRASIL, 30, p. 3)

- Personagem:

Saudações, aventureiros! Muitos de vocês devem estar surpresos com o novo visual da revista. (DRAGÃO BRASIL, 120, pág. 1)

Podemos depreender da imagem do “maníaco” uma competência no jogo, um saber-fazer referente ao jogador de RPG, já que está designação parece referir-se ao jogador que possui uma necessidade que precisa ser suprida de forma *suficiente* pela revista. Para essa FD, *maníaco* é sinônimo de jogador experiente e competente, de jogador que quer sempre mais, que explora ao máximo as possibilidades do jogo. Da segunda imagem, destaca-se a devoção à revista e ao jogo como característica marcante da relação de interlocução no editorial. E jogador e personagem se mesclam nessa cenografia, marcada por referências diretas a elementos ficcionais situados em espaços e tempos produzidos no e pelo próprio jogo através do editorial:

Você vai notar um pequeno polimento nas escamas do dragão – uma reformulação no visual da revista. É o mínimo que podemos fazer para agradecer aos RPGistas de todo o país; agradecer por sua fidelidade, seu apoio, seus elogios e críticas. Sim, pois por maior que seja o dragão, ele não sobrevive sem os tributos daqueles que o respeitam e admiram.

³⁸ O cenário de campanha é um dos itens necessários para se jogar RPG, mundos ficcionais, como Arton, são descritos em livros como *Tormenta*. Mestre e jogadores utilizam-se destes livros para ambientar suas narrativas, consultando-os constantemente antes e durante o jogo. Possibilitam o desenvolvimento de inúmeras histórias e se tornam referência para muitos jogadores. É Comum serem ampliados e modificados com o lançamento de livros complementares, chamados suplementos.

³⁹ Refere-se ao crítico minimalista que analisa cada detalhe e aponta as incoerências e erros de uma produção.

E perdoem nossa imensa falta de modéstia, mas sabe como é; fica difícil conservar a humildade depois de tantas vitórias. Além disso, todos sabemos que a vaidade dos dragões não conhece limites...

A culpa é de vocês, ora! (DRAGÃO BRASIL, 30, p. 3)

TSR e White Wolf, as gigantes do RPG nos States, conviviam em harmonia. Uma ali contente com seu AD&D, outra em paz no seu Mundo das Trevas. Agora ambas resolveram disputar um mesmo espaço – o espaço cósmico, na verdade. Trinity e Alternity, dois RPGs de ficção espacial, chegam ao mercado quase simultaneamente para trocar tiros de laser. Quem vencerá? Quem é o melhor? Nesta edição da DB você vai conhecer os dois adversários e decidir qual merece a vitória nessa Guerra nas Estrelas⁴⁰. (DRAGÃO BRASIL, 40, p. 3)

Já conquistamos o Brasil: resta o mundo. (DRAGÃO BRASIL, 20, p. 3)

A partir de tais imagens de co-enunciador já podemos esboçar três imagens de enunciador: o especialista em RPG, o criador de jogos e o editor da revista. Recuperamos tais imagens por intermédio das marcas de pessoa presentes no texto. Temos um enunciador que fala através de uma primeira pessoa do plural situado ora como o conjunto que parece incluir a revista como instituição e permite a inclusão de seus leitores:

Enfim, aconteceu o que muitos achavam impossível. Chegou o dia em que os RPGistas brasileiros não precisam mais saber ler inglês para desfrutar os melhores jogos. Já tínhamos Aventuras Fantásticas, dungeons & Dragons, Gurps e Vampiro: a Máscara. E agora, em um único ano, ganhamos versões traduzidas de Shadowrun, Lobisomem: o apocalipse, Senhor dos Anéis e – pasmem – Advanced Dungeons and Dragons. (DRAGÃO BRASIL, 10, pág. 4)

E aqui *estamos* cem edições. (DRAGÃO BRASIL, 100, pág. 3)

Ora como enunciador especialista e criador de jogos que fala em nome da revista enquanto produtora e divulgadora de material para RPG:

A melhor coisa que a gente faz é continuar trabalhando. Sempre oferecendo o melhor em informação e diversão para você, RPGista brasileiro. (DRAGÃO BRASIL, 40, pág. 3)

Com 50 números, *comemoramos criando* o mundo de **Tormenta**. Agora com cem... NÃO, seus maníacos, NÃO *vamos* fazer outro cenário de campanha! Arton é suficiente para manter todos, *nós* e vocês, ocupados para sempre. (DRAGÃO BRASIL, 100, pág. 3)

Quanto ao restante da revista, como sempre, atendemos aos pedidos do público. E um dos pedidos mais insistente é pela volta dos kenders, a raça mais divertida do mundo de **Dragonlance**, agora com regras para **D&D**, **Gurps** e **3D&T**. Também atendendo a pedidos, trazemos as fichas e estilos dos chefes de **Streetfighter**: o jogo de RPG, com

⁴⁰ Referência indireta, pelo uso das iniciais maiúsculas, ao filme Guerra nas Estrelas (Star Wars) de George Lucas. O filme é considerado um marco nas histórias de ficção científica e no imaginário RPGístico.

versões também para **3D&T**. Você não pediu, mas mesmo assim adaptamos as magias de Harry Potter para Dungeon & Dragons. (DRAGÃO BRASIL, 90, pág. 1)

Em vez disso, *preparamos* uma edição especialíssima. São *cem páginas* (ok, 96 páginas e 4 capas...) trazendo os cem melhores personagens de **Tormenta**, cem novas Maldições de **3D&T** e **Anime RPG**, as cem melhores cartas de **Magic**, cem coisas que um mago não gosta de ouvir de seu aprendiz, um índice remissivo com as cem capas da DB [...] (DRAGÃO BRASIL, 100, pág. 3)

Outra marca de enunciador-editor está nos enunciados assumidos por uma primeira pessoa do singular:

Foi durante uma daquelas “reuniões editoriais” da DRAGÃO BRASIL em meu apartamento, abastecidas a Coca-cola, pão de torresmo e Playstation. Não sei bem como, meu **Defensores de Tóquio** (na época em sua 2ª Edição) entrou na conversa. (DRAGÃO BRASIL, 60, pág. 1)

E esta edição marca também... *minha* despedida. Sim, os rumores eram verdadeiros. Como *prometi a mim* mesmo (e não é legal quebrar promessas feitas para pessoas importantes!), *estou me* afastando da DB para cuidar de outros projetos. Quadrinhos, **3D&T**, **Tormenta**... certamente *continuarei* trabalhando com tudo isso [...] (Grifo nosso) (DRAGÃO BRASIL, 100, pág. 3)

Marca que institui um enunciador que se apresenta como jornalista, editor da revista, um sujeito empírico que come, bebe, joga RPG e videogames, faz promessas, tem projetos e se dedica ao trabalho. Um enunciador que assina dois dos editoriais como “Marcelo Cassaro” e “o não mais editor”. A relação entre enunciador e o co-enunciador se estabelece por fazerem parte de um mesmo mundo, o jogo de RPG, por gostarem das mesmas coisas e pensarem da mesma forma. O espaço do apartamento pessoal do editor, a não coincidência do sentido de *reuniões editoriais*, indicada pelas aspas, os elementos: “Coca-cola, pão de torresmo e Playstation” introduzidos pela narrativa do editorial constroem um cenário comum e reconhecido pelos jogadores em seus encontros para discutir sobre RPG, histórias em quadrinhos, desenhos animados japoneses e jogar *videogames*.

Oito dos treze editoriais analisados apresentam em seu encerramento uma indicação de autoria, assim como os dois enunciados comentados no parágrafo anterior. Vejamos os outros:

Os Editores

Os Editores (que, apesar de tudo, sempre arrumam um tempinho para rolar aquela campanha de AD&D...)

Os cinquentenários Editores

Os Insanos Editores

Os Editores corrompidos pelo Um Anel...

Os Editores (ansiosos pelo Senhor dos Anéis RPG)

Os editores se apresentam ora como jogadores de RPG, que possuem as mesmas expectativas que outros jogadores, ora como personagens dos jogos e dos mundos de fantasia. A voz da revista se apresenta como a voz do jogador de RPG.

6.3 Cenografias em jogo 2ª Edição

Retomando a discussão a respeito da estruturas dos editoriais, comentaremos a relação entre o verbal e o icônico em alguns dos textos. Balões de histórias em quadrinhos compõem com fotografias de pessoas reais que trabalham com RPG, de atores interpretando personagens em filmes e fãs usando fantasias em eventos, uma cena recorrente que, parece mesclar o “real” e o ficcional. A imagem enquanto “mostra do real”, linguagem-representação, e a história em quadrinhos enquanto produto ficcional atuam de forma integrada na construção de uma nova realidade da qual fazem parte os jogadores de RPG, linguagem-intervenção. Nessa perspectiva reafirma-se o papel de produção de realidades exercido pela linguagem-intervenção (ROCHA, 2006) em uma relação intersemiótica situada em todos os seus planos por uma semântica global (MAINGUENEAU, 2005). Observemos as imagens a seguir:

Imagem I



No plano do quadro cênico, temos uma fotografia dos editores e outros funcionários da DB próximos a um cartaz do personagem *Darth Vader* dos filmes *Star War*, possivelmente em algum evento, publicada em um editorial da revista. No plano cenográfico o personagem ganha “vida” em um quadro de histórias em quadrinhos. Os balões indicam a voz do narrador e a do personagem.

Imagem II



Há novamente a mescla entre o real e o ficcional, o escritor Flavius, criador da HQ *Rogue Hunters*, torna-se personagem no quadrinho e diálogo com o leitor que, dessa forma, é posto também na história.

Imagem III



No universo do RPG, as histórias se mesclam. Vemos na imagem II, referências aos filmes *Star War* e a *O Senhor dos Anéis*, construídas com base em uma foto de *cosplay*⁴¹ em eventos.

⁴¹ Do inglês *costume play*, prática de fantasiar-se como um personagem conhecido de desenhos animados, filmes, histórias em quadrinhos, videogames entre outros. Muitos eventos e convenções de RPG organizam concursos de fantasia, oferecendo prêmios ao *cosplay* melhor caracterizado e que execute a melhor performance. Normalmente são os próprios usuários que confeccionam suas fantasias.

Imagem IV



A fotografia retrata um trecho do filme *Harry Potter e a câmara secreta*. O universo do filme é tomado como “realidade”, criando a possibilidade de um correspondente da DB estar em Hogwarts, a escola de bruxaria inventada pela autora da obra.

Imagem V



Na imagem V, temos, em um plano, uma relação de complementaridade com a cenografia de entrevista, já que em um dos balões - do tipo que situa falas do narrador - temos a pergunta e no outro - que indica a fala do personagem - no caso a foto do editor executivo da revista, Marcelo Cassaro, a resposta. E, em outro plano, uma cenografia de história em quadrinhos que institui um lugar de personagem à figura do editor. A própria fala atribuída a este denuncia o caráter ficcional e o tom de humor do quadro.

6.4 Considerações parciais

Retomando as análises apresentadas, podemos afirmar que o gênero editorial cumpre uma função bem mais complexa do que a apresentação dos conteúdos da revista. Ele produz uma interlocução entre a voz da revista e o leitor que, passam a fazer parte de uma mesma comunidade discursiva, Compartilhando gostos e práticas. Vêm os mesmos filmes, jogam os mesmos jogos, freqüentam os mesmos ambientes. E retornando aos comentários a respeito da dita função opinativa e argumentativa do editorial, reafirmamos as palavras de Maingueneau, no que diz:

Coerentemente, o discurso convence porque ia pela nossa cabeça o que já convencia, mais ou menos obscuramente. Reminiscência platônica que permite dizer “é isso mesmo”, o *mesmo* marcando a coincidência com a verdade já lá, da qual o texto seria apenas a explicação ou a repetição. (MAINGUENEAU, 2005, p.117-118)

O caráter argumentativo do editorial, então, está compartilhar um mesmo perfil com seu co-enunciador. O *ethos* investido pelo discurso da revista define-se pelo tom de brincadeira, característico da adolescência, que através da oralidade mostra a cumplicidade entre os coenunciadores: atualizados com as novidades e o que há de melhor no mundo do RPG, dos filmes (principalmente os de ficção científica e fantasia medieval), dos jogos eletrônicos, dos desenhos animados e dos quadrinhos, pois fazem parte dele. O enunciador mostra-se despojado, o tipo “durão”, que não se deixa vencer por ninguém, uma espécie de anti-herói, muito característico dessas produções na atualidade.

No capítulo seguinte apresentamos nossas análises dos artigos buscando caracterizar a instauração de uma polêmica sobre o RPG, as vozes que a sustentam e os posicionamentos que se encontram em embate.

Capítulo 7. ROLANDO OS DADOS: uma análise lingüístico-discursiva de textos sobre o RPG

Iniciamos este capítulo buscando explicitar os procedimentos utilizados para uma análise enunciativo-discursiva dos textos que compõem nosso *corpus*. Em busca de uma compreensão dos sentidos que se produzem nos artigos publicados na DB de números 78 e 79 e 109, faz-se necessário traçar o percurso interdiscursivo e buscar as regras que os configuram no interior mesmo de uma FD RPGista, nomenclatura usada por nós a partir deste capítulo para referir-se à FD, no interior da qual se produzem os textos do RPG em relação com a comunidade que dá sustentação a esses textos e que por ela é produzida .

Com os eventos ocorridos envolvendo possivelmente o jogo e sua divulgação midiática, surge uma nova configuração de discursos, ou uma nova função a ser preenchida socialmente, dizer o que é e o que não é o RPG. As mídias para falar sobre o tema, ainda que não definissem uma explicação explícita, precisavam constituir uma determinada imagem de RPG. Para ocupar esta mesma função, quase didática, mas aqui com posicionamento distinto, os jogadores, escritores e produtores de RPG, passam a falar sobre o jogo, na tentativa de explicá-lo ao leigo, ou melhor, de justificar sua existência e prática. No universo do jogo não é comum tentar explicá-lo, mesmo a jogadores novatos e inexperientes, o comum é ensinar a jogar através do próprio jogo. A DB em suas primeiras edições e em muitas outras posteriores traz artigos que buscam ensinar o leitor a jogar RPG, mas não explicá-lo ou justificá-lo, como poderemos ver nos textos analisados. Atualmente, a maioria dos sítios da *internet* sobre RPG traz uma sessão intitulada o que é RPG ou algo semelhante.

Em função dos objetivos propostos optamos por subdividir este capítulo em 4 partes. Na primeira (7.1), explicitamos a análise do artigo *Guerra ao Terror*, mostrando sua composição, a definição de uma cenografia e um *ethos*, e as marcas de heterogeneidade que o atravessam na constituição de modos de produção de subjetividade. Na segunda (7.2) realizamos o mesmo com o artigo *O que é RPG?*. Na terceira (7.3) apresentamos as análises das marcas de negação polêmica em ambos artigos. Na quarta e última parte (7.4) elaboramos uma síntese dos resultados parciais.

7.1 O artigo *Guerra ao Terror!: RPGista não é terrorista!*

O artigo foi publicado em duas partes, em edições subseqüentes da revista DB, nos números 78 e 79. Na parte 1, o texto ocupa cinco páginas da revista e na parte 2, quatro. Seguindo os critérios propostos por Maingueneau (2002), podemos afirmar que o gênero que classificamos como artigo de revista, possui por finalidade geral apresentar e desenvolver uma discussão a respeito de um tema pertinente à proposta da revista em questão. No caso da *DB*, a temática se relaciona ao RPG. Especificamente, o artigo em questão busca explicar o que é e o que não é RPG, obviamente que do ponto de vista da própria publicação. Por tratar-se de um gênero pertencente à revista, ou seja, tem como suporte a *Dragão Brasil*, seu estatuto de parceiros é coincidente e se define por um EU-midiático que fala em nome da revista a um VOCÊ-leitor-RPGista, seja iniciante ou veterano. O artigo não é assinado, o que nos leva a concluir que seja de responsabilidade da rubrica *Dragão Brasil*. Com relação à temporalidade, parece-nos interessante destacar que apesar de a revista ter publicação mensal, sua validade é relativizada no tempo, pois alguns dos textos em seu interior, como notícias do mundo do RPG, são nitidamente ancoradas em um momento específico, enquanto outros, como narrativas de aventuras e descrição de regras de jogo, possuem uma validade indefinida, há ainda os casos como o do artigo, que seria um intermediário entre os dois extremos citados, pois, normalmente, refere-se a um tema em discussão em um momento específico, mas sem restringir-se totalmente a ele.

Focando nosso olhar na organização textual, podemos dividi-lo em seis partes distintas: O título, um conjunto de quatro perguntas destacadas entre aspas, imagens (sendo uma na parte 1 e duas na parte 2), uma introdução, o corpo da matéria e fragmentos em retângulos vermelhos. Os critérios usados para tal divisão foram a própria disposição espacial do texto, os elementos que o compõem, a diagramação, a tipografia, a cor da fonte, além de sua aparente função.

O título *Guerra ao terror!*, assim como o editorial do mesmo número da revista, estabelece um diálogo com a então atual discussão acerca do terrorismo que ocasionou a queda das torres-gêmeas do World Trade Center nos EUA:

DRAGÃO BRASIL entra na guerra ao terror. Não, nada a ver com o Bin Laden. O terror que atualmente ameaça os RPGistas vem da desinformação, do preconceito, da imagem falsa que uma imprensa mal informada insiste em divulgar a respeito de um passatempo saudável como outro qualquer. Da mistificação que os leigos fazem questão de pregar, transformando um simples hobby em coisa profana, maligna, sobrenatural. (DRAGÃO BRASIL, 78, p.1)

É possível perceber neste fragmento um embate de vozes, de posições enunciativas que se opõem: por um lado temos “uma imprensa mal informada”, “os leigos” e do outro, “DRAGÃO BRASIL”, “os RPGistas”. O significado da palavra *terror* é disputado em um embate dialógico, o terror que circula por ocasião do atentado atribuído a Osama Bin Laden e sua organização é (re)significado entre duas posições: o terror que é associado à prática do RPG e o terror que se produz pela desinformação e o preconceito acerca dessa prática. Os RPGistas declaram guerra ao terrorismo da difamação e do preconceito, um terrorismo que se realiza principalmente no campo do verbal. O título da matéria vem bem ao sabor dos pronunciamentos do governo americano em resposta ao terrorismo. Assim como a “cruzada” anunciada por George W. Bush, a revista e seus leitores anunciam sua “grande campanha para explicar o RPG ao mundo” (DRAGÃO BRASIL, 79, p. 14). E a palavra companha para os RPGistas possui um significado específico: a reunião de várias aventuras interligadas por um objetivo maior.

Prosseguindo com a análise dos elementos que compõem o artigo, observemos os quatro enunciados em destaque logo abaixo do título do artigo que reproduzimos aqui:

“Vem cá, você é um cultista?”

“Filho, você está envolvido com alguma seita?”

“Isso aí são livros de satanismo?”

“Aí, esse jogo tem a ver com magia negra, né?”

DRAGÃO BRASIL, 78, p. 8

As aspas nos indicam a entrada de uma outra voz, de um outro enunciador, ou melhor, o que temos aqui é um simulacro da voz do Outro, que não é necessariamente identificável enquanto indivíduo no mundo. Os enunciados são perguntas que simulam um contexto de interação face-a-face, tendo em vista expressões típicas da oralidade

("Vem cá", "né") e o uso de dêiticos espaciais ("aí"). Tais enunciados atualizam uma conversa entre um não jogador de RPG e um jogador. Por seu caráter eminentemente dialógico, esses enunciados necessitam de respostas, da mesma forma como são respostas a enunciados anteriores, atualizando assim discursos que trazem consigo compreensões e valores sobre o RPG. Eles o associam e a seus jogadores a práticas religiosas, tais como *ser cultista, estar envolvido com alguma seita, possuir / ler livros de satanismo e praticar magia negra*. Compreensões que o locutor da revista valora negativamente e desqualifica. Vejamos um fragmento do bloco a que nomeamos *introdução*:

É triste, mas todo RPGista já teve que responder perguntas deste tipo. Ok, não podemos culpar os não-RPGistas por não conhecer direito o nosso hobby. Quando você sai por aí dizendo alegremente "sou um ladrão" ou "sou um vampiro", pessoas mais desinformadas não têm a obrigação de entender o que você REALMENTE quis dizer. (DRAGÃO BRASIL, 78, p. 8)

O locutor identifica o problema, a desinformação do outro a quem se dirige e a "incapacidade" do eu, por não perceber a dificuldade do outro, e aponta a solução:

Como sempre o que podemos fazer para resolver o problema é explicar. Ensinar aos leigos que RPG é apenas um jogo, uma brincadeira. Deixar claro que não é nenhum culto, seita ou religião. (DRAGÃO BRASIL, 78, p. 8)

E especifica a função do artigo:

Assim, para auxiliar o RPGista na árdua tarefa de informar o público sobre nosso passatempo, resolvemos responder todo tipo de pergunta estranha que você já deve ter escutado. Vamos lá! (DRAGÃO BRASIL, 78, p. 8)

O locutor da revista se coloca como especialista que auxiliará o RPGista em sua árdua tarefa, com destaque para as expressões "explicar", "ensinar", "deixar claro", "informar". A cena que começa a se instituir é a do treinamento para dar aula, e o enunciador com *ethos* de especialista, convoca seus alunos a aprenderem como explicar o jogo aos leigos, ou seja, o especialista ensina o jogador para que este possa ensinar aos não-jogadores e argumentar em favor do RPG. Há uma dissociação entre saber jogar e saber explicar o jogo. Dos enunciados destacados, o diálogo entre

RPGista e não-RPGista se desdobra em muitas temporalidades como uma encenação de interlocuções passadas e daquelas que ainda ocorrerão.

Esse mesmo diálogo se materializa também nas imagens, a voz que foi trazida entre aspas agora ganha formas e cores no traçado do desenho:

Imagem VI



A mesa de jogo é retratada de forma estereotipada com figuras estranhas: o mestre do jogo é representado por uma imagem semelhante as que se associam normalmente ao demônio, com chifres, olhos vermelhos, dentes pontiagudos, os jogadores são caracterizados por estereótipos típicos de adolescentes que são mal vistos pela sociedade em geral: rebeldes e *nerds*. A imagem é simulacro da voz do outro que associa o RPG com as seitas. No entanto, o embate permanece, pois os

jogadores, apesar de estereotipados, estão assustados, e não demonstram satisfação com a cena.

De acordo com a proposta da Semântica Global (MAINGUENEAU, 2005) e com os objetivos de análise deste trabalho, consideramos nas imagens basicamente três elementos de sua composição¹: a distribuição de seus elementos no espaço, a forma destes elementos e sua cor, como pistas materiais para a construção dos sentidos, sem desconsiderar noções fundamentais como a primazia do interdiscurso sobre o discurso (MAINGUENEAU, 2005) e o princípio constitutivo da heterogeneidade enunciativa (AUTHIER-REVUZ, 1990).

A imagem VII que abre a parte 2 do artigo, publicada na DB 79, também parece cumprir a mesma função: atualizar a voz opositora ao RPG:

¹ Em semiótica plástica (cf. PIETROFORTE, 2007, p. 39), fala-se em três categorias: 1) as *cromáticas*, responsáveis pela manifestação por meio da cor; 2) as *eidéticas*, responsáveis pela manifestação por meio da forma; 3) e as *topológicas*, responsáveis pela distribuição dos elementos figurativizados. Tomamos aqui as idéias das dimensões subjacentes a tais categorias sem assumir a responsabilidade de uma análise semiótica, já que não é nosso objetivo.

Imagem VII



A imagem apresenta aqui o *RPGista-terrorista*, suas feições retratam rudeza e violência, o charuto que fuma, as armas que carrega e as roupas que veste materializam uma figura que faz lembrar a imagem de um guerrilheiro. As armas que porta são todas armas brancas, facas, espada, machado, arco, o que parece ser uma referência às que são recorrentes no gênero mais característico do RPG, a fantasia medieval, onde não há armas de fogo. Ao encerrar o artigo, na parte 2 (DB 79), temos novamente a imagem VI, agora em escala menor e destacada dos textos verbais.

A parte que identificamos como *corpo da matéria* se organiza em blocos de texto que por sua vez podem ser divididos em três partes. Cada bloco inicia-se com um enunciado destacado em verde, na maioria dos casos uma ou mais perguntas, seguido de um enunciado em itálico e negrito entre parênteses, que parece funcionar como uma reformulação do anterior. Este por sua vez, encerra-se com outro enunciado de maior extensão que funciona como resposta à pergunta reformulada.

Para exemplificar, transcrevemos aqui um dos blocos:

Afinal, o que é esse tal RPG?

Tem a ver com dor nas costas?

(ou: O que é RPG? Reeducação de Postura Global?)

Reeducação de Postura Global é uma área da medicina que trata de problemas ligados à postura, e que tem a sigla RPG apenas por coincidência.

RPG é a abreviação de Role Playing Game, e em português quer dizer Jogo de Interpretação de Papel (ou de Personagem). Tem esse nome porque cada jogador usa um personagem para jogar, como se estivesse representando uma peça de teatro. É quase como apertar botões no videogame para fazer o Super Mario correr, saltar e pegar moedas. A diferença é que, no RPG, você não aperta botões e não vê as coisas em uma tela - você imagina a cena em sua cabeça, e decide aquilo que seu personagem vai fazer apenas dizendo.

A forma mais simples de explicar o RPG é comparando-o com os jogos de faz-de-conta que todos praticamos quando crianças. Caubói e índio, polícia e ladrão, ou mesmo brincadeiras de casinha são como jogar Role Playing Game – Afinal, durante tais brincadeiras, estamos representando papéis e fingindo ser outras pessoas. O RPG não passa de uma forma mais "sofisticada" de fazer-de-conta. (DRAGÃO BRASIL, 78, p. 8, 10)

Observando a dimensão corporal do texto e a função que cada parte exerce, percebemos que sua diagramação e organização textual em pares adjacentes do tipo pergunta e resposta caracteriza uma cenografia de entrevista. O enunciado intermediário, entre a pergunta e a resposta, é uma reformulação da pergunta. O fato de que venha entre parênteses nos leva a interpretá-lo inicialmente como uma informação adicional ou uma explicação inserida no texto.

O gênero entrevista em publicações de revistas supõe, normalmente, um interlocução entre pelo menos duas posições de sujeito: um entrevistador (jornalista) e um entrevistado, podendo este ser uma celebridade (artista, cantor, ator, etc.), um especialista (médico, advogado, cientista, professor, etc.), uma figura pública (político, líder religioso), uma testemunha etc., ou seja, alguém que detenha um saber divulgado, que variará de acordo com os objetivos e o tipo da publicação onde se insira.

Empiricamente, o entrevistador fala em nome da publicação, ou seja, possui autoridade institucional para falar, enquanto o entrevistado pode falar em nome de uma instituição ou em seu próprio nome. No texto estudado não há nenhuma indicação explícita de que realmente se trate de uma entrevista, o que nos permite dizer isso é a diagramação e a disposição do texto e o pareamento entre pergunta e resposta. Tais elementos apontados atuam como investimento cenográfico, ou seja, o leitor se defronta aqui com a cenografia e não com o quadro cênico (tipo e gênero de discurso) (MAINGUENAU, 2002).

Ao analisarmos todas as perguntas que introduzem os blocos, percebemos que a voz que sustenta tais enunciados não caracteriza, assim como os enunciados destacados no início do artigo, a voz da revista, mas um Outro. A cenografia então se complexifica não remetendo a um único gênero de discurso, mas a um conjunto de gêneros, enquadrando-se no que Maingueneau (2002) denomina *cenografia difusa*. A alteridade se atualiza então em um diálogo que simula uma conversa face-a-face marcada por:

- elementos dêiticos:

Por que só gente estranha joga isso *ai*?²

Agora chega! Eu estava ouvindo lá da cozinha quando você disse que ia cortar a garganta da moça e beber o sangue dela!

- marcadores conversacionais e indicadores de pausas:

Ah, sei! RPG... é um videogame, certo?

- conhecimento mútuo e proximidade entre os interlocutores:

Por que você não lê tanto assim na escola?

Desde que você começou a jogar isso, suas notas estão baixas na escola!

Essas são características comuns ao discurso oral. Com isso, podemos dizer que esses enunciados sustentam uma cenografia de uma conversa entre um jogador de RPG (criança ou adolescente - pela referência à escola) e um leigo no assunto RPG (possivelmente um parente, pai ou mãe - pela referência à cozinha e as cobranças

² O Grifo em itálico é nosso.

escolares), na qual são focalizadas as falas, interrogações, de um último enunciador que identificaremos como enunciador-não-RPGista. É necessário destacar ainda que tal enunciador:

- atualiza um interdiscurso que associa o RPG a outras práticas, principalmente do campo religioso, antecipando as respostas e limitando-as a uma formulação do tipo *sim* ou *não*:

Afinal, o que é esse tal RPG? Tem a ver com dor nas costas?

Ah, sei! RPG... é um videogame, certo?

Mas esse RPG não é mesmo um culto?

E esse "Mestre", quem é? O líder da seita?

Por que você se veste de preto? É o uniforme da seita?

Então quem joga isso aprende a fazer magia?

Clérigo? Tipo, um padre? Você mudou de religião?

RPG tem a ver com Caverna do Dragão, né?

Isso aí é um formulário?

D&D, GURPS, 3D&T, ST, DEX... O que são todas essas letras? É algum código secreto da sua seita?

É verdade que nesses jogos o destino das pessoas é decidido nos dados?

E essas festas que você frequenta? Essas com gente fantasiada?

O que acontece nesses tais encontros? É como um culto?

- faz julgamento de valor e apreciações negativas sobre o assunto.

Ninguém ganha? E o jogo não termina? Que coisa idiota!

Por que só tem gente estranha jogando isso aí?

Por que o pessoal fica em volta da mesa jogando dados e dizendo coisas estranhas?

Você acha MESMO que é um vampiro?!

Para que servem esses dados estranhos? Para ler a sorte?

Desde que você começou a jogar isso suas notas estão baixas na escola!

Por que você não lê tanto assim na escola?

Voltando nossa atenção para os enunciados interpostos entre as perguntas e as respostas, percebemos a instauração de um outro enunciador que reformula a pergunta do anterior buscando apagar as marcas de oralidade, os julgamentos de valor e a antecipação de resposta. A esse chamaremos enunciador-jornalista. Observemos o quadro 1, do lado esquerdo estão as falas do enunciador-não-RPGista e do lado direito as falas do enunciador-jornalista:

Quadro 1 – Perguntas e reformulações dos enunciadores

Enunciador-não-RPGista	Enunciador-jornalista
Afinal, o que é esse tal RPG? Tem a ver com dor nas costas?	(ou: O que é RPG? Reeducação de Postura Global?)
Ah, sei! RPG... é um videogame, certo?	(ou: Qual a diferença entre RPG de mesa e videogame?)
Ninguém ganha? E o jogo não termina? Que coisa idiota!	(ou: Quem ganha em um jogo de RPG? O que são aventuras e campanhas?)
Por que só tem gente estranha jogando isso aí?	(ou: Que tipo de pessoa joga RPG?)
Por que o pessoal fica em volta da mesa jogando dados e dizendo coisas estranhas?	(ou: Como transcorre uma partida de RPG de mesa?)
Mas esse RPG não é mesmo um culto?	(ou: Por que os RPGistas são confundidos com “cultistas”?)
E esse “Mestre”, quem é? O líder da seita?	(ou: Qual o papel do Mestre? Por que ele tem esse nome?)
Por que você se veste de preto? É o uniforme da seita?	(ou: Por que RPGistas se vestem de preto?)
Então quem joga isso aprende a fazer magia?	(ou: Como funcionam os “poderes mágicos” no RPG?)
Você acha MESMO que é um vampiro?!	(ou: Qual a diferença entre o jogador e o personagem?)
Agora chega! Eu estava ouvindo lá da cozinha quando você disse que ia cortar a	(ou: Qual a diferença entre as atitudes do personagem e as do jogador?)

garganta da moça e beber o sangue dela!	
Clérigo? Tipo, um padre? Você mudou de religião?	(ou: Por que em RPG alguns jogadores veneram outros deuses? Isso não vai contra a religião do próprio jogador?)
RPG tem a ver com Caverna do Dragão, né?	(ou: Por que Caverna do Dragão Lembra RPG?)
D&D, GURPS, 3D&T, ST, DEX... O que são todas essas letras? É algum código secreto da sua seita?	(ou: Por que jogos de RPG têm tantas siglas?)
Isso aí é um formulário?	(ou: O que é uma ficha de personagem? Para que serve?)
Para que servem esses dados estranhos? Para ler a sorte?	(ou: Por que o RPG usa dados multifacetados?)
É verdade que nesses jogos o destino das pessoas é decidido nos dados?	(ou: Qual a verdadeira função dos dados no jogo?)
E essas festas que você frequenta? Essas com gente fantasiada?	(ou: O que é um live action?)
O que acontece nesses tais encontros? É como um culto?	(ou: O que acontece em uma convenção de RPG?)
Desde que você começou a jogar isso suas notas estão baixas na escola!	(ou: Por que alguns jovens se envolvem demais com RPG e se afastam dos estudos?)
Por que precisa de tanto livro?	(ou: Qual a função dos módulos básicos e suplementos?)
Por que você não lê tanto assim na escola?	(ou: RPG pode ser educativo?)
Hmm... que jogo eu podia comprar para o meu filho?	(ou: Quais os principais títulos? Para que tipo de público são recomendados?)

O *ethos* construído é outro, o efeito é o de “objetividade” e de conhecimento sobre o assunto, voltamos à cenografia da entrevista, aqui temos um *ethos*-jornalista, aquele que faz perguntas sem julgar ou antecipar as possíveis respostas e possibilitando ao entrevistado desenvolvê-las e trazer a “verdade” sobre o tema. A distinção fundamental entre os dois reside na diferença de natureza do interdiscurso que os constitui, o discurso do enunciador-não-RPGista é atravessado por discursos da mídia, da religião, dos misticismos, crenças, de um saber geral enquanto o discurso do enunciador-jornalista é atravessado por discursos que falam em nome de um saber

mais especializado, o próprio RPG se caracteriza como área de conhecimento e se instaura a crença de um poder captador da *Verdade* por intermédio da linguagem. É necessário não perder de vista que o enunciador-não-RPGista não passa de simulacro do Outro da FD RPGística que tenta, por força de manter sua ilusão de identidade expulsá-lo de si.

retornando ao *ethos* do enunciador-jornalista, por seu modo de enunciar este mostra-se conhecedor do campo do RPG pelo próprio vocabulário que usa para “entrevistar”. Palavras e expressões como: “aventuras”, “campanhas”, “ficha de personagem”, “dados multifacetados”, “*live action*”, entre outras, demonstram um domínio de um saber que possibilita fazer bem as perguntas para se chegar às supostas *respostas verdadeiras*. Este se caracteriza por sustentar a imagem de um falar claro, objetivo, sucinto, não preconceituoso, e tratar com seriedade um assunto como este, distanciando-se do *ethos* tradicional do locutor da revista. No embate entre essas duas vozes, o efeito produzido é o de desqualificação da voz e do saber do enunciador-não-RPGista, o leigo, pois este é exposto como aquele que não sabe sequer perguntar.

Concluindo a discussão acerca da cenografia que se instaura e o *ethos* construído, é necessário comentar o terceiro bloco de enunciados, as respostas. Como primeiro ponto a refletir, é necessário problematizar a que perguntas ele responde: àquelas feitas pelo enunciador-Não-RPGista ou as feitas pelo enunciador-jornalista. Considerando a cenografia como elemento legitimador da enunciação pelo próprio modo de enunciar, como discutido no capítulo 3, há um deslocamento dos planos cenográficos da conversa informal entre o leigo e o jogador, passando ao plano da entrevista entre o jornalista e o especialista. A linguagem-intervenção produz diferentes formas de subjetivação. A enunciação do enunciador-jornalista ao desqualificar as perguntas feitas pelo seu Outro direciona as respostas para as suas próprias perguntas. Se há um modo melhor de perguntar é possível sustentar que as respostas devam satisfazer tal modo. Ao analisar os enunciados das respostas, percebemos um enunciador que se utiliza de muitas definições, marcadas pela impessoalidade do uso do verbo ser na terceira do singular do presente do modo indicativo:

RPG é a abreviação de Role Playing Game, e em português quer dizer Jogo de Interpretação de Papel (ou de Personagem).

Uma aventura é o mesmo que uma história.

Uma “campanha” é uma sucessão de aventuras envolvendo os mesmos personagens.

RPG não é um culto.

Em RPG, o Mestre é um tipo especial de jogador.

Este é um uso que produz um “apagamento” das âncoras pessoais, temporais e espaciais, contribuindo para um efeito de atemporalidade, objetividade e verdade do que é dito independente de um sujeito que enuncie. Analisar tais enunciados foi possível contatar uma grande presença de negações que serão objetos de análise mais detalhada no item 7.3, por intermédio da aplicação do conceito de negação polêmica de Ducrot (1987).

No próximo item, comparamos brevemente os dois artigos, buscando apontar os pontos de contato e afastamento entre eles.

7.2 O artigo *O Que é RPG?*

Observando o artigo *O que é RPG?* publicado na DB 109, fomos capazes de identificar marcas de alteridade que apontam um possível modo de atualização de discursos sobre o RPG que, diferentemente do artigo anteriormente analisado, ultrapassam as relações entre a revista e o jogador, levando-nos a supor que este texto, apesar de estar em uma revista voltada para leitores supostamente conhecedores do jogo, se destinaria a um co-enunciador que conhece pouco de RPG, ou seja a um leitor não convencional, como se pode perceber na análise do enunciado encontrado na primeira capa da revista:

RPG: entenda esse jogo de uma vez por todas
(DRAGÃO BRASIL, 109, 1ª capa)

Identificamos como fonte do enunciado um enunciador que utiliza uma estrutura formada por um tópico e um comentário, na qual o tópico, “RPG” é retomado por uma designação com determinante demonstrativo, procedimento que, segundo Maingueneau (2002), permite a recategorização do mesmo referente, dessa forma “RPG” é incluído em uma categoria mais ampla, a dos jogos. Com isso, percebemos um enunciador que fala de forma bem generalizada sobre RPG para um co-enunciador que, apesar de conhecer pouco sobre o assunto, sabe que se trata de um jogo, ainda não o entende, como sugerido pelo verbo no imperativo. A associação entre jogo e RPG é, portanto, compartilhada entre os interlocutores. Neste enunciado, deparamo-nos então com um co-enunciador para o qual o RPG é mais um entre outros jogos, sem maior detalhamento, pois este não o entende.

Abrindo a revista, temos no sumário um segundo enunciado que se refere ao mesmo artigo e que nos diz:

O que é RPG? Se você ainda tinha dúvidas, acabe com elas agora!
(DRAGÃO BRASIL 109, p.1)

Há no enunciado uma encenação da voz de um “outro”, um simulacro para utilizar as palavras de Maingueneau (2005), pois a pergunta que o introduz e a seqüência do enunciado parecem não corresponder a um mesmo enunciador. O enunciador de uma FD produz apenas simulacros de seu Outro, simulacros que são apenas seu avesso. O enunciado que segue à pergunta não a responde, mas aponta para a possibilidade de o interlocutor ter dúvidas sobre RPG, dúvidas que, se realmente existirem, poderão ser sanadas imediatamente com a leitura do texto. O locutor já antecipa o fim dessas dúvidas pelo uso do pretérito imperfeito: *tinha*. Percebemos aqui o imperativo funcionando como possibilidade, o que sugere que este co-enunciador é

posto no lugar daquele que precisa seguir comandos para poder acabar com suas dúvidas.

Essas considerações nos possibilitaram perceber uma imagem de co-enunciador possivelmente distinta da do leitor costumeiro da revista, ou seja, dirige-se àquele que já ouviu falar de RPG, sabe que é um jogo, mas não o entende; e/ou conhece RPG, mas ainda possui algumas dúvidas. Certamente, não se enquadra no perfil de jogador de RPG, do consumidor tradicional da revista. Argumentaremos a favor dessa questão com o desenvolvimento das análises.

O artigo ocupa seis páginas da revista³ (da 18 à 23) e está composto por elementos verbais e não verbais. Pode ser dividido, de forma macro, em quatro partes distintas, a saber: a) um conjunto de cinco enunciados, formados por frases curtas apresentadas entre aspas, postas na margem esquerda ao início da primeira página da matéria, sobre uma imagem de elementos que compõem o RPG medieval, como guerreiros em armaduras e espadas; b) os elementos não verbais, ilustrações de personagens e fotos de jogadores em encontros de RPG, imagens de componentes do jogo como livros e dados; c) um texto introdutório que dialoga diretamente com um co-enunciador e que se destaca pela fonte da letra e; d) o corpo da matéria que, por sua vez, é constituído de três partes: perguntas que se destacam pelo tamanho e cor da fonte; uma “tradução” das perguntas apresentada entre parênteses com fonte menor e itálico e, as respostas e explicações em letra padrão da revista.

O corpo da matéria é praticamente citação do artigo anterior com algumas poucas alterações que parecem provenientes de revisão. No entanto, ainda que fosse o “mesmo texto”, o fato de ser republicado em um outro momento produz outra enunciação e conseqüentemente outros sentidos. Comentaremos brevemente as diferenças entre eles.

Iniciando pelo conjunto de enunciados destacados entre aspas e a introdução reafirmaremos a análise proposta acima de que há uma mudança de coenunciador, enquanto no artigo *Guerra ao terror* tínhamos a citação da voz do leigo e a proposta do locutor de mostrar ao RPGista como este deve *explicar, ensinar, deixar claro* para os leigos o que é o RPG, ou seja o RPGista é um intermediário entre o especialista e o

³ O texto completo encontra-se no anexo A deste estudo.

leigo, no artigo *O que é RPG*, o locutor parece falar diretamente ao leigo. Para tal, traz entre aspas a voz do próprio jogador durante uma partida de RPG:

“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!”

“Mestre, posso ser um elfo do sol táurico com urso marrom meio-dragão?”

E a fala do locutor se dirige a um “você” possível co-enunciador que conhece pouco ou nada de RPG:

Se você ouviu frases como estas, não entendeu nada, e chegou a conclusão de que não sabe NADA⁴ 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. Quer dizer, não mais que ler quadrinhos, ir ao cinema, ver futebol na TV... (DB 109, p. 18)

Outro elemento de distinção entre os artigos são as imagens, enquanto no primeiro elas são simulacros da voz do Outro, no segundo, retratam a multiplicidade de elementos que compõem o RPG e sua prática. Maingueneau (2005) afirma que uma imagem ou texto icônico, ao compor um gênero de discurso, constrói sentidos em consonância às restrições semânticas de uma determinada FD, e conseqüentemente, todas as suas dimensões serão reflexos de sua própria semântica global.

Ambos artigos *Guerra ao terror!* e *O que é RPG*, referente à sua caracterização como gênero de discurso, parecem ter a mesma finalidade reconhecida (MAINGUENEAU, 2002), explicar ao leitor o que é RPG, no entanto preenchem esta função de forma singular. Há poucas diferenças entre eles, uma delas é o uso de imagens, diversas no segundo e restrito a somente duas imagens, no primeiro.

⁴ O grifo é da própria revista.

Comentaremos algumas das imagens pertencentes ao artigo *O que é RPG*, buscando mostrar sua constituição no interior da FD RPGística.

A primeira imagem (Imagem III) localizada na primeira página do artigo (DB, 109, p. 18) ocupa um pouco mais da metade da página na vertical. A distribuição do texto na página é feita em colunas verticais assim como a imagem, o que caracterizaria a imagem como mais uma coluna a ser lida, apesar de receber um destaque por ser mais larga que a coluna de texto.

Imagem VIII



A imagem é formada pela sobreposição de diversos desenhos e o conjunto de cinco frases entre aspas. As frases se sobrepõem a imagem a partir do topo, destacando-se apenas a primeira frase em tamanho maior que as demais: “Eu mato ele!”.