

A POLÊMICA DOS JOGOS DE RPG: UMA ANÁLISE LINGÜÍSTICO-DISCURSIVA

Fabio Sampaio de Almeida¹

Resumo: Atualmente, os jogos de RPG (Role Playing Game), tem sido foco de embates discursivos em diversas esferas da sociedade, como a política, a escolar e a religiosa. O objetivo deste trabalho é identificar possíveis vozes que atacam ou defendem o RPG, e sua associação a determinadas formações discursivas [MAINGUENEAU, 2005], instauradas pela polêmica do embate. Este trabalho segue o referencial teórico da Análise do Discurso de base enunciativa. E toma como preceito norteador a noção de polifonia instituída por BAKHTIN [1979/2000] e os estudos de DUCROT [1987], em seu esboço de uma teoria polifônica da enunciação. A captação dessas vozes se dá por intermédio da operacionalização do conceito de negação polêmica desenvolvido por DUCROT [1987]. Nosso corpus será constituído a partir da matéria intitulada “O que é RPG?”, publicada na revista Dragão Brasil, número 109. A partir da análise de enunciados marcados lingüisticamente pelo “não”, identificamos enunciados 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, da moral e do lúdico.

Este artigo tem por objetivo geral apresentar um estudo da polêmica em discursos sobre os jogos de interpretação de papéis, conhecidos mundialmente pela sigla RPG (do inglês *Role playing game*). Nossa proposta se insere em uma linha de pesquisa em Análise do Discurso de base enunciativa que tem por objetivo investigar as relações entre práticas de linguagem e discursividade, consideradas a partir da linguagem em uso em diferentes contextos interacionais. Tomamos como marco teórico a concepção dialógica de linguagem desenvolvida nos trabalhos de Mikhail BAKHTIN [2000] e seu círculo.

Nosso interesse pelo tema surgiu a partir do contato com o referido jogo e de nossa percepção do 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. Outro elemento que justifica nosso interesse pelo tema é a polêmica em torno do mesmo em diferentes espaços 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 e a religiosa. E este debate tem refletido sobre os textos das publicações especializadas, na tentativa de esclarecer e de justificar uma posição favorável ao jogo.

Considerando o crescente interesse pelo tema em nossa sociedade, e as distintas con-

¹ Aluno do mestrado em Lingüística do programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ, bolsista da CAPES,

cepções que circulam sobre o mesmo, nossa análise procurou responder às seguintes questões: quem fala sobre RPG em textos específicos de sua prática? o que fala? como estes que falam se posicionam em relação ao jogo em nossa sociedade?

Para responder a estas questões, objetivamos a caracterização de imagens de RPG construídas discursivamente em textos de uma publicação brasileira especializada no jogo, bem como a identificação das vozes que põem em cena e sustentam tais imagens. Para tal, iniciamos com algumas explicações sobre o RPG e sobre a revista *Dragão Brasil*, fonte do corpus.

1) O que é RPG?

1.1. RPG: Noções Básicas

A sigla RPG vem do inglês *Role Playing Game*, expressão comumente traduzida por “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 jogador(es): o mestre e o personagem-jogador (PJ). O jogo ocorre em encontros marcados entre os participantes denominados sessões. Uma sessão de jogo conta, normalmente, com um mestre e dois ou mais jogadores-personagens. Durante o jogo, estes últimos atuam como personagens protagonistas da narrativa, e o mestre, também chamado *Dungeon Master* (DM), atua como narrador. Ao mestre cabe conduzir o jogo oralmente, seja introduzindo a narrativa, descrevendo os cenários e os coadjuvantes, seja narrando as ações destes e os acontecimentos. É ele também quem arbitra as questões no jogo e quem determina quando os outros jogadores devem interagir (jogar), dando-lhes o direito de dizer o que seus personagens estão fazendo, dizendo, pensando e até sentindo. Além disso, ambos, personagens-jogadores e mestre, também atuam rolando dados, comparando resultados, fazendo anotações e discutindo aplicação de regras. Vejamos a definição apresentada do livro básico do jogo *Dungeon and Dragons*:

O D&D é um jogo de fantasia que utiliza a imaginação. Em parte, ele envolve a interpretação, em outra ele é uma brincadeira narrativa, mas também abrange a interação social, aspectos dos jogos de estratégias, sem mencionar as jogadas de dados. Você e seus amigos criam personagens que se desenvolvem e evoluem a cada aventura concluída. Um dos jogadores será o Mestre, que controlará os monstros e inimigos, descreverá o ambiente, julgará as ações com base nas regras e criará as aventuras. Juntos, o Mestre e os jogadores são responsáveis pelo jogo. [COOK; TWET; WILLIAMS, 2004, p. 4].

Em síntese, RPG é um jogo que mistura elementos de teatro e de jogos de estratégia. Assim como em um jogo de estratégia, 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 de regras chamado de “livro básico” ou “manual do jogo”. E como no teatro, cada personagem possui uma história, cabendo ao jogador interpretá-la, assim como fazem os atores. No entanto, no RPG as falas não estão prontas em um roteiro, os jogadores as criam à medida que seus personagens são postos diante de situações de diálogo.

1.2. RPG: o Surgimento

Segundo PAVÃO [2000], o RPG surgiu nos Estados Unidos em meados de 1970 como evolução dos jogos de estratégia de guerra ou de miniaturas². Nesses jogos, os participantes controlam exércitos ou armadas e simulam batalhas em cenários históricos como as Guerras Napoleônicas, a Guerra Civil Norte-americana ou as Guerras Mundiais.

Nos meados da década de setenta, um grupo de amigos, apaixonados por essas simulações, começou a experimentar idéias novas. Depois de vários testes, introduziram no *hobby* algumas inovações, como a possibilidade de vários jogadores, e não apenas dois; o uso de uma única miniatura-personagem para cada jogador, ao invés de um exército; a adoção de objetivos convergentes, e não concorrentes, para os jogadores; a necessidade da presença de um árbitro; a possibilidade das mesmas personagens serem protagonistas de várias histórias interligadas; e a mudança no cenário, que deixava de ser exclusivamente um campo de batalha, passando a dar mais liberdade de ação aos personagens.

A autora acrescenta ainda ao contexto de surgimento do jogo uma forte influência de um determinado tipo de literatura, produzida por autores como o sulfricano J.R.R. Tolkien em obras como *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, que narram sagas de personagens heróicos e seres mitológicos em mundos fantásticos repletos de magia e entidades sobrenaturais.

Em janeiro de 1974, a produtora *Tactical Studies Rules* publicou *Dungeons & Dragons* (D&D), que é considerado o primeiro *Role playing game*, apesar de não ter recebido essa denominação logo de início. O sucesso foi maior do que o esperado, pois cativou não só os jogadores mais tradicionais como também trouxe para o *hobby* inúmeros fãs da ficção de fantasia, que agora tinham a oportunidade de viver aventuras nos cenários que lhe eram tão caros. Atualmente o RPG é conhecido em muitos países, existem dezenas de jogos e em inúmeros gêneros: fantasia medieval, ficção científica, terror, história do Brasil, etc.

² Nos jogos de estratégia, as miniaturas são reproduções de elementos de um campo de batalha, como soldados, blindados etc.

1.3. A Revista Dragão Brasil

A revista Dragão Brasil (DB) é uma revista brasileira de publicação mensal e circulação nacional especializada em jogos de RPG. Teve seu primeiro número em 1994, ainda sob o título de *Dragon*. Este título permaneceu até sua segunda edição e foi alterado para o atual na terceira. A editora Trama, responsável pela revista, também teve seu nome posteriormente alterado para Talismã. Atualmente a DB encontra-se em sua 122ª edição, sob a responsabilidade da editora 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 descontinuada. Em 2005, a DB passou a ter uma concorrente, a *Dragon Slayer*, fundada pela junção da equipe de produção da *D20 Saga*³ e três antigos editores e criadores da DB. Com a saída do trio da equipe de edição da DB, a revista passou a ser feita 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.

2) Discurso, Polifonia e Negação Polêmica

Ao falar de discurso, MAINGUENEAU [2002, p.55] afirma que este é assumido por um sujeito que se coloca como fonte de referências pessoais, temporais e espaciais, o sujeito da enunciação. 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 [2000] chamou polifonia.

Oswald DUCROT [1987], ao propor uma teoria polifônica da enunciação, discute esse conceito bakhtiniano sob a perspectiva da Pragmática Semântica ou 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. Neste trabalho recorreremos à descrição que faz o autor acerca da negação. Para ele há uma dissimetria fundamental entre enunciados negativos e enunciados positivos: o positivo seria essencialmente intrínseco ao negativo, enquanto o oposto não ocorreria.

³ Revista de RPG especializada no sistema D20 e que não chegou a uma dezena de publicações.

Para descrever a negação, o autor opera uma distinção entre os sujeitos envolvidos na enunciação. Ducrot distingue, então, três tipos de sujeitos: o falante, o locutor e o enunciador. O **falante** é o autor empírico do texto. O **locutor** é o responsável pelo dizer, é o sujeito que assume a voz no discurso e se coloca como fonte do mesmo. 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].

Ducrot reformula sua concepção da negação apresentada em outros trabalhos para enquadrá-la em sua teoria polifônica da enunciação. O autor distingue então três tipos de negação: a polêmica, a metalingüística e a descritiva.

A **negação polêmica** é a que especificamente nos interessa neste trabalho. Para o autor é aquela destinada a opor-se uma opinião inversa afirmativa [*apud* RODRIGUES, 2002]. O locutor ao negar coloca em cena um choque entre dois posicionamentos antagônicos sustentados por dois enunciadores distintos. Um enunciador (E1) assume o ponto de vista rejeitado, e o outro (E2), a rejeição. O locutor é normalmente associado a este último. Rodrigues explica que, do ponto de vista da Análise do Discurso (doravante AD), a negação polêmica interessa pela possibilidade de se identificarem, através dela, duas “vozes” distintas que encenam um embate de posicionamentos em relação a um dado tema, a rejeição de um determinado ponto de vista ocorrendo concomitantemente à apresentação do ponto de vista do locutor. Nesse embate pode-se perceber de forma marcada a questão da heterogeneidade enunciativa [AUTHIER-REVUZ, 2001].

Outra forma de considerar a heterogeneidade constitutiva é sob o prisma do primado do interdiscurso sobre o discurso [MAINGUENEAU, 2005]. Para esse autor, os discursos já nascem em embate. Uma posição enunciativa, ou melhor, uma formação discursiva (FD), só pode constituir-se a custas de expulsar o seu Outro constitutivo, materializado na forma de simulacros.

A cada posição discursiva se associa um dispositivo que a faz interpretar os enunciados de seu Outro traduzindo-os nas categorias do registro negativo de seu próprio sistema. Em outras palavras, esses enunciados do Outro só são “compreendidos” no interior do fechamento semântico do intérprete; para constituir e preservar sua identidade no espaço discursivo, o discurso não pode haver-se com o Outro como tal, mas somente com o simulacro que constrói dele. [MAINGUENEAU, 2005, p. 103].

Dessa forma entendemos que os enunciadores rejeitados pela negação polêmica são simulacros desse Outro. Com a análise poderemos captar uma das formas como a formação discursiva, que chamaremos RPGística (em função do neologismo usado por jogadores de RPG para se auto-intitular), traduz o seu Outro na tentativa de expulsá-lo, podendo assim se

constituir.

3) Seleção do *Corpus* de Análise

Para responder às questões propostas no início deste texto, analisamos enunciados do artigo intitulado “O que é RPG?”, publicado na revista DRAGÃO BRASIL [2004]. A seleção desse artigo como fonte do *corpus* considerou dois critérios: a) está incluído na publicação especializada sobre RPG há mais tempo no mercado editorial brasileiro e com circulação nacional; e b) trata-se de um texto que, na tentativa de explicar o jogo ao leitor, emprega um bom número de enunciados com marcas de negação polêmica.

Para proceder à análise, fizemos o levantamento de todos os enunciados que continham negação e, em seguida, operamos a identificação de suas afirmativas subjacentes, de acordo com a descrição da teoria polifônica de Ducrot.

4) Análise do *Corpus*

Nossa análise prestou-se a caracterizar distintas imagens discursivas de RPG. A negação polêmica, conforme Ducrot [1987], nos deixa diante de duas realidades enunciativas distintas:

- um enunciado negativo, materializado nas palavras do locutor, as quais são assumidas normalmente pelo mesmo;
- um ponto de vista afirmativo subjacente, não materializado verbalmente.

Para a AD, a negação polêmica pode ser entendida como marca de heterogeneidade enunciativa, pois se há um enunciado, ainda que implícito, é porque há uma posição enunciativa capaz de sustentá-lo [RODRIGUES, 2002, p.63].

Para DUCROT [1987], ao negar, o locutor se distancia dos enunciados negados, desqualificando-os, isto é, aquilo que é dito pelos enunciadores das afirmativas é rejeitado pelo locutor. Nosso foco procurou então iluminar as possíveis posições enunciativas que sustentariam as afirmativas subjacentes, compreendendo que essas definem concepções de RPG que o especialista rejeita, e precisa afastar; elas constituem o simulacro do Outro da FD RPGística.

A partir da análise dos enunciados marcados pela negação polêmica, chegamos a um conjunto de afirmativas que reunimos em três grupos, que são descritos nas subdivisões que se seguem.

4.1. Posição Enunciativa “RPG Como Prática Religiosa”

Esta posição enunciativa entende o RPG como uma prática religiosa, um cerimonial ou homenagem que se presta a uma divindade, doutrina ou sistema de crenças e lida com coisas ocultas, como a magia e o espiritismo. O Quadro 1 apresenta alguns dos enunciados negativos⁴ e as respectivas afirmativas subjacentes.

Quadro 1 – RPG Como Prática Religiosa

Enunciados negativos	Afirmativas subjacentes
“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.”	RPG é um algum culto, seita ou religião; RPG transforma em vampiro; RPG manda para o inferno.
“Fazer o papel de um Clérigo de um Deus da Guerra NÃO torna você um devoto de nenhum ‘Deus da Guerra’ na vida real.”	Fazer o papel de um Clérigo de um Deus da Guerra torna o jogador um devoto de um “Deus da Guerra” na vida real.

4.2. Posição Enunciativa “RPG Como Prática Contraventora”

Esta posição enunciativa acredita que RPG é um jogo que lida com o azar e a sorte, e que não depende das habilidades dos jogadores, é o tipo de jogo que pode envolver apostas, tornando-se algo ilegal. É um jogo, no qual os jogadores participam de torneios e competições onde o principal objetivo é ganhar. O quadro 2 apresenta alguns dos enunciados negativos e as respectivas afirmativas subjacentes.

Quadro 2 – RPG Como Prática Contraventora

Enunciados negativos	Afirmativas subjacentes
“Por estranho que pareça, no RPG não importa ‘ganhar’. Este é um jogo de contar histórias, e não há vitória ou derrota em contar uma história – apenas entretenimento. Não existe vencer ou perder, apenas entretenimento.”	No RPG o importante é ganhar; no RPG existe vencer e perder.
“RPG não é um jogo de azar.”	RPG é um jogo de azar.
“as rolagens de dados nunca envolvem vitória, derrota ou apostas de qualquer tipo.”	as rolagens de dados (algumas vezes ou sempre) envolvem vitória, derrota e apostas de qualquer tipo.

⁴ Os destaques em negrito são nossos. O “não” em maiúsculas é da própria revista.

4.3. Posição Enunciativa “RPG como Jogo Eletrônico”

Essa posição vê no RPG mais um jogo eletrônico, possivelmente do tipo videogame ou jogos de computador. A polêmica estabelecida aqui não se situa nas mesmas bases que as apresentadas anteriormente. O locutor da revista nega o ponto de vista dessa posição enunciativa por considerá-lo incorreto em termos da definição do jogo e expressar total desconhecimento do funcionamento em si do mesmo, e não porque ela agregaria a ele quaisquer valores sociais falsos. O quadro 3 apresenta alguns dos enunciados negativos e as respectivas afirmativas subjacentes.

Quadro 3 – RPG Como Jogo Eletrônico

Enunciados negativos	Afirmativas subjacentes
“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.”	No RPG, o jogador aperta botões e vê as coisas em uma tela.
“No RPG de mesa, jogam no mínimo duas pessoas (o ideal seria de quatro a seis). Não há aparato eletrônico, como computador ou console de videogame.”	No RPG de mesa há aparato eletrônico, como computador ou console de videogame.

5) Considerações Finais

Nossa pesquisa procurou identificar, em um contexto de polêmica, possíveis imagens de RPG construídas discursivamente em um texto que se propõe a explicá-lo. Retomando nossas perguntas de pesquisa podemos responder quem fala nos textos da publicação especializada, o que falam e como se posicionam. O enunciador assumido pelo locutor da revista, que chamamos enunciador da FD RPGística, sustenta uma posição favorável ao RPG, caracterizando-o como “apenas um jogo, uma brincadeira [DRAGÃO BRASIL, 2004, p. 18]”, designações que caracterizam algo lúdico, divertido e inofensivo enquanto os enunciadores negados pelo locutor sustentam posições desfavoráveis ou ingênuas sobre o jogo. Com a análise das negações polêmicas, chegamos a três posições enunciativas rejeitadas pelo enunciador da FD RPGística: o RPG como prática religiosa, o RPG como contravenção e o RPG como jogo eletrônico. Elas falam que o RPG é uma seita ou religião, que manda para o inferno; ou que é um jogo de azar, é um método de adivinhação; ou que é um jogo eletrônico. Não se posicionam diretamente contra o jogo, no entanto suas concepções caracterizam pontos de vista negativos, in-

gênuos ou redutores que, de alguma forma, não justificariam a prática do mesmo em nossa sociedade. Por isso, tais enunciados são rejeitados pelo locutor da revista, o especialista, que diz exatamente o contrário.

Através destes perfis chegamos à conclusão de que as vozes⁵ que atacam o RPG o associam principalmente a práticas religiosas e que envolvem misticismo ou a práticas contraven-toras. Tais posições podem ser identificadas socialmente com vozes da Religião, aquela que se vê como a única verdadeira e redentora, enquanto as outras não passam de seitas que levarão o homem à perdição, ao inferno, e do Moralismo, daqueles que se julgam corretíssimos, seguidores e respeitadores da lei, grupos que não se opõem necessariamente.

Bibliografia

- AUTHIER-REVUZ, J. *Palavras incertas: as não-coincidências do dizer*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2001.
- BAKHTIN, M. *A estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BRANDÃO, H. H. N. *Introdução à análise do discurso*. 2ª ed. Ver. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2004.
- COOK, M.; TWET, J.; WILLIAMS, S. *Livro do Jogador: livro de regras básicas I, v.3.5*. São Paulo: Devir, 2004.
- DRAGÃO BRASIL. São Paulo: Talismã, nº. 109, 2004.
- DUCROT, O. *O dizer e o dito*. Campinas: Pontes, 1987.
- MAINGUENEAU, D. *Análise de textos de comunicação*. São Paulo: Cortez, 2002.
- _____. *Gênese dos discursos*. Curitiba, PR: Criar, 2005.
- PAVÃO, A. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG)*. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2000.
- RODRIGUES, I. C. *Debates em educação bilíngüe para surdos: vozes que habitam o dizer não*. Rio de Janeiro. Dissertação de Mestrado. Mestrado em Letras, área de concentração em Lingüística. Instituto de Letras, UERJ, 2002.

⁵ É necessário destacar que a voz que associa o RPG aos jogos eletrônicos não ataca diretamente o jogo enquanto prática, mas o reduz a algo que não é. Como concepção redutora, tal posição é rejeitada pelo enunciador da FD RPGística.