

**Rafael Carneiro Vasques**

*AS POTENCIALIDADES DO RPG (ROLE PLAYING GAME)*

*NA EDUCAÇÃO ESCOLAR*



ARARAQUARA – SÃO PAULO.  
2008

**Rafael Carneiro Vasques**

*AS POTENCIALIDADES DO RPG (ROLE PLAYING GAME)  
NA EDUCAÇÃO ESCOLAR*

Dissertação apresentada ao Departamento de Didática, Programa de Pós-graduação em Educação Escolar, da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Escolar.

**Linha de pesquisa: Trabalho Docente**

**Orientadora: Prof<sup>a</sup> Livre Docente Marilda da Silva**

**Bolsa: CNPq**

ARARAQUARA – SÃO PAULO.  
2008

Vasques, Rafael Carneiro

As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na  
educação escolar / Rafael Carneiro Vasques – 2008

179 f. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade  
Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de  
Araraquara

Orientador: Marilda da Silva

I. Educação. 2. Jogos. 3. Indústria cultural.  
I. Título.

**Rafael Carneiro Vasques**

***AS POTENCIALIDADES DO RPG (ROLE PLAYING GAME) NA EDUCAÇÃO  
ESCOLAR***

Dissertação apresentada ao Departamento de Didática, Programa de Pós-graduação em Educação Escolar, da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Escolar.

**Linha de pesquisa: Trabalho Docente**

**Bolsa: CNPq**

Data de aprovação: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

**MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:**

---

Presidente e Orientador: Marilda da Silva – Livre Docente  
Professora.  
Universidade Estadual Paulista/Araraquara.

---

Membro Titular: Ricardo Leite Camargo - Doutor  
Professor.  
Universidade Estadual Paulista/Araraquara.

---

Membro Titular: Edvaldo Souza Couto - Doutor  
Professor.  
Universidade Federal da Bahia.

Local: Universidade Estadual Paulista  
Faculdade de Ciências e Letras  
UNESP – Campus de Araraquara

À memória de meu pai.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Professora Doutora Marilda da Silva que me apontou os melhores caminhos a serem trilhados nesta jornada.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo auxílio financeiro à pesquisa, que possibilitou o desenvolvimento deste estudo.

Aos Professores Doutores Ricardo Leite Camargo e Renato Bueno Franco, presentes em meu exame de qualificação, pela leitura atenta e precisão de suas argüições.

Aos professores Doutores Newton Duarte, Paula Ramos, José Luís Vieira, Maria Regina Guarnieri, Sílvia Regina Sigolo, Maria Helena Frem Dias-da-Silva e Márcio Seligmann-Silva, responsáveis por valiosas discussões em aulas, que enriqueceram nosso trabalho.

A Douglas Quinta Reis, Jaime Daniel Leandro Rodríguez Cancela, Maria do Carmo Zanini e Carlos Eduardo Lourenço pela confiança depositada e interesse pelas questões apresentadas por mim. Aos três primeiros agradeço ainda pelo fornecimento de materiais e informações imprescindíveis e de difícil acesso.

A Fabiano Rodrigo da Silva Santos, Alessandro Eleutério de Oliveira, Thiago das Chagas Santos e Francisco Diniz Teixeira pelas contribuições e discussões travadas durante o desenvolvimento do trabalho.

A Fábio Gerônimo Mota Diniz, Juliana Aparecida Gabriel, Edílson dos Santos Timóteo, Marcelo de Godoy Domingues, Alexandre Sartoris Neto, Henrique Sanches, Marcelo Almeida Prado, Marco Aurélio da Silva, Luiz Carlos Bertachi Filho e Leonel Domingues pelos inúmeros apoios logísticos dados a mim nesta empreitada.

A minha Paula Ito, por ajudar a sistematizar e organizar esta dissertação; pelo amor e presença ao meu lado, com suas preciosas contribuições, ensinamentos e atenção ao meu trabalho e a mim.

Agradeço ainda àqueles que me permitiram seguir por este caminho e dedicaram um pouco de si para o meu desenvolvimento. Poder tê-los ao meu lado e compartilhar a vida com eles deu-me o apoio e a motivação desde o início até a conclusão deste trabalho: a Amariles, minha mãe, por ser a espinha dorsal de toda a minha formação; ao Bené, por toda ajuda, compreensão e exemplo de vida; ao Vini,

por compartilhar o interesse pelo RPG, dirigindo-lhe um olhar apaixonado que sempre nos proporcionou discussões acaloradas sobre o tema, ao Edu, pela presteza em oferecer-me toda sorte de auxílios, revigorando minhas forças; a Ane, por me fazer tentar ser melhor.

Agradeço por fim a: Miguel, Guiomar, Ermelinda; Margarida, Cida, Mário, Regina, Rita, Márcia; Alexandre, Ricardo, Agnaldo, Manoel, Néia, Cholinho, Daniel, Denise, Lu, Fabinho, Caio e Marcelo.

“Portanto, um futuro do tipo autêntico, aberto como processo,  
é inacessível e estranho a toda mera contemplação”

(BLOCH, 2005, p. 18)

## RESUMO

Este trabalho pretende apresentar uma análise do RPG (Role Playing Game) a partir de sua fecundidade enquanto ferramenta didático-pedagógica. Neste sentido, um de nossos esforços foi o exame de pesquisas brasileiras que abordaram o jogo, para uma melhor compreensão da metodologia aplicada ao estudo deste que é um objeto recente das ciências.

Por notarmos a existência de uma visão marginalizadora em relação ao RPG, capaz de limitar as iniciativas de utilização do jogo no processo de ensino-aprendizagem, sentimos a necessidade de desmistificá-lo e, assim, analisamos notícias divulgadas na mídia que sugerem a existência de uma conexão entre o RPG, crimes e rituais de magia; bem como materiais de instituições religiosas em que esta associação também é pontuada. Para assimilar esta tensa relação entre o RPG e a religião, lançamos mão do conceito, formulado por Max Weber, de desencantamento do mundo e, com isso, inferimos a filiação do RPG ao pensamento científico, dedução esclarecedora para a compreensão do conflito deste com o pensamento religioso.

Paralelamente à discussão destas questões preliminares, apontamos no RPG traços do *Romantismo Anti-Capitalista* de Michael Löwy e Robert Sayre, o que nos permitiu compreender características deste jogo que possibilitam uma experiência educativa que contradiz a semiformação oferecida pela Indústria Cultural, ao propor uma ação alicerçada na Experiência (*Erfahrung*) dos participantes, ao contrário das mercadorias típicas da Indústria Cultural, fundadas na Vivência (*Erlebnis*) dos expectadores.

Abordamos ainda uma especificidade do objeto que julgamos significativa: a possibilidade dos jogadores de lançarem à história um olhar não-determinista, por ser esta apresentada de forma aberta a transformações e construída coletivamente, desnaturalizando o social.

Por fim, procuramos defender a possibilidade de se instituir um *habitus* específico no jogador de RPG, que o estimule a desenvolver a prática da leitura e a busca por aquisição de capital cultural.

## PALAVRAS-CHAVE

ROLE PLAYING GAME, JOGO, EDUCAÇÃO, INDÚSTRIA CULTURAL, DESENCANTAMENTO DO MUNDO, ROMANTISMO ANTI-CAPITALISTA.

## ABSTRACT

This work seeks to present an analysis of role-playing games (RPGs) from the perspective of their richness as didactical-pedagogical tools. As such, we endeavor to investigate the ongoing research regarding these games, as it is carried out in Brazil, in order to achieve a better understanding of the methodology that has been applied to the study of this brand-new subject of science.

Since we notice a trend towards marginalization of role-playing games – an outlook that could curtail initiatives regarding the application of RPGs to the teaching-learning process – we consider it necessary to demystify them; therefore, pieces of news disclosed by the media, implying a connection between RPGs, crime and magic rituals, are analysed; materials issued by religious institutions in which that connection is punctuated are scrutinized as well. To grasp this uneasy relationship between role-playing games and religion, we refer to Max Weber's concept of *disenchantment of the world*, and by doing so we infer the association of RPGs to scientific thinking – an enlightening conclusion that has enabled us to understand the conflict between scientific and religious thinking.

Besides discussing these preliminary issues, we identify in role-playing games some features from Michael Löwy and Robert Sayre's *Romantic anti-Capitalism*, a perspective that allowed us to understand certain traits of these games, traits that enable an educative experience in contradiction with the semi-formation offered by Cultural Industry, by proposing an action grounded in the partakers' Experience (*Erfahrung*), instead of the typical commodities of the Cultural Industry that are based in the viewers' Lived Experience (*Erlebnis*).

We also deal with one of the subject's particulars we consider most significant: that role-players might cast a non-deterministic look upon the history, because the tale presents itself open to transformation, and it is a collective achievement that denaturalizes the social sphere.

Finally, we advocate the possibility of imbuing role-players with a specific *habitus*, one that spurs them to actively acquire reading practice and cultural capital.

## KEYWORDS

ROLE PLAYING GAMES, GAMING, EDUCATION, CULTURAL INDUSTRY,  
DISENCHANTMENT OF THE WORLD, ANTI-CAPITALIST ROMANTICISM.

## SUMÁRIO

Introdução.....	1
1 O RPG: configuração, especificidades e história.....	6
1.1 Reflexões preliminares: o jogo e a educação.....	6
1.2 Breve apresentação.....	12
1.2.1 Características distintivas.....	14
1.3 História.....	20
2 Crimes, magia e o medo da imaginação: o entendimento do RPG veiculado pela mídia.....	27
3 RPG: entre o desencantamento do mundo e o Romantismo anticapitalista.....	53
4 Análise de pesquisas brasileiras sobre o RPG: meados da década de 1990 aos dias atuais.....	75
5 Possibilidades de escovar a história a contrapelo e a refundação do narrador na contramão da indústria cultural.....	111
Considerações finais.....	124
Bibliografia.....	129
ANEXOS.....	140
ANEXO A – Matéria sobre crimes envolvendo o RPG em Teresópolis.....	141
ANEXO B – E-mail com matéria sobre o assassinato em Ouro Preto.....	144
ANEXO C - E-mail com matéria sobre o assassinato em Guarapari.....	147
ANEXO D – E-mails sobre o assassinato em Brasília.....	148
D.1 – E-mail com matéria sobre o assassinato em Brasília.....	148
D.2 – E-mail contendo análise sobre o crime relacionado ao RPG em Brasília.....	151
ANEXO E – Ficha de personagem de Vampiro: A Máscara.....	152
ANEXO F – Material de divulgação das atividades do Grupo Olho de Saulot (1996).....	153
ANEXO G – Propaganda do jogo <i>Hero Quest</i> na revista <i>RPGMagazine</i> (1994).....	154
ANEXO H – E-mail de lista de discussão sobre a gravação de um programa televisivo sobre o RPG.....	156
ANEXO I – Processo por preconceito religioso.....	160

## Introdução

Em 1973 publica-se o primeiro RPG, nos Estados Unidos, intitulado *DUNGEONS & DRAGONS*, um jogo de fantasia medieval, que usava elementos básicos dos *war games* mas diferenciava-se destes por trazer a novidade do controle de um único personagem por jogador, e por fundamentar claramente seu universo e aventuras na obra do escritor e professor de filologia de Oxford, J.R.R. Tolkien. Assim, desde a sua origem, o RPG encontra-se vinculado à literatura fantástica.

Com a fundação de novas editoras e o desenvolvimento do RPG, autores como H. P. Lovecraft, Robert E. Howard, entre outros, foram sendo incorporados às referências de escritores e jogadores. Surgiram RPGs baseados na literatura, história e mitologia que apresentavam densas pesquisas sobre os temas propostos. Os Astecas, o Império Romano, a Rússia pré-czarista, a Grécia, etc., constituíam alguns dos cenários dos novos jogos. No Brasil, no início dos anos 90, publicou-se um RPG que abordava a época dos Bandeirantes, apresentando a estrutura social, o folclore, as religiões e outras características do período colonial.

Em 1992 é realizado o primeiro *Encontro Internacional de RPG* no Brasil, maior evento nacional voltado ao RPG, e segundo maior do mundo, que conta com mesas de jogos, exibição de filmes, exposições de editoras e palestras sobre diversos temas ligados ao RPG, e tem como público alvo, prioritariamente, adolescentes. Em suma, trata-se de um evento que reúne milhares de jovens para contar histórias, conhecer novas publicações e assistir a palestras. Desta forma, os participantes são estimulados não apenas a imaginar e criar, mas também a integrar-se a um grupo e, principalmente, a ir além do jogo em si, já que no evento são debatidos diversos assuntos relacionados ao RPG, que somam ao participante conhecimentos mais amplos, possibilitando-lhes uma reflexão sobre sua própria atividade, ao invés da prática unicamente. Entre outros temas, são debatidos os fins didáticos do RPG. Vale ressaltar que alguns grupos de jogadores, por iniciativa própria, discutem o uso do RPG na educação – é o caso do grupo *O olho de Saulot* (Campinas-SP), que no encontro anual de 1996, trouxe ao público panfletos que pretendiam trazer à luz essa questão.

Também em cidades do interior do Brasil, grupos menores procuravam

analisar e empregar o RPG nas escolas, como em Poços de Caldas (MG), onde a Casa da Cultura local promoveu oficinas, tendo em vista a apresentação do jogo a escolas (1996-97). Em São Paulo, uma professora de Ensino Fundamental I vem adotando, desde 2000, o jogo como material de apoio em suas aulas, obtendo resultados bastante satisfatórios. A observação destas e de outras experiências mostra que o RPG, em sua essência, possui um enorme potencial a ser explorado no processo de ensino-aprendizagem, a saber, exige como necessidade básica o desenvolvimento do hábito da leitura que, por conseguinte, traz um enriquecimento vocabular e de cultura geral – dado o caráter da temática; mostra uma visão histórica não determinista e não personalista, por seu caráter inacabado, aberto a possibilidades várias; apresenta um universo ficcional quantificável e, desta maneira, colabora com o desenvolvimento da capacidade de calcular dados dentro de um sistema lógico em si. Assim, a atividade de jogar RPG parece constituir um ainda não investigado *habitus* – conceito definido por Bourdieu (1992, p. 191) como “sistema das disposições socialmente constituídas que, enquanto estruturas estruturadas e estruturantes, constituem o princípio gerador e unificador do conjunto das práticas e as ideologias características de um grupo de agentes”. É pertinente destacar que a estrutura do jogo exige uma participação ativa e democrática, visto que resgata a “comunidade dos ouvintes” (BENJAMIN, 1996, p. 205), pois estimula o respeito à fala e à ação dos outros jogadores na construção da narrativa.

Desde a sua concepção, o RPG busca associar-se à aquisição de conhecimento. Uma pequena mostra desta intenção pode ser verificada através de uma propaganda de um jogo (*Hero Quest*), voltado para principiantes, que apresentava o seguinte *slogan*: “O ABC do RPG para quem tem QI”.

Todavia, embora em eventos específicos os fins educativos do RPG estejam evidenciados e as experiências práticas denotem a funcionalidade do jogo para tais, está claro que o tema é pouco explorado no Brasil, até porque se trata de um jogo pouco difundido, ao menos em nível nacional.

A primeira pesquisa acadêmica sobre RPG realizada no Brasil foi publicada em 2004, enquanto foram se desenvolvendo outros trabalhos ligados à área em todo país. A partir de então, pode-se contar com um arcabouço teórico, sendo possível atentar a alguns elementos do jogo. Assim, com estas leituras e partindo de nosso conhecimento prévio sobre as potencialidades didático-pedagógicas do RPG, tomaram corpo nossas indagações. Todavia este campo de pesquisa ainda está em

formação e há muitas questões a serem solucionadas e outras que precisam ser levantadas; aspectos importantes do jogo ainda devem ser esclarecidos, visto que alguns estudos acadêmicos sobre o RPG apresentam análises que ignoram características fundamentais do objeto e a sua ligação com a sociedade e a educação.

Este trabalho não pretende esgotar a discussão sobre o RPG, mas sim formular explicações sobre sua racionalidade, tendo em vista a utilização deste como instrumento didático-pedagógico, o que é evidenciado pela influência que o pensamento científico exerce sobre o jogo. Esta influência pode ser encontrada na lógica sistêmica apresentada pelas regras dos manuais de RPG, elaborada pelos autores, além das informações científicas encontradas nos livros e dados sobre períodos históricos ou descrições que procuram o embasamento em pesquisas científicas. Tendo em vista o papel da escola enquanto espaço privilegiado de aprendizagem das teorias científicas e culturais, acreditamos que a utilização do RPG como ferramenta didático-pedagógica auxilia nesta tarefa. Além deste aspecto, o RPG apresenta características que o diferenciam dos produtos típicos da Indústria Cultural, pois sua interatividade permite aos jogadores participarem da elaboração e desenvolvimento da história de forma ativa e participativa, produzindo a narrativa, fugindo da passividade do simples espectador, que se torna cada vez mais distante de qualquer atividade criativa.

Buscamos compreender a tensão existente na relação entre RPG e religião, manifesta nos Estados Unidos há pelo menos duas décadas, e que se evidenciou no Brasil através de um crime ocorrido em 2000, em Teresópolis (RJ). A partir deste fato, o RPG passa a ser encarado como nocivo, sendo essa imagem defendida principalmente por alguns grupos religiosos e difundida por alguns veículos midiáticos que, por desconhecerem o jogo, deformam-no. Essa visão preconceituosa, disseminada entre a população, limita as experiências do uso do RPG em sala de aula e assim restringe o campo de pesquisa das potencialidades do jogo enquanto instrumento didático-pedagógico. Desfeita a confusão encontrada na divulgação do jogo, analisamos alguns aspectos que consideramos fundamentais para avaliar as potencialidades deste jogo como instrumento didático-pedagógico.

Tendo em vista a precariedade da bibliografia especializada, o desconhecimento do RPG em sua essência, e a emergência de uma miríade de notícias por vezes contraditórias trazidas pela mídia, fez-se necessário,

primeiramente, discorrer sobre as discussões envolvendo a utilização dos jogos na educação. Apresentamos em seguida as características básicas do RPG, o que é feito no capítulo: *O RPG: configuração, especificidades e história*. Para tanto utilizamos as descrições existentes em alguns livros de RPG, análises acadêmicas e informações de *sites* de internet. Em um terceiro momento, delineamos uma breve história do RPG, fundamentada essencialmente em *sites* americanos. Estes dados preliminares constituem um primeiro capítulo do trabalho.

No segundo capítulo – *Crimes, magia e o medo da imaginação: o entendimento do RPG veiculado pela mídia* – discutimos algumas notícias que relacionam o RPG a crimes no Brasil. Nossa análise busca evidenciar a desinformação de alguns meios de comunicação informativos ao relacionar o RPG ao crime, sem, no entanto, empreendermos uma revisão de toda notícia veiculada pela mídia sobre cada caso. Buscamos utilizar uma matéria para cada crime e demonstrar quais os equívocos cometidos. Nesta escolha, buscamos utilizar mais de um veículo midiático para que a análise não fique reduzida a um estudo sobre o veículo em questão.

Para esclarecer os elementos que influenciam o RPG, apresentamos no terceiro capítulo – *RPG: entre o desencantamento do mundo e o Romantismo anticapitalista* – uma leitura sobre as possíveis origens da tensão entre RPG e religião. Utilizamos então o conceito de desencantamento do mundo (WEBER, 1972), explicitando a relação existente entre os pensamentos mágico e científico e procurando demonstrar a filiação do RPG a este último.

No capítulo seguinte, intitulado *Análise de pesquisas brasileiras sobre o RPG: meados da década de 1990 aos dias atuais* analisamos alguns estudos realizados no Brasil sobre o RPG desde 1990 aos dias atuais, a fim de buscar dados relevantes para a compreensão da prática do RPG na educação e pontuar possíveis lacunas. No material pesquisado, encontram-se uma tese de doutorado e quatro dissertações de mestrado.

Em nosso último capítulo – *Possibilidades de escovar a história a contrapelo e a refundação do narrador na contramão da indústria cultural* – discorreremos sobre alguns elementos do RPG que julgamos ainda obscuros. Para tanto, apresentamos a relação entre o RPG e a indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 1985) amparando-nos em Benjamin (1989, 1996), Adorno (1986, 2002), Löwy (1993, 2005), Gagnebin (1996), entre outros, obviamente, tendo em vista as explicações

que julgamos necessárias para se pensar, de modo menos vulgar, as características desse jogo para que ele possa servir de instrumento de trabalho ao ensino escolarizado.

Nas considerações finais apresentamos uma síntese de nosso trabalho, assim como elencamos alguns elementos que, a partir dos quais é possível esboçar um *habitus* de jogador de RPG. Além disso, apresentamos algumas hipóteses ainda por serem verificadas em futuras pesquisas.

# 1 O RPG: configuração, especificidades e história

## 1.1 Reflexões preliminares: o jogo e a educação

Prática recorrente nas sociedades humanas e objeto de inúmeras discussões sobre sua natureza, o jogo sofre avaliações diversas, de acordo com as transformações econômicas, sociais e culturais pelas quais cada sociedade passa.

Segundo Duflo (1999, p. 12) durante muito tempo “o jogo era posto ao lado do divertimento e assimilado por isso às coisas que não têm verdadeiramente importância e às quais não devemos dar muita atenção”. Aristóteles acreditava que “as atividades sérias valem mais e emanam da melhor parte da alma do que as atividades lúdicas” (Idem, Ibidem, p. 13).

A depreciação do jogo é sugerida inúmeras vezes na história humana, e pode ser evidenciada pela afirmação de Duflo (Ibidem, p. 18), de que “a maioria das sociedades ocidentais tentará proibir ou pelo menos regulamentar estritamente, por várias vezes e também sempre ineficazmente, todos os jogos de azar e a dinheiro que escapam ao controle do Estado”. Muitas críticas são embasadas no comportamento dos jogadores, visto que, para seus detratores, estes “vão a lugares maus, na fronteira do lícito e do interdito, arruinam-se, empobrecem e desonram sua família, deixam-se levar por suas paixões, blasfemam, brigam, etc” (Idem, Ibidem, p. 18).

Um dos pilares do pensamento ocidental, a Igreja Católica, apresenta, historicamente, visões antagônicas. Se por um lado a reprovação dos jogadores é encontrada entre alguns cristãos ortodoxos, como podemos observar na visão de São João Crisóstomo<sup>1</sup>, que defendia que “não é Deus quem os faz jogar, mas o demônio” (Idem, Ibidem, p. 21), por outro lado, encontramos no próprio seio da Igreja Católica, uma visão positiva do jogo, com São Tomás de Aquino, que defende o jogo como um necessário repouso do espírito e do bom humor (Idem, Ibidem, p. 20).

No Império Romano o termo *ludus* foi utilizado tanto para denotar treinamento, exercício e simulacro, quanto jogo e exercício escolar (BROUGÈRE, 1998, p. 36). O jogo liga-se à escola “em torno da noção de exercício, de simulacro ou de fingimento, que conduz à relativização da oposição usual em nosso sistema

---

<sup>1</sup> São João Crisóstomo viveu em Constantinopla, entre os séculos IV e V. Citado por Tomás de Aquino, ficou conhecido por sua posição contrária aos judeus.

de representação” (BROUGÈRE, 1998, p. 37). Assim, “o jogo aparece como o reino da *mimesis*, do ‘como se’, do fingimento, tanto no teatro quanto no circo” (Idem, *Ibidem*, p. 37, grifos do autor). Há ainda nele uma esfera religiosa, pois o jogo, em Roma, é “um fato religioso, um ato oferecido a um deus como um presente” (Idem, *Ibidem*, p. 38).

O Renascimento vê o “jogo passar de sério ao frívolo” (Idem, *Ibidem*, p. 45). O jogo de azar modifica a visão social sobre o jogo. No entanto em que este é visto com suspeita, principalmente aqueles a dinheiro, apresentando-se como uma ameaça à sociedade, surge o interesse dos matemáticos na atividade lúdica, que se tornou “um terreno propício para novas análises, que serão de grande fecundidade para a história da Matemática” (DUFLO, 1999, p. 23). Os jogos que mais despertam a atenção dos matemáticos são os de azar, no qual o acaso é predominante. Desenvolve-se, a partir deste interesse, a visão na qual a atividade lúdica está estritamente ligada com a inventividade. Para Leibniz o acaso nos jogos forneciam ensinamentos para se inventar (Idem, *Ibidem*, p. 24), pois os pensamentos mais engenhosos são livremente exercitados e exigem dos jogadores atenção em suas ações, sem a necessidade de uma contrapartida no mundo “real”, além de operações matemáticas que não seriam exercidas senão no jogo (Idem, *Ibidem*, p. 25).

Interessante ressaltar que Leibniz reconhecia a perseguição aos jogos. Em uma carta endereçada a um amigo, defende a criação de uma “Academia dos prazeres” (LEIBNIZ, 1999, p. 82) onde seriam praticados jogos, haveriam exposições de arte, palestras, conferências, invenções, lutas, etc, enfim, um espaço para atividades lúdicas e artísticas. No entanto, Leibniz acreditava que “seria preciso impedir que na Academia se praguejasse e se blasfemasse contra Deus, pois esse foi o pretexto para que se suprimissem as academias” (Idem, *Ibidem*, p. 83). Além disso, a trapaça só seria “permitida com o consentimento dos jogadores” (Idem, *Ibidem*, p. 83).

O século do Iluminismo também pode ser considerado o século do jogo (DUFLO, 1999, p. 44). O interesse de matemáticos por ele chamou a atenção de alguns filósofos pela atividade, que se tornava “claramente o lugar onde uma certa engenhosidade humana desabrochava sem a coerção do real” (Idem, *Ibidem*, p. 53). Vários tópicos são escritos sobre o jogo na *Enciclopédia* de Diderot e d’Alembert.

Rousseau defendia a utilização de atividades lúdicas para que as crianças assimilassem ações úteis, tentando vincular prazer e trabalho (DUFLO, 1999, p. 54).

A caracterização moderna de jogo como uma prática ligada à atividade da criança e seu conseqüente desenvolvimento, para Brougère (1998, p. 35) “não é a mesma que aparece em todas as civilizações que fizeram emergir uma noção total e parcial de jogo”. Segundo o autor, o jogo deve ser entendido como uma atividade lúdica (Idem, Ibidem, p. 14) e como “material de jogo, tal como o jogo de xadrez enquanto constituído do tabuleiro e do conjunto de peças que permitem jogar no sistema de regras também chamado de jogo de xadrez” (Idem, Ibidem, p. 15).

Para Huizinga (1971, p. 3) “o jogo é fato mais antigo que a cultura”, visto que, para o autor, a atividade lúdica também é encontrada entre os animais. Para ele, faz-se necessário compreender as características fundamentais do jogo: ser livre, ser uma atividade em uma esfera temporária com orientação própria e ser limitado, isolado (Idem, Ibidem, p. 12-3). Esta última característica explicita a relação entre o jogo e a estética, relação esta que é sugerida por outros pesquisadores. Schiller pressupõe a arte como um caráter conciliatório entre a razão e a sensibilidade (DUFLO, 1999, p. 69) e, nesta relação de reciprocidade entre estas duas esferas surge a *Spieltrieb*, ou tendência ao jogo (Idem, Ibidem, p. 72). Para ele, esta tendência designa uma tendência ao belo, em uma reconciliação do ser humano consigo mesmo (Idem, Ibidem, p. 74). O jogo, então, representa a síntese livre na qual o homem que joga é concebido como totalidade (Idem, Ibidem, p. 74).

Ao analisar o pensamento de Schiller, Duflo (1999, p. 75) acrescenta que, para o autor,

[...] o jogo não é somente princípio de unidade, mas revela empiricamente capacidades próprias a instaurar uma legalidade no sensível e no passional que não seja sentida como um peso estranho, vexando a vida, mas como uma escolha livre, exaltando-a.

Para Ávila (1971 p. 35), esta visão que une o jogo e a arte pela estética pode ser encontrada na Arte Barroca, pois para ele, neste movimento artístico,

[...] o artista do barroco não se aliena ao jogar, porquanto o jogo se torna o seu instrumento de rebeldia, de libertação, de afirmação perante a realidade que quer sufocá-lo e anular, pela pressão histórica, a sua plenitude de ser no mundo. É em contrapartida a

essa realidade que ele tenta fundar uma outra que será a da sua própria criação, isto é, a autônoma realidade da arte.

Desta forma, a incapacidade de transformação objetiva da realidade pelo artista é atacada pela “sua soberania como criador de formas” (ÁVILA, 1971, p. 35).

Ávila (Ibidem, p. 77, grifos do autor) apresenta, ainda, uma análise da importância do lúdico nos *Sermões*, de Padre Vieira, nos quais, segundo ele, há uma “proporção entre a severa objetividade e o fulgor ordenado, linguagem que não quer esgotar-se na pragmática do sermão, mas que ao mesmo tempo busca resistir à mera vertigem do literário”.

Por fim, defende que

de todos os fatores de correlação estilística entre o barroco e a arte moderna, é sem dúvida a acentuada ludicidade das formas verificada em uma e outra etapas da evolução estética o que mais as aproxima, quando vistas sob o ângulo de uma crítica de sentido sincrônico. (Idem, Ibidem, p. 99).

Por conseguinte, a arte e o jogo conjugam-se em sua origem, a subjetividade, o prazer estético e a possibilidade de elaborar situações que fujam da simples constatação pragmática do real.

Atualmente, as análises matemáticas dos jogos de azar, perderam espaço para “o matematismo do jogo de estratégia [...] que abre novas perspectivas de aplicação ao mundo social, começando pelos comportamentos econômicos” (BROUGÈRE, 1998, p. 24).

No século XIX ocorre uma ruptura romântica no modo de compreender a criança (Idem, Ibidem, p. 63). Jean Paul Richter critica as ações dos “pais que, à força de correções, destroem o que chama de livre e delicioso jardim de infância” (Idem, Ibidem, p. 63). Sua visão apresenta a criança como uma representação do “primitivo, a humanidade primeira e arcaica, e, em potencial, o desenvolvimento da humanidade que vai reproduzir” (Idem, Ibidem, p. 63) e as horas gastas em jogos são livres horas de estudos. Além disso, o jogo infantil é encarado como atividade séria, em detrimento do jogo do adulto. Conseqüentemente deve-se “abrir um grande espaço ao jogo na educação” (Idem, Ibidem, p. 65), mas o espaço reservado aos brinquedos deve ser menor que aos jogos.

Ainda dentro do pensamento romântico, Fröebel “teve uma influência real na educação da primeira infância” (BROUGÈRE, 1998, p. 67). Influenciado por Richter sobre o valor educativo do jogo, Fröebel “foi o primeiro a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar o jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos” (KISHIMOTO, 2002, p. 61). Via o jogo com “dois modos de uso: *fim em si mesmo*: auto-expressão, espontaneidade e *meio de ensino*: busca de algum resultado” (Idem, *Ibidem*, p. 71, grifos do autor). Em sua visão, a capacidade simbólica da criança é exercitada nas brincadeiras, fazendo com que o mundo dos significados seja reconstruído pela iniciativa da criança. Com isto, é importante que o professor deva anular-se para servir de intermédio entre a criança e ela mesma (BROUGÈRE, 1998, p. 69).

Após esta ruptura romântica, o jogo acabou tornando-se objeto de estudo de biólogos e psicólogos, dentre eles Piaget, Elkonin, Freud, Klein, etc. No entanto, não exploraremos estas análises do jogo tendo em vista que estas discussões fugiriam do escopo de nosso trabalho.

Uma das primeiras aparições da noção de jogo educativo ocorre em 1911, na França, em um texto de uma inspetora de escolas maternais, Jeanne Girard, no qual propunha que se conciliasse a necessidade de jogar da criança com a educação que lhe deve ser atribuída. Desta forma, a criança vê o jogo como um fim em si mesmo e para os professores como um meio (Idem, *Ibidem*, p. 122). Distingue-se os “jogos educativos dos jogos livres em que a criança é abandonada, sem outro proveito que não uma evasão para o imaginário, conseqüentemente, segundo o autor [sic], sem nenhum benefício educativo” (Idem, *Ibidem*, p. 123).

Na Itália, Maria Montessori elabora uma educação infantil que “marginaliza o jogo em benefício de exercícios, de tarefas, de um trabalho livre que valoriza a criança rumo a um objetivo, nesse caso ligado a seu processo interno e personalizado de desenvolvimento” (Idem, *Ibidem*, p. 139-40). Para Montessori, a liberdade necessária para o desenvolvimento infantil não pressupõe o jogo. Em sua teoria, a educação sensorial deve prevalecer na instituição escolar em detrimento dos jogos.

Podemos observar, então, que as discussões sobre o papel do jogo na educação dividem-se em duas correntes: “de um lado um discurso, cada vez mais conhecedor da psicologia, que evoca a evidência da necessidade do jogo, de outro, atividades lúdicas que dependem mais de um desvio, de um estratagema ou de uma

combinação entre jogo e trabalho” (BROUGÈRE, 1998, p. 149). Desta forma, a visão pedagógica sobre o jogo está vinculada às exigências educacionais de cada instituição. Algumas instituições consideram o jogo como atividade fundamental para a socialização e outras como ferramenta de ensino-aprendizagem (Idem, Ibidem, p. 182-3). Na primeira visão, é permitida a livre associação das crianças, o livre jogar, pois isto privilegiaria a “autonomia, socialização e sociabilidade, à medida que resultam de múltiplos contatos livremente escolhidos” (Idem, Ibidem, p. 183). A segunda visão requer a direção do professor, sempre com objetivos didáticos claros e precisos. A crítica ao jogo livre revela uma tentativa de distanciamento das creches, em oposição ao direcionamento dado ao jogo nas escolas (Idem, Ibidem, p. 185).

Ao tentar revitalizar a discussão atual sobre o jogo, Brougère (Ibidem, p. 189) descarta o ato de jogar como uma atividade biológica, definindo-o como decorrente de uma aprendizagem social, não sendo, portanto, inata. Desta forma, para se jogar, é necessário que haja comunicação, porque o jogo supõe

a capacidade de considerar uma ação diferentemente porque o parceiro potencial lhe terá dado um valor de comunicação particular: é o que permite distinguir a briga ‘de verdade’ daquela que não passa de jogo. Para fazê-lo, é necessário haver acordo e compreensão de certos sinais. (Idem, Ibidem, p. 190).

Nesta comunicação, os jogadores organizam as regras e decidem participar do jogo de acordo com estas: “o jogo surge então como um sistema de sucessões de decisões. Esse sistema se expressa através de um conjunto de regras, pois as decisões constróem um universo lúdico partilhado ou partilhável com os outros” (Idem, Ibidem, p. 191). Este universo lúdico deve ser “um mundo aberto, incerto” (Idem, Ibidem, p. 193) composto por elementos aleatórios.

O autor sugere, ainda, cinco critérios para definir o jogo: “a presença de um grau secundário de linguagem, a decisão (de jogar e no jogo), a regra (sob suas diferentes formas), a incerteza e a frivolidade” (Idem, Ibidem, p. 194). No entanto, uma situação lúdica não pressupõe uma atitude lúdica. O esporte profissional é uma situação lúdica, mas o participante não a pratica em uma atitude lúdica (Idem, Ibidem, p. 194).

Por fim, Brougère (Ibidem, p. 196) considera que uma das características que tornam o jogo uma atividade educativa válida é o fato deste ser “como um lugar de

experimentação do uso da linguagem, do papel do contexto: experimentar a comunicação, sua introdução, o outro como interlocutor, o poder da linguagem para fazer existir a imaginação e a ficção”.

No entanto há uma lacuna, em nosso entender, na bibliografia usualmente encontrada na área. Os estudos mais difundidos sobre os jogos na educação focam sua utilização na educação infantil, sem abranger o potencial educativo encontrado nas atividades lúdicas para o público juvenil e adulto. Destarte percebemos que o RPG é pouco conhecido não apenas pelo público em geral, mas também desconhecido por grande parte de pesquisadores e professores, o que constitui parte das dificuldades de nosso estudo.

## **1.2 Breve apresentação do RPG**

Um jogo de RPG apresenta-se, invariavelmente, através de um livro que traz todas as informações necessárias para dar início a uma partida. Isto parece não dizer muito, afinal, qualquer jogo comumente apresenta um manual que norteia os jogadores. O diferencial dos livros de RPG se mostra, a princípio – tendo em mente as características físicas do material – pelo volume de informações trazidas por eles. O RPG *Dungeons & Dragons*, por exemplo, apresenta três livros básicos necessários para se começar a jogar. Cada um deles contém mais de trezentas páginas. Assim, já está claro que não se trata de um mero “manual” de regras, porém, a característica distintiva mais importante vai além deste volume de informações, considerando-se que estas não são despropositadas mas reúnem, de certa forma, um compacto de todo um universo ficcional, com tudo o que lhe é devido, desde a sua geografia, história, economia e religião, até a descrição de seus habitantes, com características bastante detalhadas.

Os livros de RPG conhecidos como “módulos básicos” trazem as regras necessárias para se jogar. Como o próprio nome destaca, são básicos, primários, simplificados, no entanto, todo módulo básico trará comentários sobre ambientações, regras, explicações sobre a interatividade do RPG e dicas para os narradores criarem e narrarem suas próprias histórias. “Complementos” ou “suplementos” são livros que fornecem novas possibilidades para o jogo que se pretende utilizar, como novas regras ou uma nova ambientação. “Edição” nos RPGs

costumam ser recriações feitas a partir da antiga edição (PEREIRA, 2003, p. 30-31), muitas vezes com novas regras e ambientações. Alguns RPGs fazem ainda uso de miniaturas e mapas, para melhor visualização das ações e combates dos personagens.

Como referido, todos os RPGs desenvolvem-se em um universo ficcional, também conhecido por ambientação, o qual constitui o cenário onde os personagens atuarão, descrito no livro com sua geografia e clima (geralmente com mapas em anexo), história e cronologia, cultura e tecnologias, economia e profissões, religiões e rituais, criaturas e suas biológicas. *GURPS Império Romano* (CARELLA, 1995) apresenta as características geográficas da região, a história da cidade, dos jogos e do império, o panteão e os cultos, a organização do exército romano e as suas batalhas, a descrição da economia da época, além de trazer informações para a criação de personagens, como uma lista de nomes utilizados pelos romanos e das profissões existentes. Barton e Jackson (1999) oferecem fórmulas e idéias para a criação de sistemas solares, planetas, galáxias e elaboração de aventuras que utilizem a viagem espacial como tema. O livro apresenta detalhes técnicos sobre astronomia e tecnologia espacial.

Juntamente com os detalhes da ambientação, um livro de RPG apresenta um sistema de regras que define a criação de personagens dentro do universo ficcional escolhido, delimita suas características e determina os resultados de suas ações, a quantidade de dano causado por uma queda ou um soco, por exemplo. Essas informações devem ser coerentes para formarem um sistema de regras<sup>2</sup>, que representa a característica quantitativa do RPG, como se verá mais adiante. Não importa se a ambientação aproxima-se o quanto possível da realidade, ou oferece um cenário totalmente fantástico, o importante é que os dados sejam verossímeis, que se criem possibilidades condizentes com este universo ficcional. Um RPG de super-heróis deve conter regras que possibilitem a criação de personagens com poderes e regras para combates extraordinários (BLANKENSHIP; MILLER, 1995), por exemplo, um golpe de um super-herói não pode ter o mesmo efeito que o de um

---

<sup>2</sup> Exemplo: Um jogador, ao criar um personagem, decide que este terá uma inteligência mediana, que para efeitos de jogo será representada pelo número dez. Quando determina que o seu personagem realizará alguma atividade que depende da inteligência do personagem, como por exemplo ao tentar resolver um enigma, o jogador descreverá sua ação ao narrador. Com isso o jogador lançará três dados de seis faces e somará o resultado. Logo em seguida ele comparará o resultado obtido como número que representa sua inteligência. Caso consiga um resultado igual ou menor que dez, seu personagem terá obtido sucesso e a narrativa continua, levando-se em conta o resultado obtido nos dados.

humano; um jogo de horror, como *Call of Cthulhu* (PETERSEN, WILLIS, 1995), apresenta regras para medir a sanidade dos personagens e quais as conseqüências disto, visto que, num universo como este, a possibilidade de uma personagem ser levada à loucura é maior do que em um RPG que se aproxima do real.

Todos os personagens têm suas habilidades descritas em fichas<sup>3</sup>. A ficha descreve qualidades, defeitos, talentos, perícias, aparência, atributos, entre outras características do personagem. Se, por exemplo, o personagem sabe escalar, é na sua ficha que esta informação deve ser anotada. Cada jogador controla a ficha do personagem por ele interpretado.

Há ainda os NPC (*Non Player Character*) que são todos os personagens controlados pelo narrador<sup>4</sup>, papel este que é realizado por um jogador escolhido previamente e que tem participação de grande importância no jogo, pois é quem elabora a história que será desenvolvida pelo grupo. Deverá também agir como “juiz” das ações, quando estas não são abarcadas pelo sistema de regras, determinando, através da lógica proposta pelo sistema adotado pelo grupo, a dificuldade de se obter um sucesso em ações dos personagens dos jogadores, além de descrever suas conseqüências.

A partida de RPG é iniciada pelo narrador, que deve ter elaborado previamente as linhas gerais de uma aventura inserida no universo escolhido pelo grupo. Os demais jogadores também precisam trazer pronta a ficha de sua personagem, respeitando as determinações do narrador. Este último descreve uma situação inicial, a partir da qual cada jogador define livremente sua ação, de acordo com as possibilidades oferecidas pelo sistema de regras. Todo jogador deve comunicar a atitude de seu personagem diante da situação proposta, ainda que esta consista em uma não-ação. São anunciadas então, pelo narrador, as conseqüências das ações que, em alguns casos, precisam ser submetidas a testes, cujos resultados se definem pelos números obtidos nos dados. Desta forma prossegue o jogo, sendo modificado a cada nova ação dos personagens. Como muitas destas ações fogem do plano inicial do narrador, é preciso que ele improvise grande parte do jogo. Termina a partida quando o grupo consensualmente considera ter desenvolvido a conteúdo a história proposta pelo narrador. No entanto, esta história pode sempre ser retomada e explorada sob outros aspectos. Há aventuras, por exemplo, que chegam

---

<sup>3</sup> Também denominada planilha de personagem.

<sup>4</sup> Também denominado mestre ou anfitrião, entre outras possíveis nomenclaturas existentes.

a durar anos.

### 1.2.1 Características distintas

Levando-se em consideração a relação entre narrador e personagens, as raízes históricas do jogo (literatura e *war games*) e a forma como uma partida de RPG é desenvolvida, esclarece Steve Jackson (1994, p. 3):

Um RPG não é um jogo no sentido lato, é um método para criação de histórias dentro de universos ficcionais que vão sendo explorados coletivamente. As pequenas e grandes batalhas, as verdadeiras emoções, se dão no desenrolar de uma história, uma aventura, criada e vivida pelo grupo de jogadores. É no desenrolar destas histórias que surgem as derrotas e vitórias, altos e baixos que somados ao fim garantem ao participante a satisfação de ter atuado como um viajante dos caminhos que a imaginação da equipe resolveu trilhar.

Compreender as especificidades deste método torna-se fundamental para analisar suas potencialidades. Em seu guia que visa catalogar os livros de RPG escritos nos Estados Unidos, Schick (1991, p. 10) define os elementos constituintes do RPG e que o diferenciam de outras atividades. Para ele, um livro de RPG “deve consistir em narração interativa quantificada<sup>5</sup>”.

Ao analisar a narrativa o autor (Idem, Ibidem, p. 10) explicita que:

O objetivo do role-playing é contar uma história na qual os personagens dos jogadores são heróis. Essa é a definição mais confusa das três; existem vários jogos de tabuleiro e miniaturas que são quase RPGs. Muitos desses jogos têm peças com parâmetros de personagem que representam o jogador, mas pouquíssimos podem ser considerados jogos narrativos, pois o enredo fica subordinado a uma pontuação ou posição.<sup>6</sup>

Desta forma não podemos considerar todo e qualquer jogo sendo um RPG, mesmo que determinados elementos sejam similares, já que o fator distintivo (ainda

---

<sup>5</sup> “A role-playing game must consist of quantified interactive storytelling”. Tradução de Maria do Carmo Zanini (2006).

<sup>6</sup> “The object of role-playing is to tell a story in which the player characters are heroes. This is the fuzziest definition of the three; there are a lot of boardgames and miniatures games that are almost RPGs. Many such games have pieces with character statistics that represent the player, but very few can be considered storytelling games, because plot is subordinated to score or position.” Tradução de Maria do Carmo Zanini (2006).

que não exclusivo) centra-se na narrativa.<sup>7</sup>

Sendo assim, conseqüentemente, o narrador exerce uma função fundamental e, mesmo que seja em uma partida de RPG, insere-se no que aponta Wu Ming (2002) sobre a prática narrativa em geral: "É narrador (ou narradora) quem conta histórias e reelabora mitos, conjuntos de referências simbólicas partilhadas – ou, de alguma forma, conhecidas e, quando for caso disso, questionadas, por uma comunidade". Assim, no RPG, na narração que é uma atividade coletiva, a história é criada e recriada a cada instante através da interação de todos, orientando-a a resultados imprevistos por todos, inclusive pelo narrador pois, apesar deste exercer uma atividade essencial no jogo, o RPG só é praticado enquanto outros participantes estiverem jogando, trocando informações, dialogando, acrescentando suas escolhas à história, desta forma o RPG só pode ser praticado coletivamente.

Benjamin (1996, p. 200) afirma que vivemos em uma época em que parece faltar "uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências", e que a narrativa separa-se do romance pelo último não vincular-se à tradição oral. Todavia, muitos RPGs dão dicas de narrativas para os jogadores. No RPG o livro apresenta-se como suporte à oralidade. Hagen (1994, p. 65-66) apresenta, em um dos seus RPGs, algumas técnicas tais como *flashbacks*, histórias paralelas, premonições, sonhos, simbolismos, etc., Costikyan e Rolston (1995, p. 103-109, 113) dão uma série de dicas para o narrador, tanto para o desenvolvimento de um jogo quanto para a criação de histórias.

Além da narrativa, a interatividade é apontada por Schick (1991, p. 10) como outra característica fundamental do RPG:

A tomada de decisões dos jogadores impulsiona a história e o resultado varia dependendo daquilo que os jogadores fizeram. É mais uma maneira pela qual os RPGs diferem do teatro. Numa peça, os atores interpretam as falas como estas foram escritas; num role-playing game, os atores inventam a história de improviso.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Exemplo de jogos que muitas vezes são confundidos com os RPGs são os *Collectible Card Games* (CCG), tais como *Magic*, *Yu-Gi-Oh*, entre outros. Nestes jogos, os jogadores utilizam cartas para derrotar seus rivais. Em "*Magic: The Gathering*" (CCG) o objetivo é ser o sobrevivente de uma batalha entre magos. As cartas representam as magias conhecidas pelos personagens dos jogadores. *Magic* não é um RPG porque os jogadores representam magos, mas nenhuma história é criada.

<sup>8</sup> "Player decision-making drives the story forward and the outcome varies depending on what the players do. This is another way in which RPGs differ from drama. In a play, the actors interpret the lines as written; in a role-playing game, the actors make up the story as they go". Tradução de Maria do Carmo Zanini (2006).

A história nunca está pronta. Ela sempre vai se transformar, dependendo das ações realizadas pelos personagens dos jogadores. Cada jogador tem liberdade para tomar a atitude que achar verossímil ou conveniente para o seu personagem, transformando, assim, a história.

Pereira (2003, p. 18) salienta esta característica central do RPG quando ressalta que os personagens controlados pelos jogadores são “entidades autônomas” afinal, “os jogadores podem decidir livremente o que suas personagens falam ou fazem e são estas decisões que movimentam a trama”. Esta é a característica fundamental para classificar o RPG como um jogo de construção coletiva de narrativas. O narrador não tem o controle sobre as decisões tomadas pelos personagens dos jogadores. Mesmo que ele possa tentar prever algo os jogadores sempre terão a possibilidade de pensar em soluções não imaginadas pelo narrador. Uma personagem, no RPG, é “a interface entre o jogador e o jogo, pois, através dela, ‘vivencia-se’, mais do que se acompanha, a história” (PEREIRA, 2003, p. 28).

O enredo, segundo Pereira (Ibidem, p. 29) é “uma seqüência de eventos amarrados pela causalidade”. O narrador cria o enredo, mas este é totalmente flexível para a interação dos jogadores, pois a improvisação dos jogadores altera os eventos anteriormente elaborados pelo narrador. Desta forma, “a causalidade é então de mão dupla entre o mestre e os jogadores” (Idem, Ibidem, p. 29-30).

O RPG diferencia-se do *videogame* pela interatividade, visto que a história não contém limitações apresentadas pela máquina. Um jogo de *videogame* sempre estará limitado pelas opções pré-estabelecidas por seus criadores. O mapa sempre terá suas limitações, as reações dos personagens seguirão sempre uma lógica pré-estabelecida, etc. Já no RPG, a narrativa a ser contada não deve seguir, necessariamente, a linearidade pré-estabelecida pelo narrador. Para Hagen (1994, p. 60)

A coisa mais importante quando se narra uma história é estar preparado para abandonar suas expectativas. Jamais force os jogadores a seguirem uma trama pré-fabricada. Você precisa estar disposto a trabalhar com eles.

A estrutura do jogo possibilita aos jogadores transformar as situações dadas a partir de suas próprias escolhas. O narrador não pode controlar a história sem levar

em conta as decisões dos jogadores.

Por fim, Schick (1991. p. 10) aborda o caráter quantitativo do RPG:

As habilidades dos personagens e a resolução das ações têm de ser definidas em termos de números ou quantidades que podem ser manipulados de acordo com certas regras. Portanto, os romances de enredo variável (como "*Find Your Fate*", "*Choose Your Own Adventure*" ou "*Endless Quest*") não são RPGs porque não envolvem quantificação, ao passo que os livros-jogos são RPGs porque envolvem regras de manipulação de números. Os livros-jogos são jogos; as novelas de enredo variável são ficção. Os *mystery party* games, nos quais os participantes interpretam personagens, do mesmo modo não são RPGs: seus personagens não são quantificados. Em sentido estrito, são teatro, e não jogo.<sup>9</sup>

Não estamos mais diante de uma narrativa tradicional, pois o RPG, por ter sido criado em uma sociedade moderna industrializada, científica e desencantada, apresenta a quantificação como traço diferencial, já existente nos *war games*. A necessidade de calcular as informações dos personagens, criaturas, objetos, etc., faz com que haja uma sistematização dos dados, lógica em si e compreensível e acessível para todos os integrantes da história. A regra deve ser inteligível por todos os participantes, do narrador aos jogadores. Esta é uma das principais premissas do RPG: a regra adotada pelo grupo deve ser seguida. E as regras, para atingir a imparcialidade, assumem uma forma matemática. Logo, o RPG exige que os participantes utilizem a matemática como mediação para a resolução de situações, ou seja, a pessoa deve deter conhecimentos matemáticos (básicos ou avançados, dependendo das exigências do sistema) ou deve aprendê-los para continuar a jogar.

As regras são definidas pelos autores de RPG como um “sistema de simulação da realidade” sendo que estas, “no RPG favorecem e pressupõem a cooperação entre os participantes, não a competição, diferentemente da maioria dos jogos” (PEREIRA, 2003, p. 29). Segundo o autor:

É a própria interatividade que pede a definição de regras claras no RPG para criação de personagem, combates, magias, etc., para dar um mínimo de ‘ordem à bagunça’, visto que não há um roteiro pré-

---

<sup>9</sup> “Character abilities and action resolution must be defined in terms of numbers or quantities that can be manipulated following certain rules. Thus, variable-plot novels (such as the ‘Find your Fate,’ ‘Choose your own adventure,’ or ‘Endless Quest’ types) are not RPGs, because they involve no quantification, while solo gamebooks are games; variable-plot novels are fiction. Mystery party games, in which the players act out character roles, are likewise not RPGs – their characters aren’t quantified. Strictly speaking, they are drama, not games”. Tradução de Maria do Carmo Zanini (2006).

definido para a história. (PEREIRA, 2003, p. 52).

Os livros de RPG devem conter quantificações para uma possível simulação da realidade dentro do universo ficcional do jogo, mas isso não significa que estas quantificações deverão ser utilizadas durante o jogo. O grupo de jogadores decide quais regras serão utilizadas. Até mesmo se alguma regra será utilizada. Como aconselha Hagen (1994, p. 69) aos jogadores de *Vampiro: A Máscara*: **“Ultrapasse as regras**: As regras foram feitas para manter os jogadores nos trilhos. Se a sua imaginação for superior às regras, então ultrapasse-as” (grifo do autor). Este conselho é melhor descrito no **“A regra de ouro”** (Idem, *Ibidem*, p.79, grifo do autor), pela qual o autor afirma:

Lembre-se que no fundo há apenas uma regra real em **Vampiro**: não há regras. Você deve adaptar este jogo de acordo com a sua necessidade – se as regras o atrapalharem, então ignore-as ou mude-as. No fim, a verdadeira complexidade e beleza do mundo real não pode ser captada por regras; é preciso narrativa e imaginação para fazer isso. Na verdade essas regras são mais orientações que propriamente regras, e você tem total liberdade para usar, abusar, ignorar e mudá-las de acordo com a sua vontade. (HAGEN, 1994, p. 79, grifo do autor)

Hagen orienta os jogadores a não seguirem as regras propostas quando estas não estão satisfazendo aos jogadores. Um jogador de *videogame* nunca poderia alterar previamente as regras do jogo, enquanto que o RPG admite que, como afirmam Costikyan e Rolston (1995, p. 58), as “regras são feitas para serem quebradas” afinal:

O que interessa é a diversão. O papel do mestre do jogo é manter a tensão e ajudar os jogadores a contar uma história que satisfaça – e não passar o tempo todo procurando coisas em tabelas e fazendo cálculos. Vá em frente – jogue fora qualquer regra que você não goste, adicione qualquer coisa que lhe agrade; transforme, enlace, alongue a seu capricho. Nós fornecemos regras para guiá-lo e ajudá-lo a se divertir. Se em algum momento tiver que optar entre as regras e a diversão, então é melhor que as regras saiam do caminho. (Idem, *Ibidem*, p. 58)

A possibilidade de transformação das regras pelos jogadores<sup>10</sup> também é

---

<sup>10</sup> A supressão de algumas regras em uma partida de RPG não pressupõe sua inexistência, visto que todo jogo necessita de regras.

prevista por Jackson (1994, p. 9) que apresenta apenas três regras básicas do sistema GURPS, e assim justifica sua possível economia:

O livro de regras tem um bocado de detalhes, mas contém um sistema de índices e referências cruzadas para tornar as coisas mais fáceis de serem encontradas. Além disso, todo esse detalhamento é opcional.

É necessário ressaltar que mesmo que um livro de RPG apresente suas regras como “opcionais”, elas quantificam os dados dentro de um sistema minimamente coerente. Desta forma, o poder de destruição de uma arma pode ser compreendido, analisado e comparado com o de outra arma por todos os participantes. E caso os jogadores não concordem com as regras, eles a alteram. As próprias regras no RPG são interativas:

*Use o bom senso. Se uma regra qualquer levar a um resultado absurdo, abandone-a e siga o bom senso. Não importa quanto se testa um jogo, as regras nunca serão perfeitas. Incluindo estas. (JACKSON, 1994, p. 179, grifo do autor).*

Nenhum RPG apresenta-se como um produto final, completo, total, que prescindia de exercício intelectual dos jogadores para a recriação das próprias regras.<sup>11</sup>

### 1.3 História

No início da década de 1970, Gary Gygax e Dave Arneson realizaram a transição dos *war games* (jogos de estratégia) para um jogo interativo, com ações delimitadas apenas pela imaginação do jogador que, ao invés de controlar exércitos, controlaria somente um personagem.

Com o universo ficcional influenciado pelo universo da *Terra Média*<sup>12</sup>, desenvolvido por Tolkien em várias de suas obras, o primeiro RPG criado, *Dungeons & Dragons* (ou simplesmente *D&D*), atravessou duas décadas. Criado pela TSR em

---

<sup>11</sup> As regras de jogos como dama ou xadrez não se encontram abertas para a recriação destas por parte dos jogadores (apesar de existir esta possibilidade).

<sup>12</sup> Mundo ficcional criado por J. R. R. Tolkien onde ambienta a maioria de seus livros.

1973<sup>13</sup> e publicado comercialmente em 1974<sup>14</sup> no estado de Wisconsin, o jogo foi além das expectativas, ultrapassando um milhão de cópias vendidas em seis anos. No *D&D*, os jogadores escolhem classes de personagens, tais como guerreiro, mago, clérigo, entre outras. Um personagem guerreiro detém habilidades exclusivas da sua classe. Um guerreiro nunca poderia deixar de ser guerreiro, podendo, no entanto, acrescentar outra classe para seu personagem, tornando-se um guerreiro-mago, por exemplo. Durante as partidas, os personagens ganham pontos de experiência, frente aos desafios enfrentados. Ao acumular pontos de experiência, o personagem “sobe” de nível, melhorando suas características que serão testadas pelas regras. Desta forma, a evolução segue uma lógica matemática intrínseca à sua classe.

Em 1975, ano seguinte ao sucesso de *Dungeons & Dragons*, foram lançados *Empire of the Petal Throne* e *Tunnels & Trolls*. Ainda neste ano foram lançados mais dois jogos, *En Garde* e *Boot Hill*.

*Tunnels & Trolls* (ou *T&T*), foi lançado como um livro-jogo<sup>15</sup>. Novamente, apresentava-se com uma temática voltada à fantasia medieval, já explorada pelo jogo anterior, o *D&D*, no qual o jogador interpretava um herói que se aventurava em labirintos, cavernas, masmorras, enfim, lugares inóspitos repletos de seres monstruosos. Mesmo não sendo um RPG, o livro ajudou a consolidar e a divulgar o mercado de RPGs.

*Empire of the Petal Throne* é um jogo no qual se descreve o planeta *Tekumel*, um mundo repleto de raças alienígenas. Traz uma ambientação extremamente rica, com descrições detalhadas sobre o planeta fictício.

*En Garde* retratava a Europa nos séculos XVI e XVII, dando ênfase aos duelos de “capa e espada”, e *Boot Hill* era centrado no faroeste americano.

Em 1976, a TSR fracassa na tentativa de publicar o primeiro RPG de ficção

---

<sup>13</sup> As informações sobre os RPGs publicados nos Estados Unidos e Europa foram recolhidas no site RPG Encyclopedia of Role-Playing Games, <<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/encyclopedia/>> acesso em 15 de setembro de 2006.

<sup>14</sup> Leaving Wizards.com <<http://www.acaeum.com>>, acesso em 15 de setembro de 2006.

<sup>15</sup> Também conhecido como aventura-solo. Consiste num livro que conta uma história com vários finais e permite que o leitor escolha as ações do personagem principal. O livro se divide em trechos numerados e não lineares. O leitor deve, ao decidir entre as opções apresentadas pelo livro, pular para o trecho correspondente à escolha. Exemplo:

7 – Você continua correndo para sua casa, enquanto a cidade inteira queima. Na esquina há uma árvore em chamas.

Se você quer continuar pelo caminho mais curto, passando por baixo da árvore em chamas, vá para 28.

Se você quer contornar a árvore, virando à direita, vá para 75.

científica, chamado *Metamorphosis Alpha* que é apenas uma versão disfarçada do *Dungeons & Dragons*, mantendo as mesmas regras e criaturas, porém com os nomes modificados. Não traz uma temática diferenciada, repetindo as mesmas fórmulas do D&D.

A publicação do primeiro RPG de Ficção Científica que realmente traz elementos novos ocorre somente em 1977, com o RPG chamado *Traveller*. Este sistema foi o primeiro a incluir um completo sistema de regras para o gênero, como viagens interestelares, comércio intergaláctico, combate entre naves, entre outras regras inovadoras. Uma das maiores diferenças é o término da rigidez das classes de personagens. Não é mais necessário seguir a lógica interna da classe de personagem.

Ainda em 1977, Steve Jackson lança seu mundo de fantasia, o *Fantasy Trip* (*Metagaming*), que apesar de seguir o gênero fantasia<sup>16</sup>, tinha possibilidades de se tornar o precursor dos sistemas genéricos<sup>17</sup>, mas Steve Jackson preferiu montar um sistema genérico (*GURPS*) desde o início, ao invés de reescrever *Fantasy Trip*.

Nesta época no Brasil, no fim da década de 1970, os RPGs eram jogados apenas por estudantes que, por intercâmbio, moraram nos EUA ou na Inglaterra e assim os conheceram, trazendo consigo algum material importado para o Brasil (PAVÃO, 2000).

Em 1978, a TSR lança o *AD&D* (*Advanced Dungeons & Dragons*) trazendo uma série de alterações ao já conhecido *D&D*.

Em 1981, chegou ao mercado americano, o livro *Champions*, um RPG sobre super-heróis que deu origem, em 1984 ao *Hero System*, o primeiro RPG universal<sup>18</sup>. O RPG nos EUA ou na Inglaterra já se encontrava bem popularizado e com uma profusão de temas que englobavam algumas obras de ficção literária pois, na mesma época, foi lançado *MERP* (*Middle-Earth Role Playing*), que era ambientado oficialmente na *Terra Média* de Tolkien em seus livros e, em 1985, surgem dois novos RPGs realmente inovadores: *Call of Cthulhu* e *Amber*. *Call of Cthulhu*, foi o

---

<sup>16</sup> Por fantasia ou fantasia medieval compreende-se uma ambientação que contém elementos fantásticos baseados na mitologia, misturados a uma estrutura social existente na época medieval. O autor que remodelou o gênero fantasia foi Tolkien. Com uma nova visão, dá uma nova dinâmica aos mitos europeus, criando sua própria mitologia.

<sup>17</sup> Por genérico compreende-se o sistema que oferece a possibilidade de se adotar regras mais complexas ou mais simplificadas, de acordo com a opção dos jogadores.

<sup>18</sup> Por universal compreende-se a possibilidade de criação de diversas ambientações com o mesmo conjunto de regras, diferenciando-se dos RPGs não universais, cujo sistema de regras é vinculado à ambientação utilizada.

primeiro ambientado em um cenário de terror, baseado na obra de H. P. Lovecraft. Nele os jogadores interpretam personagens que estão fadados à loucura, pois quanto mais descobrem sobre o sobrenatural, mais perdem a sanidade. *Amber* é um RPG que não utiliza dados, elaborando novas formas de definir as ações.

A idéia de se criar um sistema de regras universal foi aproveitada e expandida em 1988, quando Steve Jackson cria o RPG *GURPS* (*Generic Universal Role Playing System*), que apresentava um sistema de regras capaz de servir como base para se jogar em qualquer ambientação desejada. Desta forma, sendo um sistema universal, o jogador de RPG não precisava aprender um novo sistema de regras caso decidisse jogar em outra ambientação, utilizando sempre o mesmo para histórias de terror, ficção ou humor, e agora, por se tratar de um sistema genérico, podia maximizar ou minimizar o uso destas mesmas regras, segundo a escolha do grupo. Vários suplementos foram lançados pela editora seguindo o sistema de regras do *GURPS*, explorando ambientações históricas como China e Japão, mas também apresentando aos jogadores ambientações baseadas na fantasia medieval ou ficção científica.

Na década de 1980, o RPG foi realmente introduzido no Brasil, através de livrarias que importavam estes jogos. Como eram caros, os jogadores fotocopiavam o material importado dos amigos que os adquiriam em viagens ao exterior, fato que levou essa geração de jogadores a ser conhecida como a “Geração Xerox” (PAVÃO, 2000).

A popularização se dá com o lançamento, em 1991 no Brasil, da segunda edição americana do módulo básico do *GURPS* pela Devir Livraria, que até então apenas importava RPGs e histórias em quadrinhos.

O primeiro RPG escrito por brasileiros foi *Tagmar*, com cenário baseado em fantasia medieval, lançado no final de 1991, pela GSA, que em seguida, em 1992, publica o jogo *Desafio dos Bandeirantes*, um RPG que misturava fantasia medieval com elementos históricos brasileiros. Valendo-se de uma pesquisa que reunia as crenças indígenas, portuguesas e africanas, o jogo propunha desafios para as partidas que já não envolviam mais criaturas clássicas da fantasia medieval européia, e sim sacis, mapinguaris, boitatás, etc.

Neste mesmo ano, a Devir Livraria organiza o *Encontro Internacional de RPG*, em São Paulo. Como mostra Higuchi (2000, p. 209):

Esse encontro anual, talvez a maior fonte de divulgação do RPG no país, se realiza em três dias, sendo que no primeiro há visitação de alunos das escolas inscritas gratuitamente, fato que possibilita a participação de muitas escolas públicas. Em 1998, 1200 alunos estiveram presentes, embora o número de interessados fosse o dobro. Isso levou os organizadores a acrescentarem um período maior no ano seguinte, ampliando o número de participantes. Como o evento acontece nos três dias finais de semana, é na sexta-feira que os alunos participam e, no final desse dia, há uma atividade com os professores, abrindo-se espaço para uma avaliação e troca de experiências. Os docentes que se interessarem em conhecer melhor o RPG, um produto cultural relativamente novo em fase de popularização, têm aí uma boa oportunidade de fazê-lo.

Vários outros eventos são organizados mensalmente, por diferentes grupos, jogadores, lojas, associações, em diferentes regiões do país.<sup>19</sup> Muitos destes eventos contam com atividades voltadas para professores. *O Encontro Internacional de RPG* é o pioneiro no Brasil ao abrir espaço para a discussão entre RPG e educação.

Em 1994, a Devir Livraria lança no Brasil o primeiro jogo da série *Storyteller* chamado *Vampiro: a máscara*, RPG de horror pessoal, no qual os jogadores interpretam um vampiro. O personagem a ser interpretado pelos jogadores neste jogo deveria ser um herói trágico em uma ambientação punk gótica<sup>20</sup>.

No início de 1995, a editora Trama, responsável pela publicação de uma revista especializada em RPG, a *Dragão Brasil*, lança em forma de revista os RPGs *Defensores de Tóquio*, que faz uma paródia com os desenhos japoneses e *Arkanun*, um RPG de terror medieval<sup>21</sup> baseado nas regras de *Call of Cthulhu*.

Ainda em 1995, a Ediouro lança o RPG americano *Shadowrun*, jogo que mistura um universo *cyberpunk*<sup>22</sup> com magia medieval. A Devir lança *Paranóia*, um RPG de humor que tenta reconstruir, de forma cômica, um mundo ditatorial, controlado por um computador insano, levando aos jogadores um mundo que se assemelha com as descrições de George Orwell, no livro *1984*, e Aldous Huxley, em

<sup>19</sup> Para maiores informações sobre eventos de RPG que ocorrem pelo Brasil, a pesquisa pode ser feita no link <[http://www.devir.com.br/php\\_paginas/consulta\\_eventos.php](http://www.devir.com.br/php_paginas/consulta_eventos.php)>

<sup>20</sup> Por ambientação punk gótica o autor compreende um cenário onde “O governo é corrupto, a cultura está falida e os mortais decadentes festejam em meio às chamas dos últimos dias. [...] No todo, o mundo é mais corrupto, mais decadente e menos humano do que qualquer suburbano gostaria de acreditar” (HAGEN, 1992, p. 29).

<sup>21</sup> Por terror medieval compreende-se um cenário onde os elementos da vida medieval se misturam com elementos de histórias de terror.

<sup>22</sup> Cyberpunk é uma corrente literária onde o futuro da humanidade é retratado através de uma mistura de alta tecnologia, decadência e exclusão social.

*Admirável mundo novo*, entre outros autores. A GSA lança seu terceiro RPG, *Millenia*, um jogo de ficção científica produzido por brasileiros.

Em 1996 é a vez de *Cyberpunk 2.0.2.0.*, jogo que se passa em um futuro próximo e tecnologicamente avançado. Por outro lado, mostrando a flexibilidade dos universos ficcionais do RPG, *Toon* parodia os desenhos animados, com personagens que devem utilizar a dinâmica dos personagens dos cartuns, criando situações absurdas e engraçadas como nos desenhos animados; ambos os jogos são publicados pela Devir.

Em 1997, a editora Akritó publica o RPG *Era do Caos*, jogo que se passa no Brasil no século XXI, destruído pelas mazelas da globalização.

O cultuado *Castelo Falkenstein* é lançado no Brasil em 1998 pela Devir Livraria. Personagens históricos como o primeiro ministro britânico Disraeli e o chanceler de ferro alemão Otto Von Bismarck se encontram com os personagens da literatura de ficção da Era Vitoriana e fim do século XIX, tais como Drácula, Sherlock Holmes ou Nemo.

Em 1999, a Devir Livraria publica jogos paradidáticos, como *Mini-Gurps O Descobrimento do Brasil*.

Em 2000, é lançada a terceira edição do *Dungeons & Dragons*, totalmente reformulada e abandonando o *Advanced* do nome, visto que muitos iniciantes compreendiam que este jogo era voltado apenas para jogadores “avançados”. Com um conceito artístico renovado, o *D&D* libera o sistema D20 como licença aberta, permitindo que qualquer editora lance suplementos para seus livros básicos<sup>23</sup>.

Um outro tipo de evento de RPG passou a ser organizado no Brasil. No mês de maio de 2002, em São Paulo, foi realizado o *I Simpósio de RPG e Educação*, no qual foram apresentadas algumas experiências realizadas sobre o assunto, além de diversas pesquisas sobre as quais falaremos no próximo capítulo<sup>24</sup>. Este evento marca uma separação entre os eventos que visam atingir o público de jogadores e os eventos que visam aprofundar a discussão sobre o RPG.

Em 2003 houve o *II Simpósio RPG e Educação*. Uma das inovações foi possibilitar aos professores iniciantes que criassem suas próprias histórias pedagógicas e que as narrassem para crianças. Esta atividade ocorreu

---

<sup>23</sup> Maiores informações sobre o Open Gaming License podem ser encontradas no site: <<http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/welcome>>.

<sup>24</sup> Sobre as pesquisas apresentadas, ver o livro *Anais do I simpósio RPG e educação*, organizado por ZANINI, Maria do Carmo (2004).

concomitantemente com palestras que abordavam experiências e análises do RPG.

Em 2004 foi realizado o *III Simpósio RPG e Educação*, novamente em São Paulo, no qual professores e criadores de RPGs explicitaram algumas experiências utilizadas por eles em diversos campos do saber, como química, matemática e arqueoastronomia.

A quarta edição do *Simpósio RPG e Educação* realizou-se em Setembro de 2006 atingindo um público diferente: os estudantes universitários. As palestras abordaram temas variados, desde relatos de experiência no ensino de biologia celular a análises sociológicas, psicológicas, etc.

Estes eventos contribuíram para que algumas escolas e professores passassem a estudar o uso do RPG na área pedagógica e a utilizá-lo em busca de alguma alternativa para suas aulas e para os alunos, durante as aulas ou mesmo como atividade extra-classe (KLIMICK, 2004). Durante a prática do método de contar histórias apresentado pelo RPG, os alunos trocam conhecimentos entre si e com o professor. Há de certa forma uma relação de troca entre o capital cultural<sup>25</sup> incorporado dos alunos e dos professores, pois durante a partida de RPG há a possibilidade de o professor formar no aluno um *habitus* que permita uma melhora no processo de ensino-aprendizagem. Podem-se suprir, desta forma, algumas lacunas que a “sociedade do conhecimento” mostra-se incapaz de resolver. Uma dessas lacunas é apontada por Pierre Bourdieu (2001, p.61):

Se a ação indireta da escola (produtora dessa indisposição geral diante de todo tipo de bem cultural que define a atitude “cultura”), permanece fraca: deixando de dar a todos, através de uma educação metódica, aquilo que alguns devem ao seu meio familiar, a escola sanciona, portanto, aquelas desigualdades que somente ela poderia reduzir. Com efeito, somente uma instituição cuja função específica fosse transmitir ao maior número possível de pessoas, pelo aprendizado e pelo exercício, as atitudes e as aptidões que fazem o homem “culto”, poderia compensar (pelo menos parcialmente) as vantagens daqueles que não encontram em seu meio familiar a incitação à prática cultural.

---

<sup>25</sup> Segundo Bourdieu (2001, p. 7) a noção de capital cultural apresenta-se pelos “benefícios específicos que as crianças das diferentes classe e frações de classe podem obter no mercado escolar” relacionados com a “distribuição do capital cultural entre as classes e frações de classe”. O capital cultural existe sobre três formas distintas: incorporado, objetivado e institucionalizado. No estado incorporado, o capital cultural está “ligado ao corpo e pressupõe sua incorporação. [...] enquanto pressupõe um trabalho de inculcação e assimilação, custa tempo que deve ser investido pessoalmente pelo investidor” (Idem, *Ibidem*, p. 74).

Através do RPG, o professor pode transmitir algumas das “atividades e aptidões que fazem o homem culto”. Porém, a maioria dos professores ainda não conhece esta nova ferramenta ou a forma de melhor aplicá-la à educação – primeira dificuldade que vem se ampliando, pois o RPG passou a ser associado, no Brasil, desde 2000, a crimes que supostamente estariam ligados a práticas mágicas. Se os profissionais da educação tinham pouco ou nenhum conhecimento do jogo, agora este lhes é apresentado sob uma perspectiva completamente deturpada.

## 2 Crimes, magia e o medo da imaginação: o entendimento do RPG veiculado pela mídia

As crescentes tensões entre as religiões e os jogadores de RPG remontam à década de 1980 e ocorreram, a princípio, nos Estados Unidos.

Segundo Rocha (2006, p. 51), em 1979, nos Estados Unidos, um jovem universitário de 16 anos:

[...] desapareceu, com intenção de suicidar-se, deixando uma carta confusa mencionando os túneis sob a universidade, relacionando-os com o jogo *Dungeons & Dragons*. James foi encontrado mais tarde por um detetive, mas por conta de um jornalismo sensacionalista e a confusão das autoridades foram publicadas notícias que de certa forma responsabilizaram o D&D por seu desaparecimento.

O jovem comete o suicídio, o que acabou sendo considerado o primeiro crime envolvendo o RPG.

Dois anos mais tarde, Irving Pulling suicida-se. Sua mãe, Patrícia Pulling “tentou incriminar uma professora de Irving pela morte de seu filho, alegando que a professora havia amaldiçoado seu filho durante uma sessão de RPG” (Idem, Ibidem, p.52). Mesmo sem conseguir comprovar sua crença, Pulling cria “uma associação para lutar contra o *D&D – Bothered About Dungeons & Dragons*<sup>26</sup>” (Idem, Ibidem, p. 52, grifo nosso).

O ataque de religiosos ao RPG utilizou-se inclusive de histórias em quadrinhos como meio de divulgação. Desta forma o RPG era cada vez mais associado à magia, ao relacionarem fantasia com satanismo. No entanto, a partir da afirmação de Tolkien (2006, p. 11) de que “a estrada para a terra das fadas não é a estrada para o Paraíso – nem mesmo para o Inferno, creio, apesar de alguns terem afirmado que ela pode conduzir indiretamente até lá pelo dízimo do Diabo” compreendemos que as raízes do mal-estar religioso com a fantasia precedem o incômodo com o RPG.

Nos Estados Unidos, a história em quadrinhos *Dark Dungeons* (2006), publicada na década de 1980, tornou-se popular ao apresentar uma visão negativa do RPG, relacionando-o ao satanismo.

---

<sup>26</sup> O autor traduz o nome da associação como “Incomodados com o *Dungeons & Dragons*”.

Como discutiremos adiante, a história contém incoerências e distorções sobre o ato de jogar RPG e sobre os jogadores.



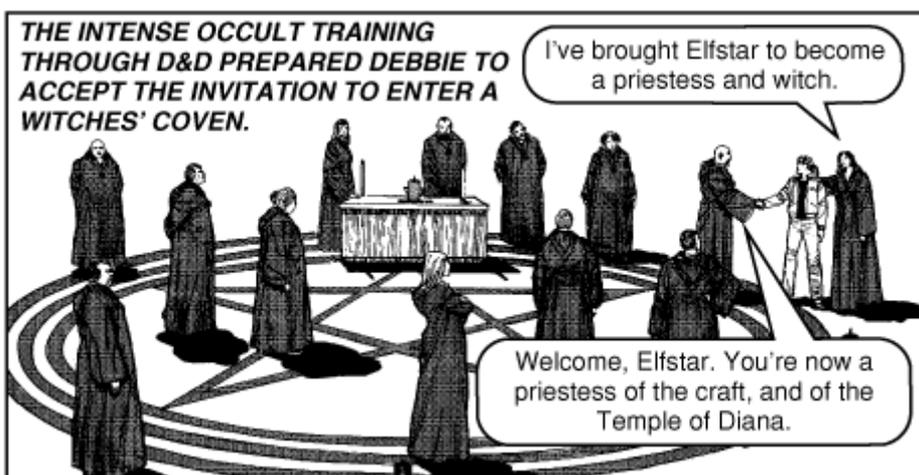
- Certo, mago, lance seu feitiço!
- Certo, Mestre. Meu feitiço de luz cega o monstro.



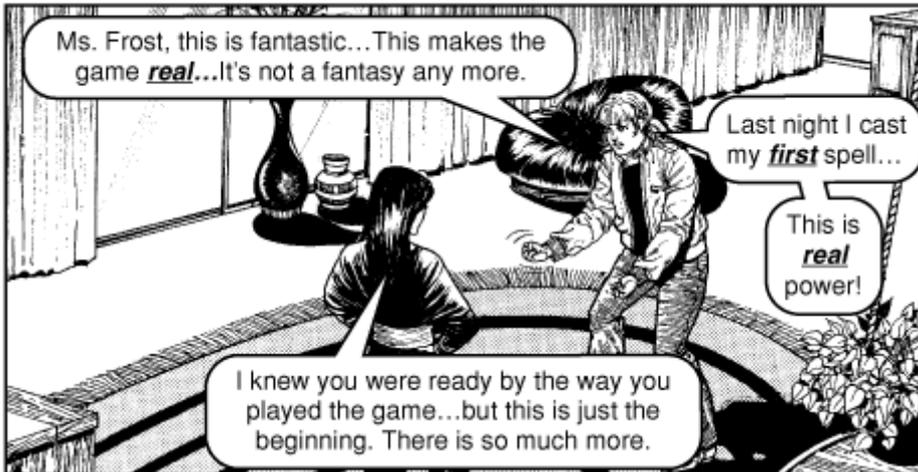
- O ladrão, Folha Negra, não verificou a armadilha venenosa e eu anuncio sua morte.
- **Não, não o Folha Negra! Não, Não! Estou morrendo!**
- Não me faça sair do jogo. Por favor, não! Alguém me salve! Você não pode fazer isso!
- Marcie, saia daqui. **Você está morta!** Você não existe mais.



- Debbie, seu clérigo atingiu o oitavo nível. Penso que é o momento para que você aprenda como lançar feitiços **de verdade**.
- Você quer dizer que vai me ensinar como obter **um poder real**?
- Sim, agora você tem personalidade para isto.



- O intensivo treinamento dissimulado pelo D&D preparou Debbie para aceitar o convite para entrar em um grupo de bruxos.
- Eu trouxe a Estrela Elfa para tornar-se sacerdotisa e bruxa.
- Seja bem vinda, Estrela Elfa. Agora você é sacerdotisa da habilidade, e do Templo de Diana.



- Senhora Frost, isto é fantástico... Isto fez o jogo **real**... Já não é mais fantasia.
- Noite passada lancei meu **primeiro** feitiço... Isto é um poder **real**!
- Eu sabia que você estava pronta pela forma como jogou o jogo... mas isto é apenas o começo.



- Qual feitiço você lançou, Debbie?
- Eu usei o feitiço controle da mente no meu pai. Ele queria que eu parasse de jogar D&D.



- E qual foi o resultado?
- Ele comprou para mim novas miniaturas e livros de D&D no valor de \$200,00. **Isto foi ótimo!**



Mais tarde naquela semana.

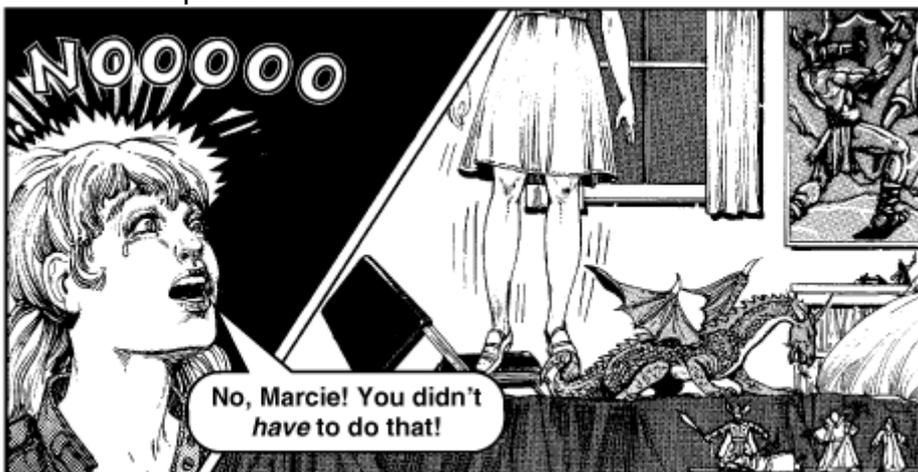
– Ei, Debbie! Marcie está no telefone. Ela quer falar com você. Ela está realmente transtornada.

– Não posso. Estou lutando com o Zumbi. Diga que vou vê-la hoje à noite.



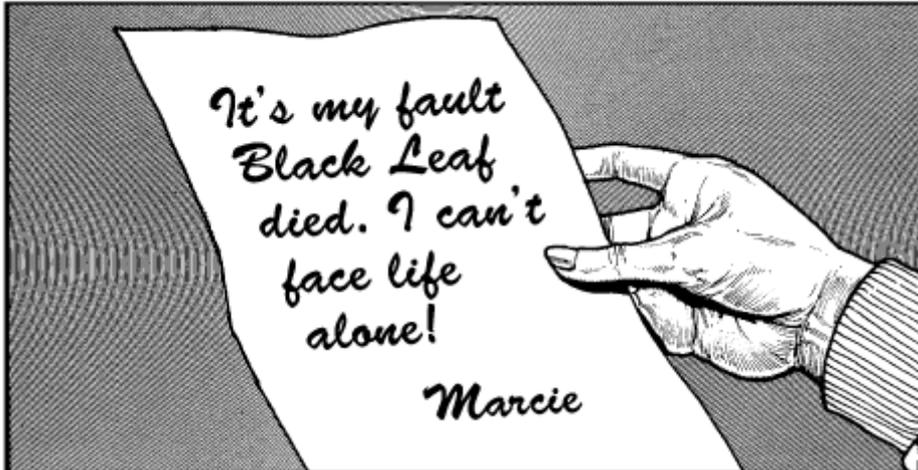
– Oi, senhora Anderson. Marcie procurou-me para que eu a visse hoje à noite.

– Estou feliz que você esteja aqui, Debbie. Marcie fechou-se em seu quarto e não sai. Ela não tem sido a mesma por semanas. Fiquei muito preocupada. Desde que seu personagem no jogo foi assassinado, é como se uma parte dela tivesse morrido. Talvez você possa falar sobre isto com ela.

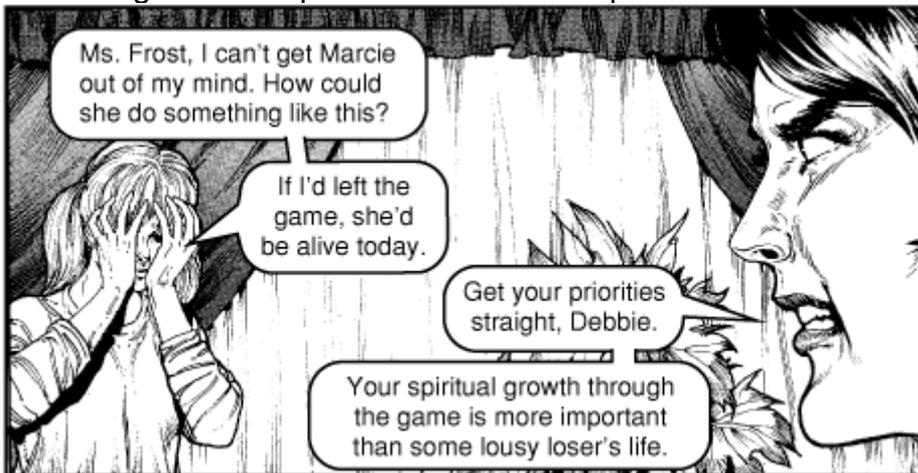


– Nããããã.

– Não, Marcie! Você não precisava fazer isso!



Folha Negra morreu por falha minha. Não posso encarar a vida sozinha! Marcie



– Senhora Frost, não consigo tirar a Marcie da minha mente. Como ela pode fazer algo assim? Se eu tivesse saído do jogo, ela estaria viva hoje.

– Mantenha suas prioridades, Debbie. Seu desenvolvimento espiritual através do jogo é mais importante que a vida de um mau perdedor.



– Isso ia acontecer mais cedo ou mais tarde. O personagem dela era muito fraco.

– Mas a nossa crença é de que podemos fazer tudo o que quisermos, contanto que não causemos dano em ninguém. Mas agora causamos dano a Marcie.

– No que me envolvi?



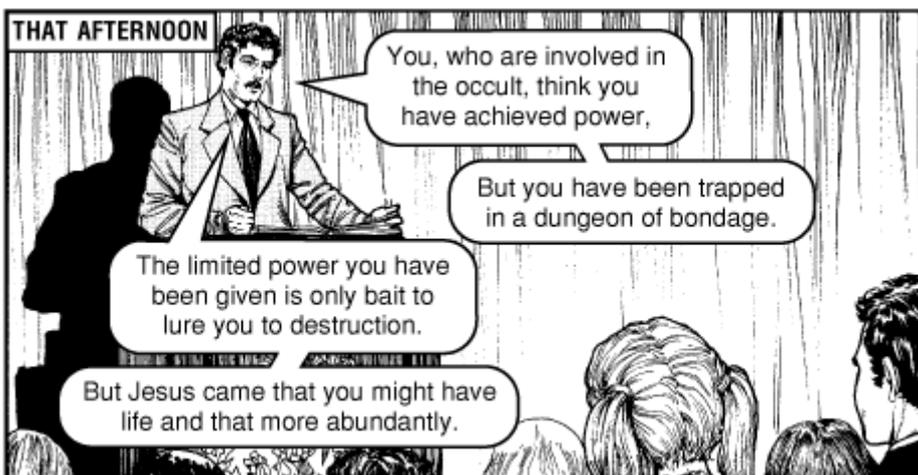
- **Não seja estúpida, Debbie.** Acho que você deveria deixar a Estrela Elfa cuidar das coisas. Você está saindo do controle.
- **Eu não quero mais ser Estrela Elfa.**
- Eu quero ser Debbie.



- Ei, Debbie, qual o problema? Posso ajudá-la?
- Imaginei que tinha todas as respostas, Mike, mas, agora, tudo está desmoronando. Solução.
- Debbie, eu lhe disse que Jesus é a única resposta. Estive orando e jejuando por você.
- Por que você fez isso por mim?

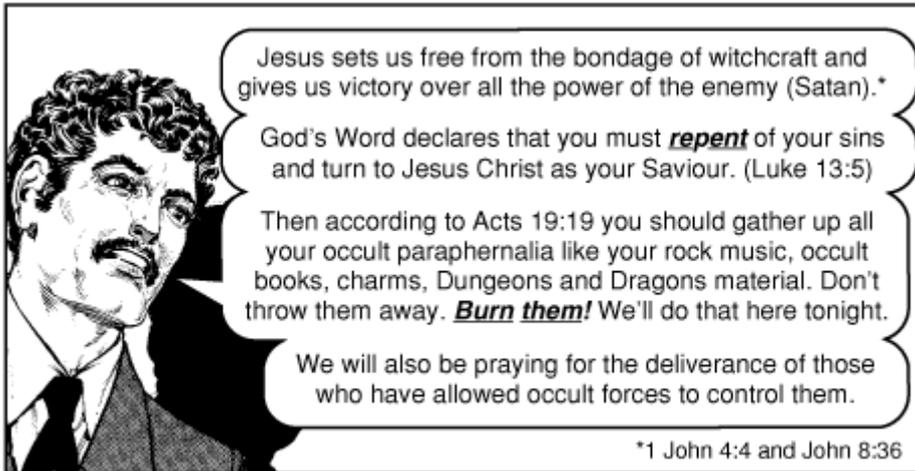


- Porque eu sei no que você está envolvida. Isto é uma guerra espiritual na qual você não consegue vencer sem o Senhor Jesus.
- O que posso fazer?
- Venha comigo ao encontro desta tarde. O orador livrou-se da bruxaria e conhece contra o que você luta.

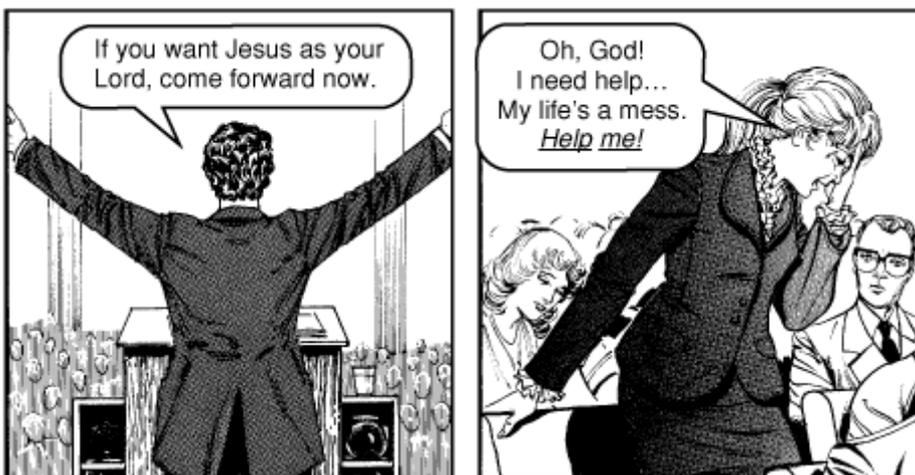


Naquela tarde.

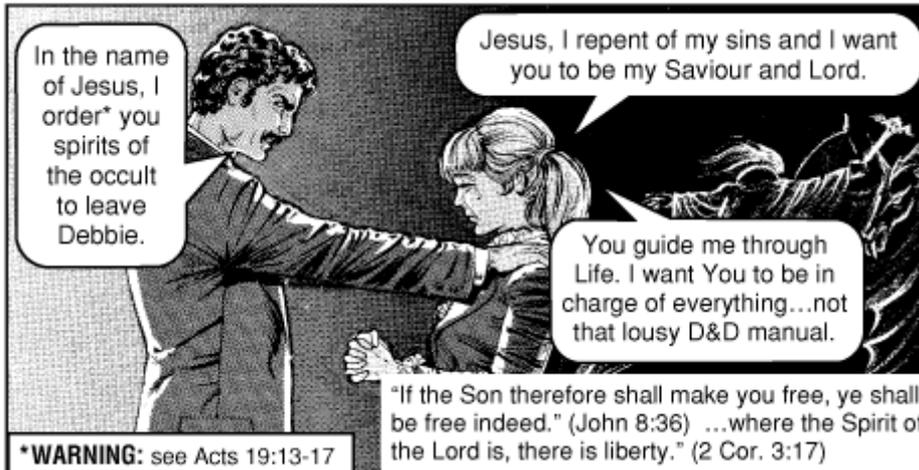
- Você, que se envolveu com o oculto, pensa que adquiriu poder. Mas você foi preso numa masmorra de dominação.
- O poder limitado que lhe foi concedido é apenas uma isca para atrair-lhe à destruição. Mas Jesus veio para que você possa ter uma vida mais abundante.



– Jesus livrou-nos da dominação da bruxaria e concedeu-nos vitória sobre todos os poderes do inimigo (Satã). A Palavra de Deus declara que vocês devem se **arrepender** de seus pecados e aceitar Jesus Cristo como Salvador. (Lucas 13:5). De acordo com os Atos 19:19 vocês devem recolher suas parafernâlias de ocultismo, como seus discos de rock, livros de ocultismo, encantamentos, material de Dungeons and Dragons. Não os joguem fora. **Queimem-nos!** Vamos fazer isto aqui, nesta noite. Iremos, também, orar pela libertação de quem deixou que forças ocultas o controlassem.



– Se você quer Jesus como seu Senhor, caminhe agora para a frente.  
– Oh, Deus! Eu preciso de ajuda... Minha vida é uma confusão. **Ajude-me!**



- Em nome de Jesus, eu ordeno que você, espírito do ocultismo, deixe Debbie.
- Jesus, eu me arrependo dos meus pecados e quero que você seja meu Salvador e Senhor.
- Guie-me através da Vida. Eu quero Você para comandar tudo... não aquele manual maligno de D&D.



There shall not be found among you anyone...that useth divination...or a witch; ...or a consulter with familiar spirits, or a wizard....For all that do these things are an abomination unto the Lord.  
Deut. 18:10-12

- Nós recebemos a autoridade em nome de Jesus Cristo e através do poder de Seu sangue derramado e prendemos as forças demoníacas nesta imundície de Satã.
- Obrigado, Senhor, por libertar-me.

**THE BIBLE SAYS THERE'S ONLY ONE WAY TO HEAVEN!**

Jesus said, "I am the way, the truth, and the life: no man cometh unto the Father, but by me." John 14:6

**NOBODY ELSE CAN SAVE YOU.  
TRUST JESUS TODAY!**

"That if thou shalt confess with thy mouth the Lord Jesus, and shalt believe in thine heart that God hath raised him from the dead, thou shalt be saved." Rom. 10:9

1. Admit you are a sinner. See Romans 3:10
2. Be willing to turn from sin (repent). See Acts 17:30
3. Believe that Jesus Christ died for you, was buried and rose from the dead. See Rom. 10:9-10
4. Through prayer, invite Jesus into your life to become your personal Saviour. See Rom. 10:13

**WHAT TO PRAY**  
Dear God, I am a sinner and need forgiveness. I believe that Jesus Christ shed His **precious blood** and died for my sin. I am willing to turn from sin. I now invite Christ to come into my heart and life as my personal Saviour.

*If you trusted Jesus as your Saviour, you have just begun a wonderful new life with Him. Now:*

1. Read your Bible every day to get to know Jesus Christ better.
2. Talk to God in prayer every day.
3. Be baptized, worship, fellowship, and serve with other Christians in a church where Christ is preached and the Bible is the final authority.
4. Tell others about Jesus Christ.

Here's help to grow as a new Christian! Read **The Next Step**, available at Christian bookstores or from Chick Publications.



O RPG é apresentado como um primeiro passo em direção a práticas ocultistas e torna-se trágico pela impossibilidade por parte dos jogadores da história de diferenciar realidade e fantasia<sup>27</sup>. Em relação à visão em que se considera a brincadeira vinculada aos contos de fadas perigosa, deve-se atentar à análise de Tolkien (2006, p. 54), ao afirmar que a fantasia está associada à imaginação e que a ela é erroneamente atribuído o “poder de dar a criações ideais a consistência interna da realidade”. Este equívoco confunde “[...] a Fantasia com o Sonho, no qual não existe Arte, e com distúrbios mentais, nos quais não existe nem mesmo controle, como a ilusão e a alucinação” (Idem, Ibidem, p. 55). A pessoa, dessa forma, perderia a capacidade de diferenciar a ficção da realidade vivida. Nesta acusação não se é levada em conta a racionalidade existente na Fantasia e que ela “não destrói, muito menos insulta, a Razão; e não abranda o apetite pela verdade científica nem obscurece a percepção dela. Ao contrário. Quanto mais aguçada e clara for a razão, melhor fantasia produzirá” (Idem, Ibidem, p. 62), porque “a Fantasia criativa está fundamentada no firme reconhecimento de que as coisas são assim no mundo como este aparece sob o Sol, no reconhecimento do fato, mas não na escravidão perante ele” (Idem, Ibidem, p. 63).

Esta visão difundida nos Estados Unidos adquire adeptos no Brasil, com o primeiro crime a ser relacionado ao RPG, que ocorreu em Teresópolis (RJ), em 2000 (Anexo A), quando duas garotas foram assassinadas. Em uma nítida demonstração de desinformação, uma matéria veiculada pela mídia apresenta a descrição do livro *GURPS* sobre o estrangulamento:

Existem várias maneiras de sufocar uma pessoa. (...) Todos estes métodos exigem que a vítima esteja amarrada ou (...) indefesa”, ensina o livro, que tem a ilustração de uma pessoa sendo estrangulada pelas costas, exatamente como Lara e Fernanda. (MONTEIRO, 2000).

No entanto, ao se analisar este trecho no livro que a reportagem utiliza como referência, vemos que há uma seleção de partes do texto. Reproduzimos na íntegra o trecho citado como se encontra no livro de RPG:

Existem várias maneiras de sufocar uma pessoa. Você pode manter

---

<sup>27</sup> A relação entre RPG e ocultismo será analisada em nossa discussão sobre o desencantamento do mundo.

seu nariz e boca fechados com as mãos, cobrir o seu rosto com um travesseiro ou outro objeto conveniente, ou restringir suas carótidas (que se encontram dos dois lados da garganta junto à articulação da mandíbula). Nenhum destes métodos inflige qualquer dano à HT da vítima (eles simplesmente provocam a morte do cérebro). Todos estes métodos exigem que a vítima esteja amarrada ou de algum modo indefesa, ou que o *atacante* vença uma disputa de ST *por turno* até que a vítima desmaie. (JACKSON, 1994, p. 122).

Depois de comparar o parágrafo publicado no jornal e o parágrafo original (que faz parte de um texto muito mais longo), faz-se necessário questionar os motivos pelos quais as regras do RPG foram suprimidas da matéria pela jornalista.

Este é apenas um dos casos existentes no qual se suprimem informações relevantes, quando a mídia lida com crimes ligados ao RPG. Segundo Albuquerque, (1998, p. 17) o problema da manipulação das notícias “[...] só poderá ser analisado consistentemente na medida em que se considere previamente o problema da produção rotineira das notícias”. Este problema reflete-se na indústria cultural, como aponta Arbex Júnior (2001, p. 103), pois:

a mídia cria diariamente a sua própria narrativa e a apresenta aos telespectadores – ou aos leitores – como se essa narrativa fosse a própria história do mundo. Os fatos, transformados em notícia, são descritos como eventos autônomos, completos em si mesmos.

Nesta criação diária, muitas vezes a mídia demonstra o total desconhecimento sobre o tema, como na reportagem que afirma:

Até outubro, Teresópolis sempre conviveu com as esquisitices de seus jovens. Uns adoram andar vestidos de preto. Outros vão ao cemitério para usar drogas, beber e namorar ou, simplesmente, "zoar". Outros tantos fazem a mesma coisa num casarão abandonado. Quatro mil deles curtem um tal jogo Role Playing Game, o RPG. Mas há um mês, depois que duas adolescentes foram mortas por asfixia, Teresópolis se lembrou desses meninos e entrou em pânico. Lembrou-se também de algo que sempre se soube, mas nunca se viu: há quem adore o Diabo em rituais macabros. (MONTEIRO, 2000).

Em uma livre associação, criam-se ligações entre “esquisitices”, modo de vestir, cemitério, drogas, RPG e adoração ao demônio. Como a jornalista não se preocupa minimamente em diferenciar as atividades, tudo é considerado como aspectos da “cultura jovem” da cidade. Desta forma, o universo do RPG foi

delimitado pela jornalista.

A história foi parar em Brasília por conta do empenho de Sônia Ramos, 42, madrastra de Fernanda Venâncio Ramos, 17, uma das meninas mortas – a outra foi Lara Santos da Silva, 14. Sônia está convencida de que há ligação entre as mortes e rituais satânicos e que o RPG pode estar sendo usado para cooptar jovens para drogas e satanismo. Mais de 100 jovens ouvidos pelo Juizado da Infância e da Juventude da cidade confirmam a existência de uma seita. Mas não há provas. (MONTEIRO, 2000).

Neste momento é fortalecida a associação direta entre o RPG e rituais satânicos. O RPG aparece, então, como meio de atrair jovens para as drogas e o satanismo. Convém apontar a uma informação coletada por Pavão (2000, p. 81), na qual um segurança de um evento de RPG afirma que “nesse negócio de RPG não tem bam-bam” (gíria para maconha). Além disso, nenhuma ligação racional é feita. Nenhuma prova é demonstrada, ao contrário, a própria reportagem traz a negação por parte dos jogadores de qualquer relação com o satanismo:

Eles já não se reúnem no velho coreto da Praça Baltazar da Silveira, no Centro, para jogar RPG - a polícia sempre aparece para desfazer as reuniões - e quase todos garantem que não adoram o Diabo. (MONTEIRO, 2000)

Porém, nesta mesma passagem, novamente a prática do RPG é associada à adoração do diabo. E mais uma vez não existem vínculos aparentes entre eles, no entanto, por desconhecimento da mecânica do jogo, a reportagem embaralha informações e evidencia a real preocupação com a fantasia:

Basicamente, trata-se de um jogo em que os participantes assumem personagens e vivem aventuras narradas pelo Grande Mestre – Jameson, que está preso em Teresópolis, é um Grande Mestre e lidera um grupo que joga o Vampire (Vampiro). É o narrador quem vai descrever onde a ação se passa e atribuir poderes e missões aos personagens. O RPG pode ser jogado em mesa, mas há a *live action* (ação ao vivo), quando os jogadores se fantasiam para encarnar, mesmo, seus personagens. (MONTEIRO, 2000).

Dá-se a impressão de que o narrador descreve o local, delega a missão e os poderes aos personagens, e que esse “grande mestre” seria o líder e mentor de ações reais. Ao se tratar de uma acusação religiosa (satanismo), a associação entre

jogador e personagem pode se tornar equivocada por afirmar que em um *live action* há a encarnação de personagens pelos jogadores, sugerindo uma confusão na distinção entre realidade e fantasia, que poderia levar a práticas ilícitas e/ou perigosas.

Observam-se, na reportagem, três elementos que geram uma visão deturpada do jogo: 1) a supressão de menções às regras para que o jogo pareça debater sobre a realidade; 2) a ligação injustificada do RPG com rituais e satanismo; 3) a relação improvável do RPG com o uso de drogas.

No instante em que o RPG é instituído como possível causador de mortes, não há mais espaço para um diálogo em que as partes possam discutir em igualdade. Para Muniz Sodré (1984, p. 25)

é praticamente absoluto o poder de quem fala sobre quem ouve, pois, na relação instituída pelos modernos meios de informação, falar é um ato unilateral. Sua regra de ouro é silenciar ou manter à distância o interlocutor. Na realidade, a abolição da distância geográfica pelas telecomunicações, implícita na noção mcluhaniana de 'aldeia global', serve de álibi para a distância instituída pela unilateralidade da relação entre emissor e receptor.

A acusação por parte da mídia debilita qualquer diálogo, afinal, “os *media*, a relação informativa, ao estabelecerem o monopólio do discurso, eliminam a possibilidade de resposta e erigem um poder absoluto, inédito na História: a hegemonia tecnológica do falante sobre o ouvinte” (Idem, *Ibidem*, p 26). Ao analisarmos brevemente a história do jornalismo no Brasil, percebemos que, muitas vezes, a velocidade necessária para noticiar um fato em primeira mão gera problemas que superam o simples mal-entendido, como no famoso caso Escola Base<sup>28</sup>.

Segundo Alex Ribeiro, no livro *Caso Escola Base: os abusos da imprensa* (1995), os jornais embasaram-se apenas na versão das vítimas, mesmo quando esta se mostrou incoerente. A cada dia novas denúncias surgiam, sem que os acusados pudessem se defender. Ribeiro (*Ibidem*, p. 54) afirma que “a imprensa

---

<sup>28</sup> O Caso Escola Base ficou conhecido pelo julgamento precipitado por parte da mídia. Em 1994, proprietários de uma escola infantil em São Paulo foram acusados de abusarem sexualmente de crianças. Os excessos da mídia distorciam o caso a cada dia, divulgando, inclusive, denúncias que jamais foram apresentadas ao inquérito policial. Após muita especulação, pouca investigação e julgamento precipitado, os réus foram inocentados. Apenas a empresa *A Folha da Manhã* realizou um seminário para discutir a situação.

perdia completamente toda preocupação profissional e ética: já não narrava somente o que era apurado pela autoridade policial, mas dava voz a todas as pessoas que quisessem denunciar”. O “*animus denunciandi*” (Idem, *Ibidem*, p. 56) beirou o absurdo com a prisão de Richard Pedicini, acusado de pedofilia. Como prova do crime, apresentaram-se nove pares de sapatos sem seus respectivos pares (RIBEIRO, 1995, p. 115). Em determinado momento, “quando o pronunciamento oficial era desinteressante, [os jornalistas] preferiram a versão alternativa” (Idem, *Ibidem*, p. 129). Em nossa opinião casos como o da Escola Base surgem freqüentemente na mídia, mas a superficialidade das denúncias enfraquece a busca pelo aprofundamento dos fatos.

O caso mais famoso de incriminação do RPG no Brasil ocorreu em Ouro Preto (DONPABLO, 2001 - Anexo B). A matéria publicada em “O Estado de Minas”, apesar de ser menos sensacionalista, ouvindo todos os lados envolvidos, aponta para o desconhecimento sobre o que é o RPG: “A polícia suspeita que a estudante tenha sido escolhida para morrer depois de um jogo de RPG, durante a Festa do Doze, em Ouro Preto (MG), no último dia 14”. A conclusão de que a garota foi escolhida para morrer depois de um jogo de RPG não nos parece coerente e lógica. Quais os motivos que a fizeram ser escolhida para morrer? Qual o motivo que levaria jogadores de RPG a decidirem que alguém deve morrer durante o jogo?

A relação com o RPG deu-se pelo fato de que a prima da vítima já tinha participado de sessões de RPG e de que alguns moradores da república de estudantes que hospedava as garotas eram também jogadores. No entanto, não há notícias de que a vítima tivesse jogado RPG em algum momento de sua vida. Aliás, a informação de que os envolvidos estivessem jogando RPG durante a Festa do Doze parece-nos difícil de crer, pois a própria vítima encontrava-se embriagada. A participação de uma pessoa alcoolizada em uma partida de RPG é totalmente impraticável, já que a comunicação entre os jogadores, para o prosseguimento da narrativa, é elemento imprescindível. Além disso, é preciso estar em posse da capacidade de concentração (Cf. discussão detalhada sobre o assunto no capítulo 5), por conta da necessidade do uso freqüente do cálculo e da lógica. Repete-se aqui a sugestão de que em uma partida de RPG pode-se ordenar ou decidir resoluções no mundo real.

Segundo Heller (1977, p. 372) “um aspecto comum e essencial de todo jogo é

que desenvolve ou mobiliza capacidades humanas, sem nenhuma consequência”<sup>29</sup>. Se um jogador realiza algo externo ao jogo durante a partida, será única e exclusivamente motivado por razões extra-jogo<sup>30</sup> (HELLER, 1977, p. 372).

Este crime aumentou a preocupação com o RPG, e teve como resultado a circulação de uma história em quadrinhos evangélica produzida no Brasil (OLIVEIRA, 2006), que visava apontar os perigos do jogo.

---

<sup>29</sup> Un aspecto común y esencial de todo juego es que *desarrolla o moviliza capacidades humanas, sin ninguna consecuencia*. (grifo do autor, tradução nossa)

<sup>30</sup> Seria completamente irracional culpar um assassinato durante uma partida de xadrez pela incorporação da rivalidade do jogo pelos jogadores. A única partida de xadrez mortal de que temos conhecimento é a filmada por Bergman.

revistinha  
**CRISTÃ**  
A Revista das Crianças



Olá amiguinhos!!!  
Estou de volta com mais  
uma história com a minha  
turma! Espero que vocês  
se divirtam e aprendam  
mais um pouco.  
Vamos lá?  
Que Jesus nos abençoe!!!

Davizinho  
e sua turma  
em:

DAVIZINHO E SUA TURMA ESTAVAM  
NO MEIO DE UM EMOCIONANTE JOGO  
DE BOLINHAS DE GUDE, QUANDO...

Mestre,  
só  
Jesus!



VEM CÁ SEU VIRA-  
LATA PORQUE O MEU  
MESTRE MANDOU EU TE  
DAR UMA PAULADA!

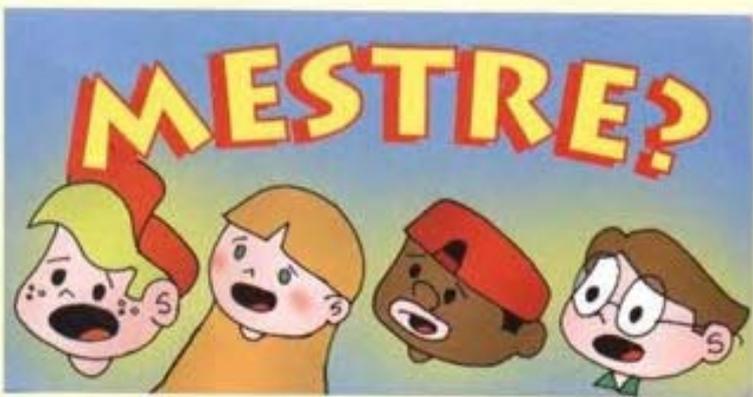


EIII! NÃO FAÇA  
ISSO COM O  
CACHORRINHO!  
O QUE FOI QUE  
ELE TE FEZ?





EU TENHO QUE BATER NO CACHORRO PORQUE O MEU MESTRE MANDOU!



E ELE CONTA A SUA HISTÓRIA...  
UMA HISTÓRIA MUITO ESTRANHA...

MEU NOME É MAX. EU SOU UM JOGADOR DE RPG. ESTOU NO MEIO DE UM JOGO QUE SE CHAMA "DEMÔNIOS" E NESTE JOGO EU TENHO UM MESTRE E ESTE MESTRE ME MANDA FAZER MUITAS COISAS MÁS COMO BATER EM ANIMAIS, BATER EM PESSOAS, XINGAR OS MAIS VELHOS E OUTRAS COISAS MAIS! POR ISSO É QUE EU QUERIA BATER NO CACHORRINHO... PORQUE O MEU MESTRE MANDOU!!!

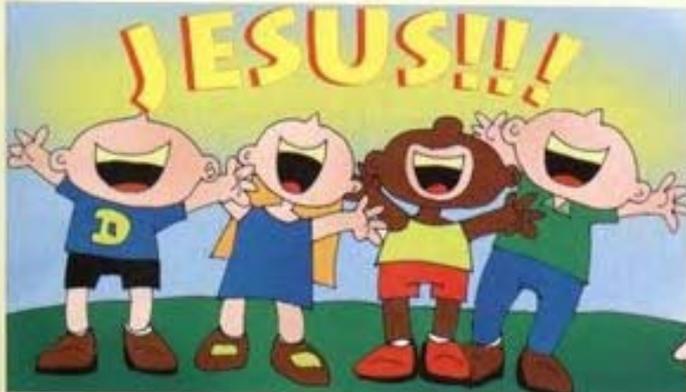


NÓS TAMBÉM TEMOS UM MESTRE, MAS ELE É BEM LEGAL E SÓ FAZ COISAS BOAS!



UM MESTRE LEGAL? COMO ELE SE CHAMA?

O NOME DELE É...



JESUS? O QUE ELE PODE FAZER POR MIM QUE O OUTRO MESTRE NÃO FAZ?



ELE É MUITO AMIGO, SÓ FAZ COISAS BOAS, NOS AMA MUITO, CONVERSA COM A GENTE, NOS DÁ PAZ E ALEGRIA! JESUS NÃO FAZ COVARDIA COM OS ANIMAIS NEM COM AS PESSOAS! ELE NOS LIVRA DE TODO O MAL E AINDA POR CIMA NOS DEU A SALVAÇÃO!!! JESUS É FIEL EM TUDO O QUE ELE NOS PROMETEU E NUNCA NOS DEIXA NA MÃO! VOCÊ DEVERIA TER JESUS COMO SEU MESTRE TAMBÉM! O QUE VOCÊ ACHA?



QUERO SIM! O QUE EU TENHO QUE FAZER?

É SIMPLES!!!

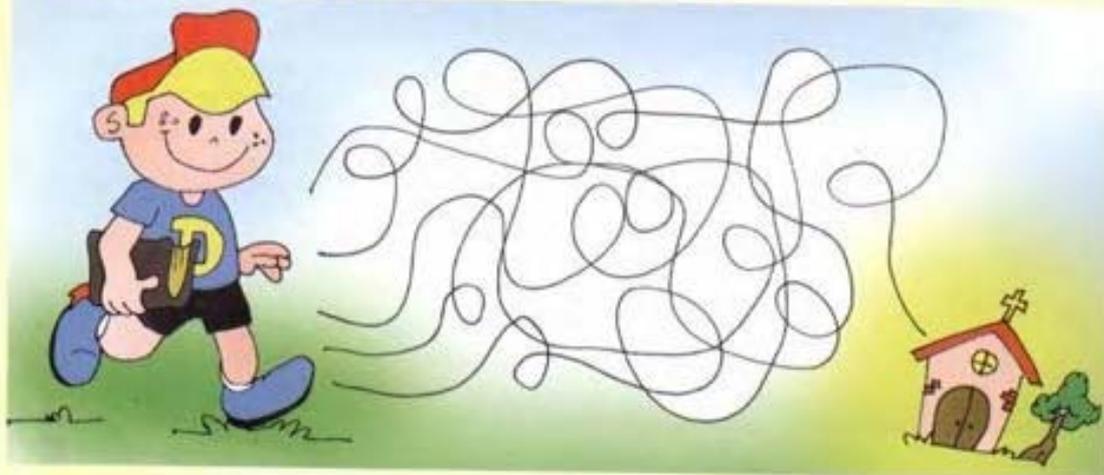


DAVIZINHO E SUA TURMA explicaram pro Max que, para Jesus ser o seu mestre, ele tinha que abrir seu coração, recebê-lo como seu senhor e salvador e crer que Deus o ressuscitou de entre os mortos! Max ouviu atentamente e aceitou a Jesus! Hoje ele é um menino totalmente diferente. É alegre, sorridente e vive de bem com a vida. É amigo de todo mundo e não maltrata mais os animais! Ele aprendeu que "o justo cuida de seus animais..." (Provérbios 12:10a). Ah, e por falar em animais, o Max agora é o melhor amigo daquele cachorrinho do 2º quadrinho!!!



FIM

**CAMINHO CERTO!** QUE TAL VOCÊ SE DIVERTIR AJUDANDO O DAVIZINHO A ENCONTRAR O CAMINHO CERTO ATÉ A IGREJA??



Nesta história em quadrinhos, o mestre (narrador) mais uma vez aparece como líder de ações negativas, não só sendo atribuída a ele a faculdade de persuadir os demais jogadores, mas também ficando clara a quase obrigatoriedade do uso dessa capacidade para fins nocivos e, ainda, a associação entre a fantasia e a realidade, bem como o antagonismo entre o mestre e Jesus, numa clara referência a uma suposta natureza demoníaca do RPG. Neste instante abre-se ao campo religioso um espaço para criticar o RPG. O controle de meios de comunicação por diversas seitas não é uma situação nova. Em meados de 1990, o bispo Edir Macedo utiliza a Rede Record a “serviço da seita. Ele está preocupado com a perda de adeptos. A estratégia para a recuperação de fiéis pela Igreja Universal do Reino de Deus é usar ao máximo a sua televisão” (ROCHA, 1998, p. 125).

Esta forma de comunicação já era utilizada nos EUA, pela coalizão de evangelistas fundamentalistas denominada *Moral Majority*, fundada em 1979 pelo reverendo Jerry Falwell, em que os participantes, “além da evangelização através da mídia, utilizam-se dos meios de comunicação para promover guerra política contra qualquer político – no poder ou concorrendo ao mesmo – cujos ideais diverjam de seus pontos de vista políticos e morais” (SCHWARTZ, 1985, p. 111).

Para Martino (2003, p. 7), “o uso ostensivo dos meios de comunicação tornou-se uma condição fundamental de existência e manutenção das atividades religiosas da sociedade atual”. A mídia religiosa tornou-se “trincheira de combate cultural” (Idem, *Ibidem*, p. 10). Compreende-se que a instituição religiosa, através de seus meios midiáticos, visa fortalecer determinado *habitus* (Idem, *Ibidem*, p. 81-2) em seus fiéis, melhorando sua posição na “concorrência pelo mercado de bens religiosos” (Idem, *Ibidem*, p. 118). Desta forma,

a necessidade de provar a qualquer custo a eficácia maior de uma prática simbólica em relação à concorrência é inerente à adaptação da religião ao mundo moderno. Conseguir novos fiéis significa não permitir que eles se dirijam a instituições concorrentes. (Idem, *Ibidem*, p. 136).

A história em quadrinhos apresentada acima não deixa dúvidas quanto à concorrência entre o RPG e a religião defendida pelo autor. A propaganda destina-se a negar o RPG enquanto atividade lúdica aceitável, sadia, em detrimento, por exemplo, do jogo de bolinhas de gude, que, mesmo não fazendo parte da vida religiosa, é socialmente adequado. Portanto, segundo Martino (*Ibidem*, p. 141), “o

divertimento não é visto como leviano desde que seja feito dentro da instituição”. O RPG é apresentado como uma porta de entrada para uma instituição concorrente, a saber, o satanismo, e atividade que desvirtuaria os jovens dos verdadeiros valores morais pregados pela instituição.

O terceiro caso no Brasil, em Guarapari (ES) apresenta um novo problema (Anexo C).

Na delegacia, os dois [assassinos] contaram que estavam jogando RPG com Tiago, na casa da família. Como o rapaz perdeu a partida, ele e seus pais teriam que morrer, como fora combinado. Segundo o delegado que investiga o caso, Alexandre Lincoln, Tiago permitiu os homicídios. Além de matar a família, Mayderson e Ronald fizeram saques na caderneta de poupança de Tiago, no valor de R\$1 mil. Os rapazes serão autuados por homicídio qualificado e crime autônomo por roubo. Podem pegar entre 16 e 30 anos de prisão. Os dois ainda teriam dito para os policiais que o jogo não terminou e alegaram que, durante o crime, estavam vivendo uma fantasia e acreditavam que os integrantes da família não morreriam de verdade. (NEGRO, 2005).

Neste relato, os assassinos afirmam que a vítima tinha que morrer porque perdeu a partida. A explicação torna-se inverossímil por ser o RPG um jogo cooperativo. Novamente o desconhecimento sobre o jogo rende novas suspeitas. Os acusados defendem-se ao alegarem que estavam vivendo uma fantasia. Parece-nos que a total consciência da confusão entre fantasia e realidade para os dois acusados impossibilita o argumento. As fronteiras entre fantasia e realidade são derrubadas para explicar o crime, desta vez, como álibi.

Outro assassinato envolvendo o RPG ocorreu em Brasília (DF). As investigações buscam, novamente, as respostas na fantasia, como se pode ver na primeira linha da matéria: “A fantasia virou realidade no Gama” (anexo D.1). E o teor continua na matéria:

O bilhete, no entanto, foi o que mais chamou atenção dos policiais. Em uma folha branca, o autor – ainda desconhecido – desenhou o rosto desfigurado de um homem. Ao lado da caricatura, em meio a expressões específicas do jogo, que ainda não foram decifradas pela polícia, existem ameaças de morte contra Ronaldo e outros dois jogadores, cujas identidades são mantidas sob sigilo. Uma das frases do bilhete é: “Vou matar todo mundo!! Eu sou o mestre”. (ROSA, 2005).

As imagens e os bilhetes, contextualizados numa cena de assassinato, com certeza são assustadoras. Mas o que chama atenção são as “expressões específicas do jogo, que ainda não foram decifradas pela polícia”, que conteriam ameaças de morte a três pessoas.

No anexo D.2, há um e-mail que comenta o caso, trazendo informações sobre o conteúdo enigmático da carta:

O tal bilhete encontrado com o Ronaldo dizia o seguinte:  
 "...e por último mas não menos importante vou massacra [sic], destruir e neutralizar o Adriano no Perfect Dark por 100 a -10 pontos!!! Não!?!  
 Vou matar todo mundo!!! Eu sou o mestre! Vou pegar o Ronaldo no KOF99 e aplicar nele (cusp!) 35 perfects!!!" (CANCELA, 2005)

Após divulgar as informações contidas no bilhete, a mensagem ainda esclarece o significado da mesma:

"Perfect Dark"- jogo de videogame onde os personagens lutam com grande variedade de armas de fogo (posso estar falando bobagens, pois não conheço tal jogo, mas foi o que entendi pesquisando...)  
 KOF99 - É a sigla para KING OF FIGHTERS 99, que é um jogo de videogame onde os jogadores escolhem lutadores com diferentes golpes e técnicas e lutam uns com os outros (esse eu conheço, mas sou horrível nele... :) )  
 Perfect - É o termo usado para quando um jogador vence um combate contra o outro sem levar nenhum [sic] dano, ou seja, a vitória foi "perfect".  
 Não há nada relativo a RPG no bilhete! Somente videogame!  
 O repórter não conhecia o desenho, mas Marcelo Del Debbio, que se mostrou totalmente ativo neste caso, já divulgou que era um desenho de Ranxerox, dos autores italianos Tanino Liberatore e Stefano Tamburini. (Idem, Ibidem).

Se o crime não envolve RPG, o que levaria, além de desinformação sobre os jogos e sobre o personagem da história em quadrinhos (Ranxerox), a relacionar este crime ao RPG? A resposta encontra-se no e-mail do anexo D.1:

Ao lado do corpo do rapaz, encontrado entre os conjuntos F e G da Quadra 6 pouco depois da meia-noite de ontem, havia várias fichas preenchidas a lápis do jogo Tormenta e Trevas, um caderno vermelho com diversos nomes e um bilhete.

Ronaldo gostava de jogar RPG. No quarto dele, duas gavetas estavam abarrotadas com material sobre o jogo: revistas, bonecos e CDs. A paixão da vítima pela disputa e as provas encontradas ao lado do corpo influenciaram na escolha da principal linha de investigação pela delegada titular da 20ª DP (Gama Oeste), Marta Vargas. “Acreditamos que o crime esteja relacionado ao jogo”, adiantou. “Estamos ouvindo todas as pessoas que aparecem nas anotações de Ronaldo. Se nossas suspeitas se confirmarem, será o primeiro caso de homicídio motivado pelo RPG no DF.” (ROSA, 2005).

O crime é relacionado com o RPG porque a vítima jogava RPG. Buscou-se a causa do crime no método de contar histórias praticado pela vítima e não nos responsáveis pelo assassinato. Desta forma, faz-se necessário compreender quais são as reais preocupações das pessoas que não conhecem o RPG.

Em 8 de novembro de 2007 é divulgado que Vandeir Máximo da Silva, de Presidente Prudente (SP) é acusado de liderar uma seita e beber o sangue de dezesseis adolescentes. As informações divulgadas por dois jornais impressos, no entanto, são conflitantes. O jornal *Agora São Paulo* informa que o réu nega as acusações: “Não tem nada de seita. Os pais estão alegando satanismo, não existe isso. É só um grupo de amigos do [site de relacionamentos] Orkut para ajudar quem não tinha o que fazer” (AGÊNCIA FOLHA, 2007, p. A7). O jornal *Diário de São Paulo* afirma em sua capa que “Líder de seita admite que praticava vampirismo” (BATISTA; AFFONSO, 2007, p. A1). Na verdade, o acusado admitiu que jogava RPG, o que acabou sendo associado a uma confissão de vampirismo. A divulgação da admissão de vampirismo (mesmo que não tenha sido feita) na primeira página evidencia a estética da barbárie, que é “exteriorizada nas manchetes e nos títulos bombásticos, na exclusão de temas socialmente necessários, na exploração do grotesco e do incomum, próprios da cobertura jornalística” (COSTA, 2002, p. 6).

Um vídeo veiculado na internet<sup>31</sup>, datado de 12 novembro de 2007, apresenta como provas de crimes, revistas e livros sobre a crença *Wicca* e revistas católicas, entre elas, uma intitulada *Lições Bíblicas*. O caso desapareceu da mídia sem que fosse totalmente esclarecido.

A celeridade com que as notícias surgem e desaparecem, sem maiores explicações sobre o desdobramento das investigações noticiadas estabelece “juízos

---

<sup>31</sup> <http://video.globo.com/Videos/Player/Noticias/0,,GIM753564-7823-VAMPIRO+NEGA+ACUSACOES,00.html>

que substituem rapidamente o pensamento autônomo e firmado na experiência” (COSTA, 2002, p. 24). Os leitores/receptores da informação apenas apreendem as notícias sem a possibilidade de procurar outras fontes para melhor esclarecer as informações oferecidas pelos jornalistas. Em muitas das vezes, os jornalistas não se retratam quando a notícia apresenta equívocos<sup>32</sup>. Desta forma “a sensacionalização não conduz necessariamente ao esclarecimento do fato e sua superação, e sim a uma audiência massiva e ávida por espetáculos que coloquem na arena romana a simulação, o jogo, as aberrações” (Idem, Ibidem, p. 30).

Em Florianópolis, um jogador de RPG ganhou um processo contra seus empregadores, evangélicos, por preconceito religioso. Segundo consta no Processo,

A ré praticou ato ilícito ao discriminar o recorrido por ele não professar as regras da religião evangélica, conforme demonstrado pelo depoimento de sua testemunha, que declarou (fl. 131) haver orações evangélicas por ocasião das reuniões; que o gerente da filial pregava o evangelho aos trabalhadores que não eram evangélicos, que sugeriu ao colega do recorrido que esse não devesse andar com quem não fosse evangélico, caso do autor, que não era boa companhia porque este jogava RPG, uma **coisa do demônio**, que era pessoa que tinha **pacto com o diabo**, conversa repetida em torno de 8 (oito) vezes (BRASIL, 2005, p. 6, grifos do autor).

No dia 29 de novembro de 2007, o jornal *Super Notícia* (SILVA, 2007) apresenta uma entrevista com um suposto jogador de RPG, Ludson Alves Costa, preso por tentar atirar na ex-namorada.

Na entrevista, o acusado demonstra nitidamente que desconhece o RPG, ao afirmar que o jogo define missões para a vida dos jogadores através de uma jogada de dados. Como divulgado pelo próprio réu, não há interpretação, quantificação ou narração na atividade, não caracterizando-a como RPG.

Nossa hipótese é a de que o acusado utiliza o RPG como forma de alegar insanidade temporária e que a tentativa de assassinato é causada pelo fim do relacionamento entre os dois, visto que a ex-namorada de Ludson afirma que “já havia sofrido outras ameaças do ex” (RUBENS, 2007).

---

<sup>32</sup> Segundo Ribeiro (1995, p. 159), “[...] pelos usos e costumes do jornalismo, o repórter não leva nenhuma culpa se o povo ache que uma investigação é motivo para depredação e linchamento”.

## HISTÓRIA DE JOGADOR

Embora rapaz confirme intenção de matar "ex", depoimento desconexo faz delegado pedir exame de sanidade

# POLÍCIA SUSPEITA DE CRIME ARMADO POR RPG

## "MISSÃO NÃO DEU CERTO"

O motivo para a prisão de Ludson Alves Costa, de 19 anos, foi o porte ilegal de arma. Mas, segundo o próprio rapaz, o revólver seria usado para tirar a vida da ex-namorada, que teria o trocado por outro. A promessa do crime aconteceu antes de uma partida de RPG, realizada no cemitério Bom Jesus, em Contagem, e foi selada com sangue. A Polícia Civil ainda não confirmou a versão contada por Costa. Mas, no dia em que foi preso, ele revelou detalhes sobre a missão. Confira trechos da entrevista.

**SUPER - Quando o grupo começou a se reunir para jogar RPG?**  
Há dois anos. As reuniões normalmente são realizadas em cemitérios. O grupo é formado por seis pessoas, mas no último dia faltou um e, por isso, a missão não deu certo.

### Como são realizadas as partidas?

As partidas variam de níveis de dificuldade. Já estamos no último estágio, o mais difícil. Cada jogador escolhe um número e uma missão. É jogado um dado e o número sorteado tem que cumprir a missão. Confira trechos da entrevista.

**SUPER - Quando o grupo começou a se**

reunir para jogar RPG?  
Há dois anos. As reuniões normalmente são realizadas em cemitérios. O grupo é formado por seis pessoas, mas no último dia faltou um e, por isso, a missão não deu certo.

**Como você conheceu os companheiros de RPG?**

Eu já conhecia um dos rapazes. Ele mora na Pedreira Prado Lopes e me apresentou para o grupo. Logo depois eu passei a jogar.

No jogo, o jovem escolheu matar a pessoa que mais odiava

RODRIGO GLENNERTE - 21.11.2007

### Andréa Silva

Embora a versão de tentativa de homicídio tenha sido relacionada pelo próprio suspeito, a Polícia Civil desconstrói a história do rapaz que afirmou o intuito de matar a ex-namorada, uma adolescente de 16 anos, em missão definida durante uma partida do jogo RPG (Role Playing Game). Ludson Alves Costa, de 19 anos, foi preso anteriormente no bairro São Caetano, em Contagem. Ele portava um revólver calibre 32. Segundo o jovem, a arma seria usada na execução da menina e o prazo para a tarefa era de 48h. Caso contrário, ele é quem deveria morrer.

### O delegado Airton Almeida

Embora a versão de tentativa de homicídio não tenha provas ligando o flagrante de porte de arma com a tentativa de homicídio, durante depoimento, conforme Almeida, a própria vítima negou ter visto o rapaz apontar a arma em sua direção. Conforme o delegado, será pedido um exame de sanidade mental, pois o jovem se mostrou desconexo durante o interrogatório. Entre as contradições estaria a informação sobre os outros jogadores do grupo, supostamente moradores do aglomerado Pedreira Prado Lopes. O pai e a vizinha da garota serão ouvidos pela polícia.



A partir da análise das notícias que envolvem o RPG, aventa-se a seguinte hipótese: o desenvolvimento do desencantamento do mundo, tal qual conceituado por Weber (1972) talvez seja um dos fatores que levam o pensamento religioso a combater o RPG. Nesse sentido, consideramos útil, ainda que seja breve, trabalhar

com esse conceito e a idéia de satanismo muitas vezes divulgada por pessoas acerca do RPG. Consideramos esse parêntese necessário porque vemos fertilidade didática nesse jogo.

### 3 RPG: entre o desencantamento do mundo e o Romantismo anticapitalista

Muitas acusações ao RPG realçam uma possível ligação entre este e a magia (negra ou não). Portanto, iniciamos esta análise a partir da visão de mundo do acusador. Uma das observações que fazemos sobre alguns detratores do RPG, que o consideram como um jogo que ensina magia, é que é muito provável que eles acreditem em magia. Essa crença envolve uma perspectiva religiosa, deste modo, o homem imerso nesta concepção está suscetível a estruturar seu olhar neste paradigma, como expõe Mircea Eliade (2001, p. 18)

Para aqueles a cujos olhos uma pedra se revela sagrada, sua realidade imediata transmuda-se numa realidade sobrenatural. Em outras palavras, para aqueles que têm uma experiência religiosa, toda a Natureza é suscetível de revelar-se como sacralidade cósmica. O Cosmos, na sua totalidade, pode tornar-se uma hierofania.

Levando em conta que o homem religioso pode, mediante sua visão de mundo, tomar como sobrenatural qualquer objeto ao seu redor, compreende-se o fato de que parte das acusações ao RPG venha de pessoas que acreditam na existência e eficácia da magia<sup>33</sup>. Para eles a possibilidade de atividades mágicas é real, assim, um livro de RPG pode não ser mais um livro, assim como um jogo em desenvolvimento pode ser comparado a um ritual, já que podem ver nele “[...] a manifestação de algo ‘de ordem diferente’ – de uma realidade que não pertence ao nosso mundo – em objetos que fazem parte do nosso mundo ‘natural’, ‘profano’.” (ELIADE, 2001, p.17).

Nesta concepção, segundo a qual a magia tem existência material, acredita-se ainda que ela possa ser manipulada por algumas pessoas, sendo contrária à própria ética religiosa, como podemos observar na fonte a seguir:

---

<sup>33</sup> Compreendemos que alguns acusadores não temem a prática mágica em si, e sim a realização de rituais nos quais atos de perversidade e violência, assim como a corrupção dos jovens, possam ser praticados. Nesse caso, a preocupação é com a intenção dos sujeitos, e não com os objetos utilizados.



O ortodoxo Daniel Ovadia distribui CDs com orações pela recuperação de Ariel Sharon

## Israelenses lembram maldição

*Rabinos haviam feito ritual contra Sharon por causa da retirada de Gaza*

DO ENVIADO ESPECIAL A JERUSALÉM

O derrame que pôs em grave risco a vida do premiê Ariel Sharon levou muitos israelenses a lembrar de um ritual de magia negra realizado no ano passado por judeus extremistas contrários à retirada de Gaza.

Conhecida como "Pulsa de Nura" (chicote de fogo, em aramaico), a prática cabalística foi usada por dois rabinos no antigo cemitério de Rosh Pinah, no extremo norte de Israel, em julho, pouco menos de um mês antes da retirada.

O ritual, marginalizado e proibido pelo judaísmo tradicional, ganhou o noticiário pela primeira vez alguns meses antes do assassinato do premiê Yitzhak Rabin, em 1995, quando rabinos radicais disseram ter lançado a

maldição sobre ele como castigo divino pelo processo de paz e a cessão de terras consideradas sagradas aos palestinos. Algo parecido ocorreu em Rosh Pinah, onde os rabinos disseram ter clamado ao "anjo da morte" que levasse Sharon.

Ao contrário do que muitos pensaram na época, a prática é relativamente nova, conforme explicou à Folha Meir Bar-Ilan, especialista em mística judaica da Universidade Bar-Ilan, perto de Tel Aviv. "A primeira vez que se ouviu falar da Pulsa de Nura como ritual de maldição foi no começo do século 20, aparentemente com sucesso", disse o acadêmico. "Se o mesmo sucesso foi obtido contra Rabin e Sharon, jamais saberemos."

O contra-ataque cabalístico veio nesta semana. Segundo o

jornal "Maariv", rabinos da corrente mística anunciaram ter dado a Sharon o nome de Haim, que significa "vida" em hebraico, a fim de ajudar em sua recuperação. Segundo o jornal, a tradição do judaísmo místico indica que a concessão do nome a alguém gravemente enferma pode mudar o curso de sua vida.

Em 1957, lembra o jornal, o líder do Partido Nacional Religioso Moshé Shapira, que ficara gravemente ferido num atentado, salvou-se após um longo período em coma com o nome de Haim, que rabinos lhe concederam num ritual de salvação.

Além disso, grupos de judeus ortodoxos estão distribuindo CDs com preces especiais pela saúde do premiê, diante do hospital onde ele está internado.

(MN)

(NINIO, 2006, p. A12)

A partir da objetivação explícita na última fonte nosso primeiro esforço será,

utilizando o conceito de desencantamento do mundo, elaborado por Weber e analisado por Pierucci (2003) compreender a origem das tensões entre os pensamentos mágico, religioso e científico.

Max Weber elabora o conceito de desencantamento do mundo para ressaltar as transformações no modo de pensar de uma civilização, demonstrando como o pensamento da sociedade ocidental rompe com o pensamento mágico e religioso. Este conceito elaborado por Weber encontra-se esparso em sua obra, desta forma, utilizamos, juntamente com a formulação weberiana, a análise de Pierucci para apreender a complexidade deste conceito. Nossa discussão deve-se ao fato de encontrarmos, como visto no capítulo anterior, supostas relações envolvendo o RPG e a prática mágica.

Ao estudar o conceito weberiano, Pierucci (Ibidem, p. 42) demonstra os dois momentos deste conceito: “Desencantamento do mundo pela religião (sentido “a”), [...] desencantamento do mundo pela ciência (sentido “b”)”.

O desencantamento do mundo pela religião (sentido “a”) ajuda-nos a compreender a tensa relação entre o pensamento mágico e o pensamento religioso. Para Pierucci (Ibidem, p. 68), Weber considera a magia como representante do pólo mais irracional e a religião do pólo mais racional. A magia é irracional pois “não porta racionalidade teórica, nem sistêmica, mas sim prática” (Ibidem, p. 80) e apresenta “um universo concebido de forma não dual” (Ibidem, p. 69). Desta forma, a magia não apresenta uma ética universalista, sendo portadora de uma “racionalidade teleológica de curto prazo” (Ibidem, p. 79). O pensamento mágico apóia-se no seu utilitarismo: utiliza-se de magia para resolver problemas “intramundanos” (Ibidem, p.85). Ou seja, a magia não busca explicações racionais para o mundo e sim soluções para a resolução de problemas, preocupando-se com a utilidade e pouco se importando se estas práticas contêm valor de verdade. Ela não busca a compreensão da realidade e sim a melhor forma de utilizar esta realidade para atingir seus interesses. Esta concepção de magia assemelha-se, em nossa opinião, à concepção pragmática de Richard Rorty quando descreve que a preocupação do pragmatismo (no caso enquanto pensamento científico) é “uma distinção entre as descrições menos úteis e mais úteis de nós mesmos” (1997, p. 14, tradução nossa). Não há uma busca pela verdade e sim uma busca pela forma mais útil de pensar e utilizar o conhecimento. Outro fator que relaciona o pensamento mágico com o pensamento pragmático é a ausência de uma ética universalista, que apresenta uma

visão de mundo não dual<sup>34</sup>.

Segundo Pierucci (2003, p. 72) o desencantamento do mundo inicia-se no:

[...] dualismo construído e proposto pelos profissionais da religião, a superioridade e a autonomia do ‘mundo superior’ são progressivamente exponenciadas em sua própria lógica até se tornarem absolutizadas – como se pode verificar, por exemplo, na idéia da relação entre o Deus único e o mundo posta em termos de ‘Providência Divina’, crença religiosa.

Ou seja, a racionalização da “Providência divina” confronta-se com a magia, pois não estabelece uma relação pragmática com o mundo e racionaliza a “adivinhação mágica” (Idem, Ibidem, p. 72).

Conforme a religião aprofunda-se na racionalização, vê-se “obrigada a aceitar referências de sentido cada vez mais subjetivamente irracionais com relações afins” (Idem, Ibidem, p. 79) e responde “à demanda pragmática com promessas metafísicas” (Idem, Ibidem, p. 81). Desta forma, a religião é obrigada a se afastar do pragmatismo e, conseqüentemente, da magia, pois “a sua validade salvífica ‘aguda’ não instala no indivíduo a racionalidade ‘crônica’ de uma ‘conduta de vida’” (Idem, Ibidem, p. 88).

Dentro da sociedade ocidental o judaísmo profético causa o desencantamento do mundo, conferindo-lhe “um sentido homogêneo” (Idem, Ibidem, p. 185). Desta forma “a idolatria enquanto divinização da criatura (...) [torna-se] a pior das ofensas a Deus e o maior de todos os riscos que um crente neste mundo pode correr” (Idem, Ibidem, p. 98). A religião monoteísta é a condição básica para se erradicar a magia (Idem, Ibidem, p. 129), pois:

Se o Deus único da profecia emissária é um Deus pessoal e supramundano, os homens estão privados do poder de coagi-lo magicamente com rituais simpáticos e fórmulas mágicas. (Idem, Ibidem, p. 180).

A magia, o feitiço, são considerados uma afronta à ética universalista da religião desencantada pois visa subverter a vontade divina; e, em contrapartida, o milagre representa um traço inteligível da vontade divina, afinal o “milagre é que difere do feitiço precisamente por seu grau mais exigente de racionalidade sistêmica

---

<sup>34</sup> No terceiro capítulo Rorty (1997, p. 77) expõe os fundamentos de “Una ética sin obligaciones universales”.

e coerência narrativa” (PIERUCCI, 2003, p. 184).

Deve-se ressaltar que a religião, mesmo desencantada, ainda considera a magia como uma possibilidade existente. O despojamento da magia pela religião não significa a erradicação da crença da existência ética, e sim a eliminação da magia como atividade válida eticamente. Segundo Pierucci (2003, p. 109), a religião desencantada exige “que também e principalmente a vida cotidiana *seja* em tudo e por tudo submetida a uma ordem dotada de sentido, que ela *seja* essa ordem significativa” (grifo do autor). A vida cotidiana deve se sobrepor à vida extracotidiana. Considera-se que a religião tenha transformado o pensamento através: a) da desmagificação; b) da constituição de uma ética universalista.

No entanto, um novo desencantamento entra em curso: o desencantamento do mundo pela ciência. E o crescente intelectualismo e racionalização resultam em:

[...] [o] saber ou a crença de que *basta alguém querer para poder* provar, a qualquer hora, que em princípio não há forças misteriosas e incalculáveis interferindo; que, em vez disso, uma pessoa pode – em princípio – *dominar pelo cálculo* todas as coisas. Isto significa: o desencantamento do mundo. Ninguém mais precisa lançar mão de meios mágicos para coagir os espíritos ou suplicar-lhes, feito o selvagem para quem tais forças existiam. Ao contrário, meios técnicos e cálculos se encarregam disso. (WEBER, 1972, p. 30, grifo do autor).

Conforme apresenta Weber, o desencantamento do mundo pela ciência ocorre quando se acredita que as respostas necessárias para explicar a realidade são dadas pela ciência, não pela religião. A magia, neste momento, é totalmente desalojada do mundo. Apenas o cálculo e a técnica podem explicar e a transformação do mundo passa, inevitavelmente, pelo cálculo. Esta mudança, antes resultante de uma atividade extracotidiana, passa a ser possível apenas a partir da ação cotidiana. A magia faz parte, agora, apenas da crença do “selvagem para quem tais forças existiam<sup>35</sup>” (Idem, Ibidem, p. 30).

O confronto entre o pensamento religioso e o pensamento científico pode ser analisado pela prática recorrente da Igreja Católica em instaurar e atualizar o *Index Librorum Prohibitorum*<sup>36</sup>. Através desta conduta, a Igreja buscava reafirmar a

<sup>35</sup> Devemos notar que muitos segmentos de religiões monoteístas acreditam em magia.

<sup>36</sup> O Índice de Livros Proibidos foi instaurado pela Igreja Católica para evitar que os católicos lessem livros que questionavam certos dogmas religiosos. Entre os autores perseguidos, encontram-se

posição hegemônica de sua visão de mundo.

Para tentar se reafirmar, a Igreja utilizava-se, além de sua capacidade de censura, de sua autoridade para inquirir, torturar, assassinar. Através da Inquisição, a religião católica restabelecia sua hegemonia como teoria explicativa do mundo real. Desta forma, como demonstra Glasersfeld (1996, p. 177), ao relatar o processo de inquisição de Galileu, a Igreja Católica permite que a ciência discuta apenas cálculos e hipóteses que, por pertencerem ao plano do imaginário, não contradizem a teoria oficial eclesiástica sobre a obra de Deus:

Como sabemos, Galileu foi acusado de heresia pelo Vaticano porque seu modelo do sistema planetário não era aquele que o Vaticano queria que fosse o verdadeiro. Naquele tempo, o cardeal Bellarmino, que havia sido o fiscal no processo contra Giordano Bruno, era um homem muito civilizado e, ainda que católico devoto, pensava que era uma lástima que alguns dos homens mais inteligentes de sua época tivessem que morrer na fogueira. Escreveu uma carta a um amigo de Galileu, dizendo-lhe que este deveria ser prudente e falar sempre em sentido hipotético, apresentando suas teorias como se fossem imaginadas para fazer cálculos e previsões, mas não como se fossem a descrição da obra de Deus.

O único campo de pesquisa para a ciência na época inquisitória era sobre o que não existia, sobre o “irracional”, o “imaterial”. Era relegada à ciência a condição de elaborar hipóteses, e não de comprová-las quando contrariassem a visão da Igreja. No entanto, o fortalecimento da indústria capitalista necessita de uma gama de conhecimentos para a reprodução do capital que estimula o desenvolvimento das ciências que, por sua vez:

[...] obriga a religião a abandonar sua pretensão de nos propor o racional. Assim acuada, ela tem de se conformar em nos oferecer o irracional, melhor, em retirar-se ela mesma no irracional”. (PIERUCCI, 2003, p. 145).

O antigo campo explicativo da religião, o real, passa a ser dominado pelo capitalismo e pela necessidade de desenvolvimento de suas técnicas e tecnologias. A ciência torna-se hegemônica enquanto discurso de explicação de mundo que possibilita a compreensão e a reprodução das forças produtivas. O pensamento

religioso é “obrigado a retirar-se” no irracional, no imaterial, enfim, no espiritual. Este movimento de passagem da hegemonia do pensamento religioso, do campo material para o espiritual, auxilia-nos a compreender a sua preocupação com o RPG, afinal este último desenvolve-se também na última esfera hegemônica da religião, pois, entre outros temas, lida com assuntos (talvez poderíamos até mesmo chamar de matérias-primas) exclusivos desta<sup>37</sup>. Um dos exemplos é a criação de fichas de personagens para quantificar o poder de deuses de diferentes panteões (REDMAN, WILLIAMS, WYATT, 2004). Com a quantificação e a racionalização do poder divino, cria-se, por intermédio do cálculo e das tabelas, a possibilidade de comparar figuras de diferentes mitologias. Há um esforço para se empreender uma universalização e sistematização das manifestações mágico/religiosas com a finalidade de se permitir a criação de histórias de RPG. O livro providencia “um conjunto de regras e estatísticas” que possibilitam a comparação entre panteões ou a criação de:

[...] um panteão vibrante e realista para a sua campanha, um conjunto de divindades que ajude a traçar os rumos dos acontecimentos em aventuras de nível épico, divindades que inspiram os clérigos, druidas, paladinos e demais personagens de seus jogos às maiores alturas do heroísmo e às profundezas da vilania... Bem, também providenciamos os instrumentos para isso. (Idem, *Ibidem*, p. 6)

A perspectiva de comparar as religiões para torná-las racionalizáveis, passíveis de utilização numa partida de RPG, parte da mesma premissa que muitos estudos sociológicos ou antropológicos<sup>38</sup>. Neste caso, se “a ciência desencanta porque o cálculo desvaloriza os incalculáveis mistérios da vida” (PIERUCCI, 2003, p. 160-161) em busca de uma análise que possibilite a compreensão da realidade, o RPG desencanta porque transforma deuses, semi-deuses, mistérios, etc., de antigas mitologias e religiões em gráficos, tabelas, números, etc., para que se tornem um conhecimento passível de ser compreendido e utilizado durante uma partida de RPG. Com isto, o jogo mensura as forças divinas e/ou sobrenaturais através do cálculo para fins lúdicos. Os mitos no RPG são filtrados pela matemática.

A transformação da religião faz com que vários agentes (ou instituições),

---

<sup>37</sup> A psicologia e a psicanálise, para Bourdieu (2004, p. 122), lutam com a religião para redefinirem o “trabalho da cura das almas e dos corpos”.

<sup>38</sup> Ver, como exemplo, DURKHEIM, Émile. **As formas elementares da vida religiosa**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

conforme indica Bourdieu (2004, p. 121), lutem pelo campo simbólico:

Todos fazem parte de um novo campo de lutas pela manipulação simbólica da condução da vida privada e a orientação da visão de mundo, e todos colocam em prática na sua ação definições concorrentes, antagônicas, da saúde, do tratamento, da cura dos corpos e das almas.

Ocorre, com o fortalecimento do pensamento científico, “uma redefinição dos limites do campo religioso” (BOURDIEU, 2004, p. 122). Nesta luta pelo capital simbólico, as autoridades religiosas utilizam o:

*capital religioso* na concorrência pelo monopólio da gestão dos bens de salvação e do exercício legítimo do poder religioso enquanto poder de modificar em bases duradouras as representações e as práticas dos leigos, inculcando-lhes um *habitus* religioso, princípio gerador de todos os pensamentos, percepções e ações, segundo as normas de uma representação religiosa do mundo natural e sobrenatural, ou seja, objetivamente ajustados aos princípios de uma visão política do mundo social. (BOURDIEU, 1992, p. 57, grifos do autor).

Segundo Martino (2003, p. 24), “a especificidade de qualquer instituição religiosa é a definição do que deve ser entendido como sagrado”. Esta definição marca a ação dos agentes e instituições religiosas na luta pelo campo simbólico. Esta ação visa, além de atrair fiéis, atacar as instituições concorrentes (Idem, *Ibidem*, p. 58).

Um traço marcante do capitalismo é ser um “sistema baseado no cálculo quantitativo e na standardização” (LÖWY, 1993, p. 26), no qual o caráter qualitativo perde vez para o abstrato valor de troca. E a necessidade de cálculos pela indústria capitalista fortalece a necessidade da elaboração do conhecimento científico. O mundo já não pode mais ser explicado pelo pensamento religioso, destituído do caráter quantitativo e incapaz de dar conta da realidade apresentada. Com isto, ocorre a “substituição dos mitos pela pretensão de calculabilidade universal desenvolvida pelo moderno conhecimento científico” (PIERUCCI, 2003, p. 163). A ciência desenvolve metodologias que possibilitam até mesmo a quantificação do subjetivo, existente nas aspirações religiosas, políticas, divinas e mágicas, etc., desvalorizando:

[...] o misterioso *porque incalculável*, em favor do conhecimento hipotético-matemático cientificamente configurado, para o qual ‘é possível, em princípio, tudo dominar mediante ao cálculo’ (PIERUCCI, 2003, p. 161, grifo do autor).

Ao possibilitar a quantificação destas áreas<sup>39</sup> nas quais a religião foi “forçada” a se refugiar, que se expandem com a mesma velocidade com a qual o capital se hegemoniza, universaliza-se a possibilidade de calcular, visto que “o cálculo é um traço inescapável da intelectualização modernizadora e, por conseguinte, ato próprio da mente quando abstrai” (Idem, *Ibidem*, p. 161).

Outro fator fundamental do desencantamento do mundo é o não-alinhamento da ciência a uma ética universalista apregoada por qualquer religião. A ciência apresenta-se como sendo incapaz de “produzir sentido, ou mesmo de o fundamentar” (Idem, *Ibidem*, p. 153). Ao destituir o mundo de mistérios impenetráveis, ela não oferece em troca uma ética universalista e sim um universo destituído de sentido que unifique e valorize as ações consideradas como salvadoras, sejam elas cotidianas (trabalho) ou extracotidianas (magia), pois não há mais salvação.

A mentalidade científica “retira o sentido do mundo, agora transformado em ‘mecanismo causal’, em ‘cosmos da causalidade natural’, ou seja, em algo sem mistérios insondáveis, perfeitamente explicável em cada elo causal mas não no todo, fragmentário, esburacado, ‘quebradiço e esvaziado de valor’” (Idem, *Ibidem*, p. 159). E desta forma o homem encontra-se sozinho num mundo que a tudo quantifica e compara, negando a possibilidade de transcendência, de mistério, de divino.

Encontramos no RPG, como exemplificado acima, alguns traços de desencantamento do mundo, pois sendo ele um jogo estruturado em regras quantificadas, o traço da calculabilidade, torna passível a quantificação da: aparência, destreza, lábia, inteligência, vigor, sabedoria, carisma, conhecimento de física, de manejo de armas, etc. Além desta quantificação, há também a quantificação do subjetivo, como encontramos no RPG *Vampiro: A Máscara* (HAGEN, 1994), ao se estabelecer uma escala numérica para se medir a

---

<sup>39</sup> Até mesmo quando a quantificação não é realizada o conhecimento religioso perde sua força, como, por exemplo, nas teorizações de Freud sobre o universo onírico, retirando da religião a possibilidade de revelação divina através dos sonhos.

humanidade dos personagens<sup>40</sup>.

Para melhor demonstrar a semelhança entre esta quantificação da humanidade dos personagens e o procedimento científico, faremos uma comparação com a quantificação de alguns traços de personalidade autoritária pesquisada em alguns indivíduos, segundo pesquisa realizada por alguns estudiosos americanos e estrangeiros radicados nos Estados Unidos, entre eles Adorno. É necessário ressaltar que os objetivos e a profundidade da quantificação são extremamente distintos. Hagen elabora uma classificação para a melhor caracterização e compreensão dos jogadores na hora de criarem e contarem histórias de RPG. A pesquisa *The Authoritarian Personality* (ADORNO; et alli, 1950, p. 1) foi:

[...] guiada segundo uma hipótese central: que o político, econômico e as convicções de um indivíduo dão forma, freqüentemente a um padrão amplo e coerente, como se unidos por uma “mentalidade” ou “espírito”, e este padrão é a profunda expressão das tendências na sua personalidade. (tradução nossa).<sup>41</sup>

A pesquisa procura apontar os indivíduos que possuem um potencial fascista, que sejam suscetíveis à propaganda anti-democrática. Através de uma complexa combinação de técnicas metodológicas, os autores superaram o desafio imposto pela necessidade de conceitualização de níveis da subjetividade da pessoa (Idem, Ibidem, p. 11). Algumas escalas<sup>42</sup> foram elaboradas, como a Escala Anti-Semita (Idem, Ibidem, p. 58), a Escala Etnocêntrica (Idem, Ibidem, p. 104), a Escala de Conservadorismo Político-Econômico (Idem, Ibidem, p. 153) e a Escala Fascista (Idem, Ibidem, p. 224). Os entrevistados responderam a questões que eram convertidas em pontos, que seguiam uma lógica uniforme. Cada resposta valia entre 1 e 7 pontos. Na Escala Anti-Semita, quanto maior a pontuação, maior o sentimento de Anti-Semitismo. A pontuação variava “[...] entre 52 pontos (1 ponto por item, indicando uma forte oposição ao Anti-Semitismo) e 364 pontos (7 pontos por item,

<sup>40</sup> Evidentemente, esta quantificação não apresenta os mesmos objetivos de uma quantificação científica.

<sup>41</sup> “The research [...] was guided by the following major hypothesis: that the political, economic, and social convictions of an individual often form a broad and coherent pattern, as if bound together by a ‘mentality’ or ‘spirit’, and that this pattern is an expression of deeplying trends in his personality”.

<sup>42</sup> Algumas escalas foram amparadas por Sub-Escalas.

indicando um forte Anti-Semitismo)<sup>43</sup> (Adorno; et alli, 1950, p. 72, tradução nossa). Por meio desta contagem os pesquisadores conseguem a conceitualização de níveis. A quantificação, como notamos, é utilizada para compreender a subjetividade. Valores são atribuídos (ser contra o anti-semitismo ou ser anti-semita) por meio de uma tabulação.

Em *Vampiro: a Máscara* (HAGEN, 1994) os jogadores devem interpretar vampiros que vivem em meio à sociedade. Estes devem lutar contra “A Besta” existente dentro deles. Quando o vampiro fica com pouco sangue no corpo, ele é tomado pela “Fome”, que:

[...] é um êxtase físico, mental e espiritual que ofusca todos os prazeres da vida mortal.

Ser um vampiro é ser prisioneiro da Fome. Só se pode subjugar a Besta pela mais extraordinária força de vontade; porém, negar a Fome enfurece ainda mais a Besta, até que nada possa mantê-la reprimida. Portanto precisamos cometer atos monstruosos para impedir que nos tornemos monstros – eis o nosso Enigma: Comportamo-nos como monstros, para que em verdadeiros monstros não nos tornemos. (Idem, Ibidem, p. 11)

O vampiro deve se alimentar dos vivos, para que não perca o controle e se torne uma Besta. Os atos de bestialidade diminuem o valor de humanidade do vampiro (na ficha apresentada no Anexo E há um espaço para marcar os pontos de humanidade). Este personagem, por sua vez, persegue a “*Golconda*” (atingir na ficha dez pontos de humanidade), apresentada como:

[...] uma condição de equilíbrio na qual a luta entre o Homem e a Besta não seja mais necessária. A queda para a loucura é interrompida, e embora o indivíduo não seja mais reconhecível como humano em seus pensamentos e atos, o que sobra de *Humanitas* permanece protegido no seu íntimo. [...] [os vampiros desejam a *Golconda*] como os mortais desejam o Paraíso. (Idem, Ibidem, p. 12, grifos do autor)

O jogo simula a diferença entre a danação e a salvação através de uma quantificação denominada “*Humanidade*”. Quanto maior a *Humanidade*, mais humano o vampiro é e quanto menor a *Humanidade*, maior é a sua monstruosidade. A tabela apresentada demonstra o valor qualitativo de cada pontuação:

---

<sup>43</sup> “the score can range between 52 points (1 point on each item, indicating strong opposition to anti-Semitism) and 364 (7 points on each item, strong anti-Semitism)”.

x	Monstruoso
•	Horrível
••	Bestial
•••	Frio
••••	Insensível
•••••	Distante
••••••	Reservado
•••••••	Normal
••••••••	Carinhoso
•••••••••	Piedoso
••••••••••	Humano (HAGEN, 1994, p. 176).

Assim como a *Humanidade*, a *Força de Vontade* dos personagens também é apresentada de forma quantitativa.

Devemos ressaltar que a quantificação do subjetivo utilizada na pesquisa sobre a personalidade autoritária buscou construir ferramentas para a compreensão da realidade, enquanto que no segundo exemplo, no RPG, a quantificação auxilia a criação de histórias e personagens, relacionando ficção e pensamento científico.

Desta forma, alguns RPGs, na tentativa de melhor explicitar aos seus jogadores a ambientação ou as regras a serem utilizadas, apresentam informações detalhadas que, muitas vezes, são fruto de pesquisas científicas. Tomemos como exemplo as colunas laterais escritas por Jackson e Ford (1993, p. 44-5) sobre a viagem no tempo para um RPG que aborda o tema:

#### Geometrodinâmica

Os jogadores que desejarem uma breve explicação científica para a viagem no tempo podem ser remetidos a esta seção. Pode ser que ela seja pura embromação, mas pelo menos é a embromação “oficial”. Qualquer estudante de relatividade geral reconhecerá as fontes de referência e compreenderá o raciocínio. Pode ser até que alguns concordem com as conclusões. Aqueles que nunca estudaram relatividade geral provavelmente não serão capazes de entender nada depois do primeiro parágrafo.

[...]

A beleza desta solução reside no fato de a Relatividade Especial permanecer inviolada, pois nenhuma informação sobre o 3-espaço “verdadeiro” é determinada, mas somente sobre aquele onde você está residindo no momento. Desta maneira, os temores comuns de casar com sua avó ou matar você mesmo são infundados, pois não é realmente você quem você está encontrando, e sim apenas uma cópia “desvanescente”. No entanto, algumas teorias foram apresentadas recentemente no *Jornal de Geodinâmica e Astrofísica* sugerindo que a retroalimentação de 3-geometrias alternativas é possível. A maioria dos físicos considera esta hipótese pouco provável. (Grifos no original).

Caso o leitor não conheça a relatividade geral, ao menos descobrirá a existência de uma linha de pesquisa científica que aborda este assunto.

No livro *GURPS Viagem Espacial* (JACKSON, S.; BARTON, W. A., 1998, p. 4) os autores indicam a leitura de “livros de divulgação de astronomia” para os jogadores. Neste RPG, além de serem explorados assuntos caros ao tema, são apresentadas regras para a “criação” de espaçonaves, de equipamentos tecnológicos, planetas com gravidades diversas e elaboração de estrelas e planetas (seu tamanho, gravidade, densidade, composição, rotação e inclinação do eixo, atmosfera, clima, etc). Além disso, muitos conceitos científicos são apresentados aos jogadores. Há uma fórmula para definir a duração do ano do planeta em questão (Idem, Ibidem, p. 111):

$P = \sqrt{D/M}$  onde:

P = a duração do ano do planeta em anos da Terra.

M = a massa da estrela, em massas solares.

D = raio da órbita do planeta em UA.

A sigla UA significa Unidade Astronômica, que é igual a 149.600.000 km (a distância entre o Sol e a Terra). Como observado, um livro de RPG apresenta informações que necessitam de operações intelectuais não encontradas na vida cotidiana.

Outro exemplo, o livro de regras básicas do jogo *GURPS* (JACKSON, 1994) utiliza a probabilidade para definir suas regras. A matemática é utilizada como ferramenta fundamental para o desenvolvimento e organização da partida.

Ao lidar com os conhecimentos adquiridos e desenvolvidos pelos personagens (denominados como “Perícias”), o jogo apresenta a historicidade do conhecimento, demonstrando que este só pode ser relacionado com o desenvolvimento da sociedade na qual este é elaborado. Ao apresentar outros conhecimentos como pré-requisitos para a obtenção de determinadas perícias (como a obrigação de conhecer Física e Matemática para aprender Física Nuclear), parte-se do pressuposto de que há um processo educativo necessário para que o ser humano consiga desenvolver conhecimentos mais abstratos e complexos, que fujam do senso comum, cotidiano.

Para reforçar seu caráter histórico, o jogo apresenta uma tabela de nível tecnológico que seria “uma descrição geral da maior realização tecnológica (ou de certo tipo de tecnologia) de uma cultura” (Idem, Ibidem, p. 185). Portanto, além do

pensamento matemático contido nas regras, faz-se necessária, por parte dos jogadores, uma visão histórica que possibilite reconhecer elementos da alteridade, como, por exemplo, quando o RPG em questão apresenta vantagens e desvantagens sociais que os personagens (dos jogadores ou controlados pelo narrador) podem possuir, como “Estigma Social” (JACKSON, 1994, p. 27). Com esta desvantagem, o jogador pode interpretar um personagem que “pertence a uma raça, classe ou sexo que sua cultura considera inferior. O ‘estigma’ deve ser óbvio para todos os que o encontram, caso contrário ele não passaria de uma má reputação” (Idem, Ibidem, p. 27). O personagem pode se basear em alguns exemplos contidos no livro: “uma mulher do século XIX ou seguidores de algumas religiões nos EUA. [...] um índio americano em território branco no século XIX, um gôdo no império romano ou um Intocável na Índia” (Idem, Ibidem, p. 27).

Neste momento, faz-se necessário apresentar a diferenciação entre pensamento cotidiano e pensamento não-cotidiano apresentado por Agnes Heller. O pensamento cotidiano está vinculado à vida cotidiana, que é “a reprodução imediata do homem particular, e por isso *sua teleologia está voltada para o particular*”<sup>44</sup> (HELLER, A., 1977, p. 107, grifo da autora). Encontra-se na vida cotidiana a linguagem, os instrumentos (objetos) e os usos (relações socialmente estabelecidas). Na vida cotidiana não há distinção entre o verdadeiro e o útil. As atividades cotidianas são necessárias para a reprodução do indivíduo na sociedade. As atividades não-cotidianas são as atividades necessárias para a produção e reprodução da sociedade, superando a individualidade, tais como a ciência, a arte e, de certa forma, a religião. Entre o pensamento cotidiano e o pensamento não cotidiano, Heller (Ibidem, p. 190) apresenta quatro etapas. As duas primeiras são:

[...] a *intentio recta 1*, que simplesmente reagrupa e ordena a experiência e os dados do pensamento cotidiano, sem superar o nível deste último. Veremos que este tipo de pensamento está presente, obrigatoriamente, na vida cotidiana e que, ao mesmo tempo, tem um valor pré-científico enquanto proporciona ao pensamento científico materiais e dados. No entanto, a *intentio recta 2*, parte das experiências ou dados do pensamento cotidiano desenvolvendo-os em um plano que supera seu nível.<sup>45</sup> (grifos da autora).

<sup>44</sup> “es la reproducción inmediata del hombre particular, y por ello *su teleología está referida al particular*” (Tradução nossa).

<sup>45</sup> “[...] *la intentio recta 1*, que simplemente reagrupa y ordena la experiencia y los datos del pensamiento cotidiano, sin superar el nivel de este último. Veremos que este tipo de pensamiento

A partir das experiências da vida cotidiana, surge a possibilidade de sair destas estruturas e alcançar uma “esfera científica homogênea” (HELLER, 1977, p. 190):

Quando Platão afirma que o ponto de partida da filosofia é a maravilha, faz uma afirmação genial. A maravilha, que não revela simplesmente o que se viu ou experimentou, sem que se reconheça no habitual o não habitual, o peculiar é um fato do pensamento cotidiano que conduz além da cotidianidade.<sup>46</sup>

Além destas duas formas de pensamento, desenvolve-se a

[...] *intentio obliqua* [que] “impugna” totalmente o pensamento cotidiano, quer dizer, não surge diretamente dos resultados das experiências cotidianas e dos conteúdos correspondentes do pensamento.<sup>47</sup> (Idem, *Ibidem*, p. 190-1)

A distinção entre *intentio recta* e *intentio obliqua* pode ser demonstrada pela diferença entre a noção antiga de economia, baseada na *intentio recta* e a noção de economia moderna, baseada na *intentio obliqua*, desvinculando o pensamento científico do empirismo. Segundo Heller é possível apresentar os resultados da ciência em linguagem cotidiana, no entanto, deve-se lembrar que esta ação é uma tradução e que “[...] pressupõe a capacidade de compreender uma estrutura distinta da consciência cotidiana e a capacidade de movimentar-se nesta estrutura ao menos superficialmente”<sup>48</sup> (Idem, *Ibidem*, p. 191). Desta forma, para que surgisse o pensamento científico, foi necessário o desenvolvimento de comportamentos mentais na vida cotidiana. A *intentio obliqua* divide-se em *intentio obliqua 1* e *intentio*

---

está presente obrigatoriamente en la vida cotidiana y que, al mismo tiempo, tiene un valor precientífico en cuanto proporciona al pensamiento científico materiales y datos. Por lo tanto, *la intentio recta 2*, parte de las experiencias o datos del pensamiento cotidiano desarrollándolos en un plano que supera su nivel”. (Tradução nossa).

<sup>46</sup> “Cuando Platón afirma que el punto de partida de la filosofía es la maravilla, hace una afirmación genial. La maravilla, que no revela simplemente lo que se ha visto o experimentado, sino que en lo habitual reconoce lo inhabitual, lo peculiar, es un hecho del pensamiento cotidiano que conduce más allá de la cotidianidad”. (Tradução nossa).

<sup>47</sup> “La *intentio obliqua* “impugna” totalmente el pensamiento cotidiano, es decir, no surge directamente de los resultados de las experiencias cotidianas y de los correspondientes contenidos del pensamiento”. (Tradução nossa).

<sup>48</sup> “[...] pressupone la capacidad de comprender una estructura distinta de la conciencia cotidiana y la capacidad de moverse en esta estructura al menos superficialmente”. (Tradução nossa).

*obliqua 2*, e sua distinção “[...] transcorre entre a filosofia e as ciências sociais de um lado e a ciência natural por outro”<sup>49</sup> (HELLER, 1977, p.191).

Para o desenvolvimento de um tipo de pensamento não-cotidiano é fundamental o exercício daquilo que Ernst Bloch chama de pensamento antecipador, que “[...] está sempre dirigido a uma tarefa futura e à atividade preparatória, tendo em vista esta tarefa, e comporta uma atitude relativamente teórica”<sup>50</sup> (Idem, Ibidem, p, 335). Mesmo que este não esteja vinculado a nenhuma objetivação, constitui a base para o desenvolvimento da arte.

Assim, compreendemos que o RPG é um jogo que surge intelectualizado, estruturado no pensamento científico, pois é influenciado pelo capital cultural de seus escritores, e no seu desenvolvimento, aproximou-se da literatura, da história, do teatro e da educação. A presença constante de informações científicas e literárias nos jogos expõe nitidamente quais influências o jogo sofre. Estas se encontram nas esferas não-cotidianas do conhecimento. Visto que o papel da escola é, principalmente, ensinar o conhecimento não-cotidiano, o RPG apresenta-se como excelente ferramenta didático-pedagógica para introduzir aos alunos reflexões e hábitos que os ajudem a romper com a cotidianidade.

Apesar da influência da estrutura do pensamento científico, ou seja, não cotidiano, apresentada pelo RPG, coexiste nele um discurso que contém elementos do pensamento Romântico anticapitalista, tomando-o como uma visão de mundo (*Weltanschauung*) que questiona os avanços do capitalismo (LÖWY; SAYRE, 1993, p. 12). O Romantismo anticapitalista não pode ser considerado apenas como uma expressão literária ou política, mas como uma ampla visão crítica sobre a sociedade burguesa “como uma estrutura mental coletiva específica a certos grupos sociais” (Idem, Ibidem, p. 17) inspirando-se em elementos de um passado pré-capitalista.

Segundo Löwy e Sayre, esta estrutura mental coletiva pode ser encontrada em movimentos culturais e expressões artísticas recentes, como “as revoltas político-culturais dos jovens dos países industriais avançados, nos anos 60 e 70, como também o movimento ecologista que delas resultou” (Idem, Ibidem, p.20). Partindo deste pressuposto, compreendemos o Romantismo anticapitalista como um movimento que se desenvolve mesmo após o fim da situação que desencadeou sua

---

<sup>49</sup> “[...] transcurre entre la filosofía y las ciencias sociales por un lado y la ciencia natural por otro” (Tradução nossa).

<sup>50</sup> “[...] está siempre dirigido a una tarea futura y a la actividad preparatoria en vista a aquella tarea, y comporta una actitud relativamente teórica”. (Tradução nossa).

gênese. Para isso, devemos ter em mente que “os aspectos que parecem ser os mais puramente espirituais ou intelectuais estão estreitamente ligados à temporalidade” (LÖWY; SAYRE, 1993, p. 20). Desta forma, a crítica à televisão é totalmente possível, mesmo que os efeitos produzidos por ela sejam recentes, contanto que esta crítica alimente-se de um estado anterior à implantação do aparelho televisivo.

Faz-se necessário enfatizar que, para Löwy e Sayre, na crítica romântica anticapitalista, muitas vezes não há a consciência da luta de classes (embora existam exemplos que demonstram esta consciência), porém:

Em contrapartida, o que todas as tendências dessa visão denunciam por unanimidade são as características essenciais do capitalismo, *cujos efeitos negativos atravessam as classes sociais*, vividos como miséria *por toda parte* na sociedade capitalista. Trata-se do todo-poderoso valor de troca – do mercado e do dinheiro –, logo do fenômeno da *reificação*. (LÖWY; SAYRE, 1993, p. 21-22, grifos dos autores).

Apesar de o capitalismo estar alicerçado na exploração do homem pelo homem, divididos por classes sociais, os efeitos da reificação a tudo englobam. Nenhum homem está livre da reificação e, conseqüentemente, os indivíduos encontram-se isolados em suas próprias individualidades, alienados de valores perdidos no desenvolvimento do capitalismo. Com isto, os românticos desenvolvem um sentimento de nostalgia pelo passado perdido, passado este no qual a alienação em questão não existia. Esta nostalgia “de um paraíso perdido do passado acompanha-se no mais das vezes de *uma busca daquilo que foi perdido*” (Idem, Ibidem, p. 24, grifos dos autores). Mas esta busca se concretiza numa “resposta ativa, [n]uma tentativa de reencontrar ou de recriar o paraíso perdido” (Idem, Ibidem, p. 24).

O desenvolvimento da individualidade na sociedade burguesa acarreta na substituição da Comunidade (*Gemeinschaft*) coletiva e extremamente ligada a valores qualitativos de organização social, pela Sociedade (*Gesellschaft*)<sup>51</sup>, na qual o homem da comunidade passa a ser regido pela lógica do capital, do cálculo, da fábrica, enfim, da grande cidade, onde os laços de união entre as pessoas se dissolvem, tornando-os estandardizados. E, quando, durante esta estandardização

---

<sup>51</sup> A oposição entre *Gemeinschaft* e *Gesellschaft* é estabelecida em: TÖNNIES, F. **Comunidad y sociedad**. Buenos Aires: Losada, 1947.

as pessoas:

Reclamam o livre jogo de sua fantasia imaginativa, entram em choque com a extrema mecanização e insipidez do mundo criado pelas relações capitalistas. O romantismo representa a revolta da afetividade reprimida, canalizada e deformada sob o capitalismo, e da “magia” da imaginação banida do mundo capitalista. (LÖWY; SAYRE, 1993, p. 26).

Importante frisar que o ressurgimento da magia só pode ocorrer através da imaginação, da livre criação artística, de uma ruptura com o realismo encontrado nos meios de comunicação, desta forma:

[...] muitas obras românticas ou neo-românticas são deliberadamente *não-realistas*, fantásticas e, mais tarde, surrealistas. Ora, isso não diminui em nada seu interesse, a um só tempo como crítica ao capitalismo e como sonho de um mundo *diferente*, quintessencialmente oposto à sociedade burguesa. Muito pelo contrário! Seria preciso introduzir um conceito novo, o *irrealismo crítico*, para designar a oposição de um universo imaginário, ideal, utópico ou maravilhoso à realidade cinzenta, prosaica e desumana do capitalismo, da sociedade burguesa/industrial. Até mesmo quando ele toma a forma aparente de uma “fuga da realidade”, este “irrealismo crítico” pode conter uma potente carga negativa (implícita ou explícita) de contestação da nova ordem burguesa (filistéia) em andamento. (LÖWY; SAYRE, 1993, p. 15, grifos dos autores).

A partir desta análise a crítica romântica reabilita a ficção enquanto instrumento de crítica ao capitalismo e a elementos da reificação. E ela precisa estar em acordo com o seu tempo. Deve-se levar em conta que estas críticas devem se fundar em argumentos e fatos “estritamente ligados à temporalidade” (Idem, *Ibidem*, p. 20). É totalmente coerente apreender a crítica a certos acontecimentos ou posições encontradas em nosso século como uma crítica romântica anticapitalista. Löwy e Sayre (*Ibidem*, p. 21) apontam no romantismo uma tentativa de “reencantamento’ do mundo pela imaginação”. Não consideramos possível o reencantamento do mundo pela imaginação, visto que para tanto, não seria necessário somente a restauração da fantasia enquanto ficção, mas sim como discurso hegemônico de explicação da totalidade do real.

O Romantismo anticapitalista encontra-se nas obras de Tolkien, autor que influenciou os criadores do RPG. Defende ele (TOLKIEN, 2006, p. 73) que as

fantasias dos contos de fadas e das lendas fazem “[...] parte da enfermidade essencial desses dias – produzindo o desejo de escapar, não de fato da vida, mas sim de nosso tempo presente e da miséria que nós mesmos fizemos – estarmos agudamente conscientes tanto da feiúra de nossas obras quanto de seu mal”. Encontra-se, em Tolkien, não apenas a crítica social e moral, mas também estética do desenvolvimento tecnológico do capitalismo.

A constatação da perda também é evidenciada em livros de RPG. Remontando a um passado perdido pelo desenvolvimento da indústria cultural, Spencer-Hale (1997, p.203) aponta que:

Muito antes de termos sido inundados com a mídia moderna, antes da televisão, do rádio e dos vídeo games, havia a narrativa. Era uma forma de reunir todos com o fim de transmitir idéias e compartilhar experiências. Mas a narrativa faz bem mais que isso. A narrativa juntava as pessoas e lhes concedia um sentimento de pertencer. [...] Ela ensinava as pessoas a serem mais empáticas com seus companheiros humanos e lhes concedia uma compreensão mais ampla da vida. Não apenas do ponto de vista de um, mas de muitos. Era a base de famílias, tribos, vilarejos e comunidades inteiras.

A narrativa é apresentada como pertencendo a uma forma antiga de organização social na qual a tradição oral possibilitava experienciar uma sensação de pertencimento a um grupo. A *Gemeinschaft* é facilmente reconhecida neste texto. A seguir, expõe-se uma das necessidades históricas da humanidade que majora a transformação da *Gemeinschaft* em *Gesellschaft*:

[...] alcançar as pessoas em escala maior. Assim surgiram as “conveniências” que se enraizaram com tanta força nas sociedades modernas. A televisão nos inunda com imagens que nos ensinam como nos vestir, comer e viver. (Idem, *Ibidem*, p. 203).

A conveniência e o conforto eliminam, na sociedade moderna, o papel ativo das pessoas. Esta autonomia<sup>52</sup> é perdida com o desenvolvimento da indústria cultural, que a tudo nivela pela força de suas imagens. A standardização não só alinha as pessoas, mas retira-lhes a perspectiva criadora, forçando-as a acompanharem as narrativas de forma “passiva com conversas casuais durante os

<sup>52</sup> Neste sentido, a autonomia pode ser considerada como uma forma de superação da minoridade do homem pelo esclarecimento, proposta por Immanuel Kant.. KANT, I. “Resposta à pergunta: O que é o esclarecimento?”. In: \_\_\_\_\_. **Textos Seletos**. Petrópolis, Vozes, 2005.

intervalos” (SPENCER-HALE, 1997, p. 203). Frente à perda de autonomia que era encontrada antes do desenvolvimento do capitalismo, Spencer-Hale (Ibidem, p. 203) pondera sobre a oportunidade criada pelo RPG de:

[...] fazer mais do que nos sentarmos passivamente e permitir que alguém nos entretesse. Ele nos concedeu os meios de assumir parte ativa na história e nas vidas dos personagens principais, de determinar o destino dos heróis e conduzir a história por mundos fantásticos. Foi uma brisa refrescante numa realidade estagnada.

Contrapõe-se à passividade a atividade, assim como se contrapõe a realidade estagnada capitalista ao mundo fantástico. A ficção não-realista, o irrealismo crítico, possibilita uma refundação dos valores dados como perdidos na Modernidade, como a experiência, a narração, a criação, o sentimento de comunidade, possibilitando que os jogadores, durante uma partida, recorram:

Mais às lições aprendidas na experiência da vida real. Isto, por sua vez, concede aos jogadores um vislumbre de um lado da vida que eles podem ter ignorado; concede aos outros a chance de ver a vida pelos olhos de outra pessoa e os ajuda a entenderem os desejos e as motivações dos outros. Isto é contar histórias: a antiga forma de arte que sobreviveu ao teste do tempo e, com a ajuda de uma nova geração de pensadores ativos, reconquistou seu lugar de direito no mundo. (SPENCER-HALE, 1997, p. 203).

A experiência de enxergar a realidade através de olhos alheios oferece uma possibilidade de suplantar alguns elementos da reificação, como o sentimento de isolamento. Esta superação só é capaz, segundo o autor, pela redescoberta da “antiga forma de arte que sobreviveu ao teste do tempo”. E, complementamos, sobreviveu ao desencantamento do mundo em um movimento dialético, pois o passado é redescoberto no presente, as limitações impostas pela *Gesellschaft* são superadas. Retornamos aos “nossos ancestrais [...], quando eles se reuniam ao redor de fogueiras” (Idem, Ibidem, p. 204).

Através do RPG “nós reencontramos nosso passado e, fazendo isso, abrimos uma passagem para o futuro” (Idem, Ibidem, p. 204). A capacidade de contar histórias é recriada.

Em outro RPG, Hagen (1994, p. 21) apresenta o quadro encontrado na

sociedade moderna:

Há muito tempo atrás, antes dos filmes, da tevê, do rádio e dos livros, as pessoas costumavam contar histórias umas para as outras. Eram histórias de caçadas, lendas de deuses e de grandes heróis, ou fofocas sobre os vizinhos. Narravam essas histórias em voz alta, como parte de uma tradição oral que, lamentavelmente, foi posta de lado.

Não mais contamos histórias – nós as ouvimos. Sentamo-nos passivamente e deixamos que nos tomem no colo e nos levem para o mundo que nos é descrito, para a percepção da realidade adotada por outros narradores. Tornamo-nos escravos de nossos televisores permitindo que uma oligarquia de artistas nos descreva nossas vidas, as nossas culturas, a nossa realidade. Através de histórias transmitidas diariamente, nossa imaginação é manipulada – com resultados por vezes positivos, mas na maior parte dos casos, negativos.

O autor apresenta uma visão pessimista frente aos avanços tecnológicos. A modernidade torna os seres humanos escravos de televisores, retirando-lhes a capacidade de pensar e narrar sobre a própria realidade. A imaginação manipulada é fruto de um processo que resultou numa postura passiva das pessoas, que permitiu o domínio da comunicação por parte de uma “oligarquia de artistas”. Porém, ao invés de se resignar, o autor propõe um outro caminho:

O hábito de contar histórias está se tornando mais uma vez parte de nossa cultura. É disso que se trata este jogo: não são histórias contadas para você, são histórias contadas para si mesmo. O propósito de *Vampiro* é tornar as lendas e mitos antigos uma parte mais substancial de sua vida. (HAGEN, 1994, p. 21-22).

O retorno da narrativa, para o autor, representa uma luta contra a alienação decorrente do desenvolvimento do capitalismo, pois “[...] contar histórias faz parte de nossa natureza e exerce uma influência que não pode ser negada” (Idem, *Ibidem*, p. 22). O paraíso perdido é reencontrado através de uma prática ativa, entrando em conformidade com as concepções de Löwy e Sayre (1993) sobre o Romantismo anticapitalista.

Mesmo em RPGs que descrevem uma ambientação futurista, o caráter romântico é empregado. No jogo *Cyberpunk 2.0.2.0*. (PONDSMITH; et alli, 1996, p. 3) o jogador deve representar um personagem que seja: “[...] um rebelde com causa. Como um jogador de *Cyberpunk*, tem a obrigação de encontrar esta causa e levá-la até o fim”. O jogador deve experimentar a luta por alguma causa, seja ela qual for. A

frieza encontrada na ambientação deve encontrar seu contraponto exatamente nos personagens. O futuro é concebido como o palco de lutas e contradições. O personagem mesmo utilizando implantes cibernéticos no corpo não perde sua essência humana por necessitar responder à sociedade opressora.

Consideramos o RPG como um produto de uma sociedade que, frente às mudanças ocorridas pelo desenvolvimento do mundo, luta para manter sua autonomia frente à massificação e que defende seu direito inalienável de imaginar, mesmo que assimilando o modo de pensamento moderno, racionalista e desencantado. O pensamento racionalista e seus avanços não podem ser descartados, mas sim utilizados para resgatar práticas essenciais aos seres humanos que foram suplantadas pelo desenvolvimento das forças produtivas.

Hagen (1997, p. 202) exemplifica esta relação, quando aponta que:

**Lobisomem** foi concebido como uma válvula de escape para minhas aspirações espirituais. Foi planejado para me permitir a totalidade da experiência religiosa num sentido que eu jamais poderia imaginar sozinho. Embora eu pessoalmente seja incapaz, no papel de outra pessoa eu poderia alcançar a iluminação espiritual. (grifo do autor).

Ao reconhecer sua impossibilidade de crer, tendo em vista o impacto do desencantamento do mundo e a crescente racionalização do pensamento religioso, o autor elaborou um RPG que lhe permite experimentar um êxtase religioso diferente, racionalizado, consciente de si e coerente. Essa busca racional por elementos perdidos pelo desenvolvimento do pensamento científico antes apresenta um triunfo deste pensamento do que um ressurgimento do pensamento mágico e/ou religioso.

#### **4 Análise de pesquisas brasileiras sobre o RPG: meados da década de 1990 aos dias atuais.**

A partir da década de 1990, algumas pesquisas sobre o RPG foram desenvolvidas nas universidades brasileiras. Utilizaremos algumas delas como referências para nossa análise. Apresentamo-las seguindo uma ordem cronológica que nos permite compreender alguns avanços que ocorreram nos estudos acerca do tema em questão. O primeiro trabalho sobre RPG foi desenvolvido por Sônia Rodrigues, analisando o objeto a partir de uma vertente literária. Sua tese, defendida em 1997 e intitulada “Roleplaying Game: a ficção como jogo” foi publicada em livro. Andréa Pavão defendeu sua dissertação em 1999, intitulada “A Aventura da leitura e escrita entre mestres de Role Playing Game (RPG)”. Busca, utilizando Benjamin e Bakhtin, fazer uma pesquisa etnográfica em que se esforça por desvendar o significado da leitura e escrita entre os mestres de RPG. O terceiro trabalho a ser analisado é de autoria de Luís Eduardo Martins, dissertação intitulada “A porta do encantamento: os jogos de interpretação (RPGs) na perspectiva da socialização e da educação”, defendida em 2000. Empregando a teoria de Piaget, Martins analisa as práticas dos jogadores de RPG para traçar uma relação entre os jogadores de RPG e uma possível intelectualização e socialização por essa prática. Outra dissertação de mestrado, apresentada por Carlos Klimick Pereira em 2003, chamada “Construção de personagem & aquisição de linguagem – O Desafio do RPG no INES” utiliza as teorias de Vigotski para analisar as possibilidades da utilização do RPG na educação para surdos, como método para facilitar a aquisição de linguagem. Por fim, analisamos a dissertação de Thomas Massao Fairchild, intitulada “O discurso da escolarização do RPG”, defendida em 2004, que apresenta uma análise do discurso constituído a respeito da utilização do RPG na educação, utilizando Foucault, Freud e Bakhtin. Portanto, tivemos acesso a uma tese e quatro dissertações elaboradas no período que vai de 1997 a 2004.

Sônia Rodrigues escreveu a primeira tese de doutorado sobre o RPG. No início de sua tese aponta a semelhança do RPG “com alguns traços de literatura de Monteiro Lobato para crianças” (RODRIGUES, 2004, p. 9). Para ela, Monteiro Lobato compreende “que a narrativa não tem dono, as histórias são sempre

reescritas porque transmitem verdades primordiais” (RODRIGUES, 2004, p. 9). A autora, no início do livro nada nos indica acerca destas verdades, lança mão de uma idéia de suma importância, que contém uma série de implicações filosóficas típicas da Modernidade<sup>53</sup>, e não as explicita. O uso distraído desta afirmação já encerra as primeiras dificuldades da pesquisa, visto que, em seguida, a autora filia-se ao pensamento Pós-moderno, fazendo surgir contradições em seu trabalho, como se verá adiante.

A autora dá continuidade ao delineamento de seu objeto de pesquisa, e agora o contextualiza, afirmando que o RPG seria “um produto de imaginação destinado ao consumo de massa” (Idem, Ibidem, p. 9) que surge num “modo de produção específico” (Idem, Ibidem, p. 17). Isto posto, são apresentados os objetivos de seu estudo; ela (Ibidem, p. 17) busca compreender:

1. As matrizes narrativas do RPG. A narrativa épica, o conto maravilhoso, a narrativa teatral e o folhetim.
2. A relação do jogo com a ficção e a relação desta com a palavra jogo.
3. A inserção do RPG no contexto da cultura de massa.
4. O modo de produção de narrativas ficcionais por meio do RPG e os limites desta forma de narrar.

Para a compreensão das “matrizes narrativas” a autora utiliza como material de análise, exclusivamente, o livro de RPG. Surge aí uma limitação, já que nos parece fundamental, para a compreensão do RPG, a análise da narrativa ficcional produzida pelos jogadores no ato de jogar. Avaliar apenas o livro de RPG em si impossibilita a compreensão do método que se pauta por este, aliás, o RPG só pode ser entendido na totalidade da relação entre o livro e a narração de histórias feita pelo grupo de jogadores participantes. Portanto, sua definição de que “O Role Playing Game é um jogo de produzir ficção” (Idem, Ibidem, p. 17) torna-se incompleta, pois não consegue capturar todas as facetas idiossincráticas do RPG. É uma definição que, a nosso juízo, por si só é reducionista, pois não nos revela o tipo de ficção criada, como é criada, quais as regras para a criação destas ficções, etc.

Ao abordar a construção de personagens, Rodrigues indica um ponto interessante, quando afirma que “as fichas de personagens elaboradas pelos jogadores são decisivas para o desenvolvimento da narrativa” (Idem, Ibidem, p. 19) e

---

<sup>53</sup> A idéia de verdade primordial denota uma perspectiva de análise que abarca a realidade de modo ontológico, visto que estes conhecimentos indicados são essenciais e imutáveis.

que estas personagens “não são construídas de forma maniqueísta” (RODRIGUES, 2004, p. 19). Essa visão, mais aprofundada quando ela analisa alguns livros específicos, possibilita-nos observar uma característica positiva do RPG: a criação de personagens que representem distintos pontos de vista, fugindo de dualismos em um exercício que fortalece a experiência de alteridade.

Quanto ao papel do mestre nos RPGs, afirma que:

A pesquisa feita pelo mestre tem de ser bem cuidada. Ele precisa ser ágil para calcular, durante o jogo, as possibilidades de desenvolvimento da narrativa, torná-la atraente para os outros jogadores, interagir com eles, responder a suas ações, garantir que a coerência da história seja mantida. (Idem, Ibidem, p. 19).

Acreditamos que o papel desempenhado pelo mestre apresenta elementos suficientes para categorizá-lo como um *pensamento antecipador*, pois Agnes Heller afirma que este pensamento “está sempre dirigido a uma tarefa futura e à atividade preparatória tendo em vista aquela tarefa, e comporta uma atitude relativamente teórica” (HELLER, 1991, p. 335 – tradução nossa). O mestre, então, realiza durante toda a sua prática no RPG pensamentos antecipadores, já que durante todo o jogo ele tem que elaborar as “possibilidades de desenvolvimento da narrativa” (RODRIGUES, 2004, p.19) para que esta seja construída coletivamente, afinal, “o RPG é obrigatoriamente oral e coletivo e definido por regras de jogo” (Idem, Ibidem, p. 48).

Rodrigues não atenta quanto a isto, mantendo sua crítica a um livro de RPG norte-americano genérico que não cumpriria o papel de estimular a leitura e adaptar livros de literatura para aventuras de RPG, pois neste o “sistema de regras é muito complicado para o público em geral, como se verá adiante, e se afasta em demasia do que é essencial para manter uma narrativa coerente” (Idem, Ibidem, p. 20). Neste momento, sempre a nosso juízo, aparece o principal problema presente na tese de Rodrigues: a confusão entre RPG e criação literária. Ao utilizar a literatura como parâmetro para analisar o RPG, a autora subestima o papel das regras na elaboração de uma narrativa de RPG e acaba não conseguindo analisar de forma satisfatória as regras, como quando comenta que o jogo *GURPS (Generic Universal Role Playing System)* é complicado, mas afirma que “existem três regras básicas para se começar a jogar” (Idem, Ibidem, p. 87). Compreendemos que a aprendizagem de três regras não seja um obstáculo tão grande para o público em

geral.

Considera, ainda, que:

A hipótese de interromper uma narrativa de ficção para decidir na sorte se as personagens percebem ou não o carro patrulha seria insuportável para um ficcionista profissional. (Rodrigues, 2004, p. 126).

Porém, o RPG não é voltado à criação de narrativas por ficcionistas profissionais, pois a criação coletiva no RPG é essencialmente diferente da produção escrita, visto que não se visa a produção de um texto passível de ser comercializado, além de ser produzido coletivamente de forma interativa. Esta é uma de suas características que o habilita a ser utilizado em educação: a criação livre dos alunos (que não são ficcionistas profissionais), sem sofrerem pressões comerciais. Em sua confusão entre RPG e criação literária, Rodrigues ressalta as raízes do RPG na literatura: “O Role Playing Game, enquanto jogo de produzir ficção, possui seus antepassados no terreno da narrativa na epopéia, no mito, nas lendas, no conto maravilhoso, no folhetim” (Idem, *Ibidem*, p. 23). Exatamente por evidenciar os antepassados do RPG na literatura, esquece-se de que a principal influência do RPG é o *war game*, tipo de jogo em que se simulam guerras, no qual cada participante controla um exército utilizando tabelas, mapas e miniaturas. Ao se negligenciar este tipo de jogo, que está na origem do RPG, ocultam-se alguns pressupostos do jogo. Rodrigues analisa as aventuras de RPG utilizando o estruturalismo de Propp (Idem, *Ibidem*, p. 49), afirmando ser o RPG um jogo estruturado como o conto maravilhoso o é:

Os elementos da narrativa que aparecem nos enredos dos contos maravilhosos e também nos do RPG são as ações das personagens, as ligações entre as personagens, as motivações das personagens. (Idem, *Ibidem*, p. 49).

Rodrigues faz esta analogia mas não apresenta um estudo comparativo entre as plataformas (contos maravilhosos e RPG). Ao analisarmos o paralelo a fundo, notamos que ele se mostra dificilmente sustentável.

O trabalho de Propp (1984, p. 27-8) parte de quatro teses a respeito do conto maravilhoso, estabelecidas por ele em sua definição de material e método de pesquisa:

- I. Os elementos constantes, permanentes, do conto maravilhoso são as funções dos personagens, independentemente da maneira pela qual eles as executam. Essas funções formam as partes constituintes básicas do conto;
- II. O número de funções dos contos de magia conhecidos é limitado;
- III. A seqüência das funções é sempre idêntica;
- IV. Todos os contos de magia são monotípicos quanto à construção.

Por função, Propp (1984, p. 26) entende “[...] o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação.” (grifo do autor). Algumas das funções como “impõe-se ao herói uma proibição” (Idem, *Ibidem*, p. 32), “o meio mágico passa às mãos do herói” (Idem, *Ibidem*, p. 44) ou “o herói se casa e sobe ao trono” (Idem, *Ibidem*, p. 58), não precisam, necessariamente, aparecer em uma narrativa de RPG. Quanto a impor ao herói uma proibição, lembramos que, muitas vezes, a partida de RPG segue direções desenvolvidas pelos jogadores, fugindo da estrutura estabelecida pelo narrador. Tendo em vista a multiplicidade de ambientações desenvolvidas para o jogo, encontram-se cenários onde não existe magia ou meio mágico. Por fim, é difícil imaginar um RPG onde todos os heróis (personagens dos jogadores) casam-se e sobem ao trono. Além disso, para o autor as funções do conto maravilhoso são limitadas e, ainda que possam apresentar variantes, são imprescindíveis, diferentemente do RPG, que traz uma gama de possibilidades para o início, desenvolvimento e conclusão da história, não sendo necessário seguir qualquer estrutura pré-estabelecida.

Propp propõe ainda que em contos de magia “a seqüência das funções é sempre idêntica”, enquanto o RPG, como já se discutiu no primeiro capítulo deste trabalho, apresenta como característica fundamental e distintiva sua interatividade.

Por fim, não se pode afirmar que os RPGs sejam monotípicos no que diz respeito à construção. Isto pode ser exemplificado facilmente, mesmo que se desconsidere a narrativa produzida durante uma partida, tomando como base de verificação somente os livros de RPG, como procedeu a autora. Livros como *Castelo Falkenstein*, *Paranóia*, *GURPS*, *Vampiro: A máscara* e *Toon* apresentam variações bastante acentuadas em sua estrutura e temática, que não permitem uma “seqüência idêntica de funções”, isto é, não podem ser considerados monotípicos.

Além disso, o método utilizado por Propp (*Ibidem*, p. 28) segue de “[...] modo

rigorosamente dedutivo, isto é, indo do material às conclusões”. Parece-nos que esse não foi o caminho seguido por Rodrigues, uma vez que elabora sua analogia sem apresentar fundamentos materiais.

Sônia Rodrigues (2004, p. 57) ainda critica o RPG, pois neste “não existe espaço para tramas paralelas”, afirmação da qual discordamos, visto que a relação entre a história do personagem, a história do cenário e a história proposta pelo narrador se relacionam todo o tempo abrindo, sempre, inúmeras possibilidades. Se estas possibilidades serão exploradas ou não dependerá de cada grupo de jogadores. Sua crítica é a de que no RPG “existe, ainda, a proposta de igualitarismo na participação dos jogadores durante as sessões, o que dificulta o desenvolvimento de tramas secundárias interessantes” (RODRIGUES, 2004, p. 57), afirmando que o igualitarismo impossibilita a ficção (Idem, Ibidem, p. 163). O que a pesquisadora considera uma dificuldade, consideramos uma característica fundamental para a construção de histórias pelo RPG, sendo este um dos maiores diferenciais quanto à criação de histórias tradicionais. A ficção criada no RPG difere de outros tipos de ficção, e uma das diferenças é o igualitarismo. Igualitarismo que a autora aponta como proveniente de uma confusão entre o real e a ficção (Idem, Ibidem, p. 163). A discussão sobre real e ficção será abordada abaixo. Rodrigues (Ibidem, p. 57) aponta ainda que:

Os jogadores representam personagens a partir de uma ficha que todos os participantes da partida conhecem. Os antecedentes são conhecidos também, donde não haver espaço para surpreendentes e melodramáticas revelações paralelas.

Na verdade, não existe uma regra no RPG que exija que os jogadores conheçam as fichas uns dos outros. Além disso, o conhecimento ou não da história dos personagens, não é o fator determinante da surpresa, afinal, é característica básica do RPG o surgimento de situações inesperadas (já discutimos neste trabalho, inclusive, a capacidade de improvisação necessária aos jogadores, visto que estes, por mais que a seqüência de fatos crie uma lógica interna – o que se pode esperar em qualquer tipo de narrativa – não podem nunca prever com exatidão os rumos que cada jogador dará à aventura por meio de sua intervenção que é sempre livre, mesmo que limitada pelo sistema escolhido pelo grupo). Por outro lado, o narrador pode criar, juntamente com cada jogador, segredos de seus personagens sem que o

grupo todo saiba.

A autora (RODRIGUES, 2004, p. 136) afirma que “exemplos dos tipos de técnicas narrativas citadas fazem muita falta no RPG em geral e no *Vampiro* em específico” (grifo da autora) e desta forma, o RPG não dá subsídios suficientes para que o jogador aprenda a narrar, já que “uma criança ou adolescente narrando histórias só com o auxílio de sua imaginação, sem repertório ou iniciação, **está fadada a propor enredos pobres**” (Idem, *Ibidem*, p.137, grifo nosso). Deste modo, ela desconsidera as inúmeras referências culturais, históricas, científicas, entre outras que o RPG carrega, e a possibilidade de serem utilizadas em práticas didático-pedagógicas; e ainda, o que nos parece mais grave, desvaloriza o potencial criativo da criança, ao afirmar que ela é incapaz de propor enredos complexos quando utiliza apenas sua imaginação.

Compara ainda Monteiro Lobato com os autores de RPG pois “a postura de Lobato apresenta um diferencial importante em relação ao dos autores norte-americanos de RPG: Lobato assumia suas fontes.” (Idem, *Ibidem*, p. 126). Convém lembrar que Lobato escreveu literatura e não RPG, que necessita de uma linguagem alternativa. Importante sublinhar que os suplementos de *GURPS* trazem sempre uma extensa bibliografia, infelizmente a autora não analisou estes suplementos, mas apenas o módulo básico, que define as regras e as quantifica. Sua crítica (Idem, *Ibidem*, p. 127) é contra o que a autora denomina “pilhagem narrativa” por ela explicada em uma perspectiva histórica:

Pilha-se para ampliar o número de consumidores, tática pré-capitalista bem-sucedida na dinastia Tudor aos nossos dias. A acumulação primitiva de capitais foi empreendida desta forma, do ponto de vista da indústria cultural, só existe a telenovela brasileira fazendo sucesso no mundo inteiro graças à ‘pilhagem’ combinada com a inovação.

Pilhava-se para aumentar o número de consumidores em uma época pré-capitalista? Parece-nos inverossímil esta afirmação, por ser completamente anacrônica. A indústria cultural, organizada dentro do capitalismo, utilizaria uma tática pré-capitalista?

Quanto à “pilhagem narrativa”, Tolkien (2006, p. 25) aponta que realmente existe “o fascínio do desejo de elucidar a história intrincadamente emaranhada e ramificada dos galhos da *Árvore dos Contos*”, no entanto, esclarecer as origens das

histórias de fadas é um trabalho que compartilha o “problema encontrado pelo arqueólogo ou pelo filólogo comparativo: o debate entre *evolução* (ou melhor *invenção*) *independente* dos semelhantes, *herança* de um antepassado comum e *difusão*, em várias épocas, de um ou mais centros” (TOLKIEN, 2006, p. 26-7).

A necessidade de apresentar referências bibliográficas em jogos que lidam com temas muitas vezes fantásticos ou mitológicos é impossibilitada pela dificuldade de se identificar a origem do objeto tratado. Qual referência bibliográfica deve ser indicada num jogo que apresente um vampiro que beba sangue? Outra situação literária que dificulta a apreensão de uma referência bibliográfica precisa é o tema d’“o Amor-à-primeira-vista” (Idem, *Ibidem*, p. 37), confirmando que a “pilhagem narrativa” não deve ser apontada como uma mácula do RPG, mas sim de toda arte<sup>54</sup>.

Em sua tentativa de aproximar o RPG da literatura, a autora discute a relação entre ficção e literatura, que seria mediada por grupos de poder cultural, e busca uma fonte comum: “os acontecimentos da vida cotidiana e as pessoas” (RODRIGUES, 2004, p. 30). Porém, ao buscar a vida cotidiana como fundamento sem pensar em como superá-la, nem desenvolver as potencialidades do pensamento antecipador, Rodrigues limita as potencialidades da arte. Por outro lado, em determinado momento, aproximando-se do Pós-modernismo ao negar a possibilidade de apreensão da realidade pelo sujeito, afirma que:

O real não existe. O que existe são leituras sobre o real, são representações a respeito do real. É claro que existem os fatos, os objetos, a matéria. E a partir dessa materialidade, existirão tantas construções ilusórias ou ficcionais, no sentido de inventadas, quantos forem os seres humanos que se debruçarem sobre o concreto. (Idem, *Ibidem*, p. 30).

Com esta declaração poderíamos indagar à autora qual o papel da ciência, da ética, da arte, na construção de uma sociedade realmente livre e justa, se não há a possibilidade de um consenso que norteie a vida coletiva. Quando o próprio pesquisador renega sua capacidade de apreensão do concreto, abre-se espaço para os ideólogos, fanáticos religiosos e militantes extremistas, visto que estes nunca perdem a oportunidade de angariar seguidores. Se, segundo a autora, tudo é

---

<sup>54</sup> Gérard Genette discute profundamente esta questão em seu **Palimpsestes: la littérature au second degré**. Paris: Seuil, 1992.

interpretação, representação, e criação, como se podem encontrar em Monteiro Lobato as “verdades primordiais” que ela aponta como qualidade de suas obras? Além disso, se essas representações do real se apresentam de forma tão variada, como enquadrar o RPG ao esquema proposto por Propp?

Para ilustrar as conseqüências desta abertura à livre recriação do real utilizamos o próprio RPG como exemplo. Rodrigues afirmou que o ambiente cultural brasileiro era propício ao desenvolvimento do RPG, visto que a desinformação e o preconceito contra este ainda não eram fenômenos existentes em nossa realidade, como demonstrou nesta passagem:

O sincretismo – especialmente as manifestações no terreno religioso –, traço marcante na cultura brasileira, facilitava, em 1997, o trânsito pela fantasia, aos jovens que jogavam RPG. No contexto brasileiro onde realidade e sobrenatural coexistiam nos “despachos” de esquina e superstições diversas, a idéia de bruxas ou demônios numa trama ou a utilização de magia por parte das personagens não parecia incomodar os jogadores ou seus familiares. (RODRIGUES, 2004, p. 24).

Apesar de a época parecer tranqüila, já aparentava indícios de futuros problemas, como a autora afirma: “Hoje, com o crescimento das Igrejas evangélicas e dos distúrbios mentais piorados com o uso de drogas, é possível que certo preconceito se instale contra as rodas de RPG” (Idem, Ibidem, p. 25). Alguns fatos já se apresentavam à pesquisadora como possíveis catalisadores de ignorância. Porém, a mídia ficou fora de sua previsão. E foi esta que conseguiu, com reportagens sensacionalistas, transmitir insegurança, fomentar a desinformação e a ignorância. Em uma análise do discurso da mídia, Rodrigues (Ibidem, p. 34) afirma que: “No processo de ilusão do real, o autor do texto jornalístico ‘finge’ que está retratando a realidade quando está, na verdade, apresentando seu discurso, sua ‘verdade’ a respeito.” Ao considerar que não exista a possibilidade de se atingir um conhecimento verdadeiro da realidade, a autora facilita que todo e qualquer tipo de preconceitos e intolerâncias sejam divulgadas, pois não há um discurso mais “verdadeiro” que o outro, há apenas distintas representações.

Atualmente circulam pela internet vários textos que demonstram a incompreensão do que é o RPG; trata-se de textos distorcidos, principalmente, pela perspectiva de determinadas religiões evangélicas, e disseminados pela mídia, muitas vezes de forma irresponsável. Estes textos alimentam preconceitos que

deixam de ser combatidos por causa da defesa de um suposto relativismo, pelo qual muitos intelectuais, como a autora em questão, parecem possibilitar o desenvolvimento de leituras sobre o fenômeno que sirvam ao crescimento de fanatismos. Diante do quadro atual, Hobsbawm (1998, p. 8-9), afirma que:

Nas últimas décadas, tornou-se moda, principalmente entre pessoas que se julgam de esquerda, negar que a realidade objetiva seja acessível, uma vez que o que chamamos de “fatos” apenas existem como uma função de conceitos e problemas prévios formulados em termos dos mesmos. O passado que estudamos é só um construto de nossas mentes. Esse construto é, em princípio, tão válido quanto outro, quer possa ser apoiado pela lógica e por evidências, quer não. Na medida em que constitui parte de um sistema de crenças emocionalmente fortes, não há, por assim dizer, nenhum modo de decidir, em princípio, se o relato bíblico da criação da terra é inferior ao proposto pelas ciências naturais: apenas são diferentes. Qualquer tendência a duvidar disso é “positivismo”, [...] Na verdade, poucos relativistas estão à altura plena de suas convicções, pelo menos quando se trata de responder, por exemplo, se o Holocausto de Hitler aconteceu ou não. Porém, seja como for, o relativismo não fará na história nada além do que fez nos tribunais. Se o acusado em um processo por assassinato é ou não culpado, depende da avaliação da velha evidência positivista, desde que se disponha de tal evidência. Qualquer leitor inocente que se encontrar no banco dos réus fará bem em recorrer a ela. São os advogados dos culpados que recorrem a linhas pós-modernas de defesa.

Compreendemos que a defesa exacerbada do relativismo, abre uma porta à configuração de justificativas ao irracionalismo e à intolerância.

Rodrigues discute o alcance dos RPGs no sentido de formar narradores e, para ilustrar sua concepção de que o RPG não dá aos leitores técnicas suficientes para o desenvolvimento de uma narrativa, analisa três jogos lançados no Brasil: *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*, *GURPS: Módulo Básico* e *Vampiro: A Máscara*.

Quanto ao *AD&D*, afirma que “A dispersão de todas as funções por novecentos e cinquenta e nove páginas não ajuda a atingir a competência narrativa necessária” (RODRIGUES, 2004, p. 81). No entanto, o *AD&D* não tenciona formar ficcionistas profissionais, mas sim oferecer suporte aos jogadores para a prática do RPG e, mesmo assim, estimula não apenas a criação de histórias, exigindo ainda o uso do raciocínio matemático e o esforço de pesquisa, como se pode facilmente observar no livro correspondente.

Rodrigues (Idem, Ibidem, p.83) chama atenção para o fato de que há certa

“ausência de fadas” no livro, o que é encarado como anormal, pelo fato do cenário do RPG ser ambientado na fantasia medieval. A ausência de fadas nas histórias deste gênero é considerada natural por Tolkien (2006, p. 15) ao apresentar que:

No uso corrente do termo as histórias de fadas não são histórias *sobre* fadas ou elfos, mas sim sobre o Belo Reino, *Faërie*, o reino ou estado no qual as fadas existem. O Belo Reino contém muitas coisas além de elfos, fadas, anões, bruxas, trolls, gigantes ou dragões. Contém os oceanos, o Sol, a Lua, o firmamento e a terra, e todas as coisas que há nela: árvore e pássaro, água e pedra, vinho e pão, e nós, os homens mortais, quando estamos encantados. As narrativas que de fato se ocupam principalmente de “fadas”, isto é, de criaturas que na linguagem moderna também poderiam ser chamadas de “elfos”, são relativamente raras e, em geral, não muito interessantes. (grifo do autor).

Desta forma, não se deve considerar o *AD&D* um jogo voltado ao público masculino pela ausência de fadas, ou pelo fato de que “as ocupações – classes [dos personagens jogadores] – são masculinas” (RODRIGUES, 2004, p. 83). Porém, como este RPG é ambientado num mundo medieval fantástico, compreende-se porque a maioria das ocupações é masculina, visto que a sociedade medieval feudal, que serviu como inspiração para a definição do cenário, apresentava como característica a desigualdade de gêneros. Além disso, um personagem masculino não precisa ser interpretado por um jogador do sexo masculino. E como a autora compara o RPG à literatura é preciso não se esquecer que, no jogo, assim como na literatura, os personagens criados independem do sexo do autor.

Ao analisar o livro de regras de *GURPS*, que a autora considera “muito difícil”, mesmo “contendo apenas três regras básicas”, Rodrigues afirma que o capítulo que descreve a criação de personagens é um avanço em relação ao *AD&D*, mas considera que “o único defeito sério deste capítulo são os testes. Eles fracionam o texto, impedem que as relações sejam estabelecidas” (Idem, *Ibidem*, p. 89). Ocorre que este capítulo faz parte de um livro de RPG e é escrito em uma linguagem para o uso neste, não sendo, necessariamente, um fracionamento, e sim uma característica destes livros, como discutimos anteriormente.

Em determinado trecho do livro há uma referência sobre a possibilidade de um personagem priorizar a força em detrimento da inteligência, desde que tenha amigos inteligentes. Rodrigues considera que isso é um preconceito, “como se a força devesse estar, obrigatoriamente, ligada à burrice” (Idem, *Ibidem*, p. 94). No

entanto, Jackson (1994, p. 13) afirma, no trecho referido, que “um guerreiro pode muito bem sobreviver sem *muita* inteligência, principalmente se ele tiver amigos espertos” (grifo nosso). Não há a correlação necessária entre um guerreiro e força, pois o texto deixa explícito que não se precisa ter a inteligência muito desenvolvida caso o personagem não seja concebido como um cientista. Ocorre que no sistema de criação de personagens do *GURPS* os jogadores recebem um determinado número de pontos para criar o seu personagem, impossibilitando, quando este número é baixo, a criação de um personagem com muitas vantagens, devendo-se, muitas vezes, priorizar algum aspecto que será vantajoso no decorrer das partidas. Essa regra, presente no jogo permite que se criem personagens com características diversas e, quando Rodrigues faz esta afirmação parece estar desqualificando uma característica em relação à outra, como se um personagem inteligente fosse melhor que um personagem forte. Além disso, “Força” e “Inteligência” não são os únicos atributos de caracterização de personagens, assim, aumentar os pontos de “Força” não significa, necessariamente, diminuir os pontos de “Inteligência”.

Considera, ainda – dando a isto um caráter negativo – que em *GURPS* “a estrutura do jogo, a começar pelos atributos básicos, é muito belicosa, como no *AD&D*” (RODRIGUES, 2004, p. 94). Ainda que tal afirmação fosse verdadeira, estaria justificada pela ambientação do jogo – o mesmo podendo ocorrer na literatura (a temática da *Ilíada* de Homero, por exemplo, determina que a epopéia seja “muito belicosa”); por outro lado, é evidente que qualquer produção, mesmo inserida na temática da guerra, pode ser explorada por outros ângulos, como em *O soldado fanfarrão*, de Plauto, ou ainda em *Adeus às armas*, de Hemingway, duas obras que, de forma bastante distinta, não são “muito belicosas” mas, neste ponto, é válido lembrar a noção que a autora já nos deu de que a realidade é uma representação individual, e que tantas há, quanto forem os homens, portanto, ser “muito belicoso” ou não, não desqualifica o jogo, apenas o torna diferente. Todavia, não concordamos com este suposto apelo bélico trazido pelo *GURPS*. Claramente o *AD&D* apresenta um número maior de regras direcionadas ao combate, mas o mesmo não acontece com o *GURPS*. Não há, neste último, uma centralização no combate, a não ser que este seja o tipo de história que o narrador e os jogadores queiram criar.

Ao comparar *Vampiro: A Máscara* com o tipo de RPG anteriormente produzido, a pesquisadora (Idem, *Ibidem*, p. 95) afirma que “O Vampiro sofisticou

introduzindo mais narratividade”. Mas introduzir mais narratividade não é, necessariamente, uma sofisticação, apresentando, apenas uma característica distinta. Por esta ênfase à narrativa em detrimento das regras, ela considera *Vampiro: A Máscara* a evolução do RPG americano (RODRIGUES, 2004, p. 121-122), porém, consideramos arriscado este juízo em que se atribuem valores qualitativos aos diversos elementos constituintes do jogo. Tal mudança se afigura como uma contribuição para a variedade dos estilos de RPG e não uma evolução.

A grande contribuição dada ao RPG por *Vampiro: A Máscara* consiste em muitos aspectos em uma revolução da imagem, visto que tanto *AD&D* quanto *GURPS* foram reformulados, melhorando a qualidade gráfica de seus livros, à luz do requinte estético apresentado nas ilustrações de *Vampiro: A Máscara*.

Por *Vampiro: A Máscara* dar uma maior ênfase à narrativa, Rodrigues (Ibidem, p. 125) desconsidera outros RPGs que já existiam, tais como, *Toon*, *Paranóia*, e os suplementos de *GURPS*, assim, como outros que foram publicados posteriormente, como *Castelo Falkenstein*, além de seu trabalho não ter acompanhado o desenvolvimento do *D&D 3ª edição*, que não seguiu esta ênfase na narrativa, mas imprimiu ao jogo um novo detalhamento gráfico, mantendo o realce nas regras. E justamente por Rodrigues se importar mais com a narratividade do que com as outras características de jogo, desconsidera que o sistema de regras de *Vampiro: A Máscara* é muito mais limitado em relação a outros, principalmente ao *GURPS*<sup>55</sup>. O problema desta visão, como já apresentamos, é desqualificar o sistema de regras do RPG como parte fundamental deste, em função da narratividade.

A chamada “pilhagem narrativa” proposta por Rodrigues, na qual as referências utilizadas para a criação de um RPG seriam omitidas, em *Vampiro: a Máscara* (HAGEN, 1994) é descartada pela indicação bastante evidente da retomada do personagem histórico que teria inspirado Bram Stoker a escrever o livro *Drácula*. Todavia, a autora não aponta para o referencial bibliográfico nítido, pois o vampiro que assina a carta que inicia os jogadores na ambientação do jogo não é V. C. (RODRIGUES, 2004, p. 98) e sim V. T., que seria possivelmente *Vlad Tepes*. Retomando brevemente esta discussão, lembramos que é muito comum a literatura fazer referências obscuras a outras obras ou personagens, mas passíveis de identificação, o que torna sua leitura prazerosa (ao contrário do que julga Rodrigues,

---

<sup>55</sup> Os sistemas de RPG baseiam-se em probabilidades, o que não ocorre com *Vampiro: A Máscara*.

para a qual, um Machado de Assis que faz constantes referências à antiguidade greco-romana, não é atraente), e exige do leitor conhecimentos prévios. O RPG, da mesma forma, naturalmente, não se constitui a partir de um simples plágio sem propósito mas, com referências tão óbvias, força o jogador-leitor a buscar suas raízes e expandir seus conhecimentos.

Em um dos textos introdutórios encontrados neste RPG estudado pela autora (RODRIGUES, 2004, p. 123), é feita uma análise “aos pedaços”, na qual são retiradas todas as referências aos vampiros (objeto principal do livro e do conto) para conseguir provar o que se deseja: que o livro traz um conto homo-erótico, o que pode ser percebido com a simples omissão dos vampiros, desde que se mantenham os atos de violência cometidos por eles. Desta forma, ao descontextualizar o texto e retirar-lhe sua referência principal, a autora prova o que deseja e, desta forma, as ações violentas cometidas pelo vampiro do conto torna-se uma ação violenta e sexual cometida por um homem.

Por *Vampiro: A Máscara* possibilitar que os jogadores interpretem vampiros em qualquer época da história, a autora considera que seria esta uma nova tentativa de “fazer um RPG não genérico funcionar como tal” (Idem, Ibidem, p. 128). *Vampiro: A Máscara* não se torna genérico apenas por sugerir que o jogo possa ser jogado em outras épocas. Se considerarmos isto genérico, teremos que considerar quase todos RPGs como genéricos, visto que muitos deles trazem possibilidades de se jogar em várias ambientações.

Enumera, ainda, as “dificuldades” de *Vampiro: A Máscara*. A primeira dificuldade seria que “a planilha tem que ser justificada pelo passado” (Idem, Ibidem, p. 138). Realmente o livro traz um modelo de criação de personagens, mas este modelo não precisa ser necessariamente seguido. Um manual de RPG não é um *software*, que não pode ser reprogramado pelos participantes, pois pode ser alterado conforme os interesses destes, sem seguir a ordem estabelecida pelo livro. A planilha não tem que ser, necessariamente, justificada pelo passado.

Outra dificuldade seria “a ‘obrigação’ de manter todos jogando, todos entretidos” (Idem, Ibidem, p. 138). Novamente Rodrigues critica uma das características do RPG, a de que como todos participam ativamente, não há espectadores.

Por fim, a terceira dificuldade apontada seria o “caráter de jogo” (Idem, Ibidem, p. 139). Ou seja, a limitação do jogo é ser um jogo!

Após pesquisar estes RPGs, Rodrigues (2004, p. 134) analisa o RPG em geral. Ao contextualizá-lo, considera-o um produto da cultura de massa que, por sua vez:

Pressupõe economia de mercado [...] pressupõe também a superação da dicotomia ou polarização entre cultura superior e cultura popular e se caracteriza pela integração de suas mensagens ao cotidiano social de forma inconsciente, independente da vontade das pessoas.

Esta afirmação não nos parece adequada, pois não ocorre superação ou integração, e sim acirra-se esta dicotomia ou polarização.

Em sua visão, o RPG é um “jogo inventado e produzido pela indústria cultural para um público predominantemente jovem e de classe média” (Idem, *Ibidem*, p. 143) e, questiona-se, mais tarde (Idem, *Ibidem*, p. 156) “quem são estes jovens que jogam RPG?”. Enfim, há a compreensão de quem são estes jovens já identificados pela autora anteriormente? Se não, cabe-nos questionar se seriam mesmo jovens? Apontamos ainda a dificuldade em compreender a origem do RPG analisando os jogadores de RPG no Brasil. Sendo o RPG um produto cultural americano, parece-nos difícil apontar o grupo ao qual ele foi destinado em sua origem. O RPG, nos Estados Unidos, é uma atividade praticada por um público mais adulto que o público brasileiro<sup>56</sup>.

Analisando a dicotomia entre a cultura superior e popular, a autora (Idem, *Ibidem*, p. 144) analisa as limitações desta dicotomia no Brasil, visto que:

O modelo clássico de cultura de massa é o de sociedade de tecnologia avançada e alto nível de consumo e, por motivos óbvios, não funciona para o Brasil. A oposição cultura de massa x cultura superior funciona, no país, só da classe média para cima, porque pobre só tem acesso à TV, tem acesso apenas à cultura de massa. Não tem sentido a oposição, para a imensa maioria da população.

Isso significaria que a sociedade brasileira não é tecnologicamente avançada? Segundo a perspectiva da autora, a má distribuição de renda não tem sentido para a imensa maioria da população? Se esta população excluída não é consciente de sua alienação, não teria sentido maior esta alienação? Não se tornaria a oposição entre cultura de massa x cultura superior mais acentuada, refletindo na

---

<sup>56</sup> Informação fornecida por Mike Pondsmith no VI Encontro Internacional de RPG, em São Paulo, em maio de 1998.

economia, como nos demonstra Bourdieu (2004), ao analisar o capital cultural?

Rodrigues (2004, p. 145) afirma que:

A literatura de massa tem sua produção e reconhecimento em função do mercado e, portanto, da indústria cultural, e o que a impulsiona é a necessidade de apaziguar, controlar ou exorcizar o medo.

Todavia, em nosso entendimento, a indústria cultural é impulsionada pelo mercado e não o inverso. O que impulsiona o mercado não é a necessidade de apaziguar, controlar ou exorcizar o medo, e sim acumular capital. Portanto a qualidade não é visada, pois a literatura de massa se baseia na comunicação corrente (cotidiano) e no mercado, ou seja, não há uma tentativa de superação do cotidiano e de desenvolvimento de uma capacidade criativa livre, visto que o necessário é vender.

Para continuar defendendo a literatura de massa, Rodrigues (Ibidem, p. 145) questiona a validade da literatura culta, afirmando que esta recebe “seu reconhecimento das instituições responsáveis pela ‘seriedade escolar’”. O que seria “seriedade escolar”, com ou sem aspas? A outra questão é: qual a importância das instituições que seriam responsáveis pela seriedade escolar? A cultura de massa, por sua vez, seria reconhecida pelo mercado. A autora (Ibidem, p. 145) questiona os parâmetros utilizados pelas instituições responsáveis pela seriedade escolar, mas não analisa os parâmetros utilizados pelo mercado, afirmando que o “jogo-espetáculo da indústria cultural” é inevitável.

Por outro lado, a autora (Ibidem, p. 145) afirma que a “cultura de massa vulgariza a ciência, a informação, a história, a política e, com o RPG, vulgariza o ‘como produzir’ narrativa”, sendo impossível evitar esta vulgarização. Concordamos que a cultura de massa vulgariza o conhecimento, mas não concordamos que o RPG seja uma vulgarização de como produzir uma narrativa, visto que este não visa substituir antigas formas de produzir narrativas, e sim coexistir com estas. E discordamos de sua tese sobre a inevitabilidade da vulgarização do conhecimento. A autora (Ibidem, p. 145) justifica a vulgarização, pois, “a maioria das pessoas jamais teria acesso a esses dados de outra forma”, assim, ao invés de propor que o acesso ao conhecimento não vulgarizado deva ser possibilitado à maioria da população, a autora defende a manutenção das desigualdades, visto que aceita que o

conhecimento seja fracionado entre as classes sociais.

Afirma ainda (RODRIGUES, 2004, p. 145) que o “medo da morte e da perda de identidade estão presentes tanto na literatura culta quanto na chamada literatura de massa”. Que estas questões possam existir em ambas literaturas, não há dúvida. A dúvida é qual a profundidade atingida em cada uma delas e, conseqüentemente, qual classe social terá acesso a quais obras. Pode-se responder esta questão recorrendo ao que a própria autora (Idem, Ibidem, p. 150) nos aponta, pois “o reconhecimento (da qualidade da literatura culta) depende do repertório, do horizonte de expectativa e leitura de quem lê”.

Novamente, a autora (Ibidem, p. 146) apresentando as qualidades da cultura de massa, afirma que esta “é capaz de produzir ‘tipos’ tão bem acabados que atravessam séculos”. Fica difícil sustentar uma tal afirmação, visto que a cultura de massa não existe há muitos séculos e, como a própria autora coloca, só pode existir se houver uma economia de mercado e uma sociedade de tecnologia avançada (Idem, Ibidem, p. 143-4).

A pesquisadora (Ibidem, p. 155) afirma, ainda, que o RPG é “uma leitura voltada para o mercado e referendada por ele”. No entanto, parece-nos que em uma sociedade capitalista todos os produtos culturais são voltados e referendados pelo mercado.

Conduzindo o debate sobre a criação da ficção a outra via, Rodrigues (Ibidem, p. 42) inicia uma discussão sobre a produção de ficção em larga escala pontuando que “a procura por narrativas da indústria cultural que permitam ‘colocar a mente no automático’ não é um fenômeno novo”, mesmo porque: “É muito mais prazeroso, depois de oito horas de trabalho, quatro ou cinco de condução cheia, trânsito engarrafado e salários miseráveis, ‘vegetar’ com o folhetim eletrônico do que com Machado de Assis.” (Idem, Ibidem, p.47).

Perguntamo-nos se seria prazeroso “vegetar”. E mais: é possível “vegetar” com o folhetim eletrônico da mesma forma que com Machado de Assis? Segundo a autora (Ibidem, p. 143), sim:

Cultura de massa pressupõe [...] a superação da dicotomia ou polarização entre cultura superior e cultura popular e se caracteriza pela integração de suas mensagens ao cotidiano social de forma inconsciente, independente da vontade das pessoas.

Se as culturas superior e popular estão niveladas, e inconscientemente mensagens podem ser integradas ao cotidiano social, de certa forma, Rodrigues parece afirmar que “vegetar”, “colocar a mente no automático” e ler Machado de Assis, atingem os mesmos resultados.

Portanto, não há mais sentido no conceito de alienação, como defendido por Tomaz Tadeu da Silva (2001) quando afirma que a distinção entre consciência alienada e consciência crítica, proposta por Paulo Freire, não faz sentido, visto que constituem apenas consciências diferentes.

De nossa parte, duvidamos de que o RPG, que a autora (RODRIGUES, 2004, p. 9) considera “[...] um produto de imaginação destinado ao consumo de massa”, possa ser comparado ao folhetim eletrônico, isto é, permita “colocar a mente no automático”, pois, segundo a própria autora, o mestre “[...] precisa ser ágil para calcular, durante o jogo, as possibilidades de desenvolvimento da narrativa, torná-la atraente para os outros jogadores, interagir com eles, responder às suas ações, garantir que a coerência da história seja mantida.” (Idem, *Ibidem*, p. 19).

Por não compreender a dimensão de jogo do RPG, Rodrigues (*Ibidem*, p. 156) o chama de fliperama, sem levar em conta as diferenças que registram estes dois tipos de jogos.

Analisa, ainda que as:

Inúmeras lacunas e limites nos livros de regras e nas narrativas produzidas nas rodas de RPG comprovam o quanto a ausência de literatura atrapalha ou diminui o prazer de jogar. (Idem, *Ibidem*, p. 162).

Novamente, as lacunas apresentadas pela autora são: o igualitarismo (Idem, *Ibidem*, p. 163) e a ênfase em regras. Pelo nosso entender, essas lacunas e limites, no texto de Rodrigues, referem-se a características de jogo, entre outros elementos que fazem do RPG o que ele é. Além disso, a autora diz “comprovar” por meio de tais lacunas e limites, que a ausência de literatura atrapalha ou diminui o prazer de jogar. Além da relação causa-conseqüência estabelecida pela autora não fazer sentido, está contida nessa relação a afirmação de que há situações mais ou menos prazerosas no ato de jogar RPG. O que não fica claro, no entanto, é qual a base que permitiu à autora chegar a tal conclusão, visto que ela não analisa a prática do jogo, mas somente os livros. Assim, suas colocações parecem mais aproximar-se de

suposições do que de observações “comprovadas” como ela afirma. Isto é demonstrado quando apresenta *Vampiro: A Máscara* como o indicativo de evolução do RPG, em contraste com o antigo e ultrapassado *Dungeons & Dragons* (RODRIGUES, 2004, 163), pois há, em *Vampiro: A Máscara* “menor ênfase em tabelas” (Idem, Ibidem, p. 163). A “evolução”, porém, não se concretizou, visto que uma nova edição de *Dungeons & Dragons* foi lançada e a antiga ambientação de *Vampiro: A Máscara* foi encerrada e sua nova versão, *Vampiro: o Réquiem*, utiliza um livro de regras básicas.

Quanto ao aspecto educativo do RPG, Rodrigues (Ibidem, p. 56) afirma que “o RPG ensina valores por meio das regras do jogo”. Para se jogar RPG é necessária a compreensão das regras e do método. E o método deve ser imparcial, sendo comum a todos os participantes como demonstra a autora.

Para a autora (Ibidem, p. 135), “um livro de Regras de RPG é, basicamente, um livro de produção de texto”, pois ensina a criar suas próprias histórias e a interpretar seus próprios personagens, ampliando “o repertório de quem joga e de quem ‘mestra’, pela necessidade de pesquisa inerente a um jogo que se propõe a criar ficção” (Idem, Ibidem, p. 154).

A tarefa do narrador é mais complexa, pois tem “de ler os livros, aprender os segredos das regras e da ambientação, convidar jogadores e demonstrar que atingiu um patamar de eficiência no jogo” (Idem, Ibidem, p. 154). Para atingir esse patamar é necessário, “por meio do domínio da ambientação e do sistema de regras, construir narrativas verbais que divirtam, comovam, entretenham a ele mesmo e ao grupo” (Idem, Ibidem, p. 155). Acreditamos que as características apontadas pela autora fortalecem positivamente a hipótese do RPG funcionar como ferramenta didático-pedagógica em sala de aula.

Além disso, o RPG é apresentado como um jogo que tem como característica a busca pela possibilidade de todos se divertirem, igualmente, buscarem prazer, de forma cooperativa. Prazer este compartilhado por todos, inclusive na leitura, pois para a autora (Idem, Ibidem, p. 159), “quem joga, lê [...] e sente prazer na leitura”.

O outro trabalho sobre RPG, que apresentamos aqui, é de autoria de Andréa Pavão, também defendido na PUC-RJ e desenvolve-se como estudo etnográfico (PAVÃO, 2000, p. 7). Esta pesquisa consistiu na observação de quatro sessões de jogo ocorridas nas residências dos jogadores (Idem, Ibidem, p. 101) e cinco eventos

de RPG (PAVÃO, 2000, p. 69).

Sua pesquisa está centrada em “conhecer as práticas de leitura/escrita que envolvem os jogos de RPG, focalizando o interesse na figura do mestre” (Idem, Ibidem, p. 18), buscando “conhecer a trajetória de formação do mestre” (Idem, Ibidem, p. 32), que costuma andar com “mochilas recheadas de pesados livros” (Idem, Ibidem, p. 37).

Sua primeira impressão é de que:

Os livros de RPG são em geral bastante volumosos, repletos de regras, descrições de mundos fantásticos e orientações detalhadas para uma aventura que poderíamos chamar de virtual. (Idem, Ibidem, p. 18).

Com isso podemos aferir ao menos uma característica dos livros de RPG: exigem do narrador prática e hábito de leitura, capacidade de compreensão de textos longos e habilidade para relacionar dados.

Em sua análise, ela (Idem, Ibidem, p. 19) afirma que “o objetivo do jogo encontra-se justamente em desenvolver uma narrativa, em desenvolver ações que abram os caminhos da trama proposta pelo mestre”.

Outra característica seria que o:

Jogo propõe o contato humano e uma movimentação corporal plena de teatralidade, num momento em que nos preocupamos com o abandono das brincadeiras corporais e socializadoras em função da proliferação maciça à televisão e ao computador. (PAVÃO, 2000, p. 28).

É possível observar que a autora claramente opõe o RPG à televisão ou ao computador, exatamente pela sua interatividade.

Ao discutir a validade de sua própria pesquisa, Pavão (Ibidem, p. 45) aponta para a “imprecisão do olhar objetivo” e utiliza “Bakhtin como teoria central, em diálogo com outros autores” (Idem, Ibidem, p. 47), sendo esta uma “pesquisa conhecida por qualitativa” (Idem, Ibidem, p. 47), utilizando-se de uma “abordagem etnográfica e o estudo de caso” (Idem, Ibidem, p. 47).

Chama-nos a atenção, ao iniciarmos o estudo desta dissertação, o fato de que a autora, que busca compreender o universo da leitura dos mestres de RPG, aparentemente não tenha grande intimidade com os livros de RPG, o que se faz

supor pela freqüência com que ela se equivoca com os nomes dos livros que cita. Além disso, julgamos curiosa a declaração feita pela autora acerca de sua própria pesquisa (PAVÃO, 2000, p. 51):

Não posso pretender revelar a verdade, mas apenas o que a minha miopia permite que eu enxergue nessa interlocução. Não é possível conhecer a vida, paralisando-a, dissecando-a.

Embora saibamos que sobre um mesmo objeto é possível lançar diferentes olhares, parece-nos arriscado que um autor refira-se à sua pesquisa científica como uma visão míope. Desta forma, como será a recepção do texto pelos leitores se, de antemão, sua autora o desqualifica? Em outro momento, Pavão apresenta o trabalho como sua “produção ficcional” (Idem, Ibidem, p. 72), o que parece tirar de sua pesquisa o caráter científico. Não acreditamos que a dissertação da pesquisadora seja realmente míope, ou “ficcional”, porém atentamos para alguns descuidos que acabam por tornar o trabalho questionável, como os equívocos com os nomes dos RPGs, aos quais já nos referimos e agora exemplificamos: cita *Vampiro: A Máscara* como *O Vampiro* (Idem, Ibidem, p. 60), o jogo *Advanced Dungeons & Dragons* como *Advanced Dangeus and Dragons* (Idem, Ibidem, p. 74)<sup>57</sup> e *Arkanun* como *Conan* (Idem, Ibidem, p. 152).

Este tipo de desatenção pode levar o leitor a pensar que a autora não compreende as referências apresentadas pelos entrevistados e, neste caso, a pesquisa pode ser questionada, visto que a não assimilação do universo cultural a ser estudado apresenta possibilidades concretas de incompreensão.

Chama a atenção que a autora apresente, em sua extensa bibliografia, apenas uma revista de RPG, um livro de RPG e um livro-jogo. Suas conclusões partem de observações e entrevistas em eventos de RPG e durante alguns jogos ocorridos dentro das casas dos próprios entrevistados. Observar a prática do jogo é importante para que se possa entendê-lo, todavia, acreditamos que a pesquisa seria melhor elaborada se levasse em consideração também a parte material do RPG, que serve como base para essa prática.

Ao analisar o RPG a autora apresenta um elemento que considera importante

---

<sup>57</sup> Livro de RPG, em relação ao qual a autora equivoca-se, apresentando-o como “um jogo ambientado na idade média” (p. 74), enquanto, na realidade, trata-se de um jogo ambientado na fantasia medieval.

nos mestres (PAVÃO, 2000, p. 67):

O domínio da linguagem era uma marca indiscutível nos mestres, que se expressavam muito bem e possuíam um bom vocabulário e domínio sobre temas de período histórico no qual se desenrolaram as aventuras.

Torna-se inevitável observarmos este relato sem associá-lo com a análise de Walter Benjamin (1996, p. 197) sobre a morte do narrador, afinal, estariam os jogadores de RPG, refundando a arte de narrar? A observação de Pavão possibilita algumas hipóteses que sustentam a utilização do RPG nas escolas, tendo em vista a aquisição do capital cultural.

Pavão (2000, p. 73) apresenta, ainda, um relato sobre a história do RPG no Brasil. Para ela, existem três gerações de mestres no Brasil e cada uma das gerações com “características bastante diversas e relações específicas com as práticas de leitura/escrita”. A primeira geração é formada por estudantes que dominavam o inglês e viajaram para o exterior, conseguindo conhecer jogos de RPG (Idem, Ibidem, p. 74). Se a primeira geração é apresentada pelo elevado nível cultural e econômico, a segunda geração caracteriza-se por copiar livros de RPG, ainda raros e sem traduções no Brasil, sendo conhecida como “Geração Xerox” (Idem, Ibidem, p. 74). Segundo a autora, com a tradução e popularização do RPG, o nível cultural dos novos jogadores cai e inicia-se a terceira geração de jogadores de RPG (Idem, Ibidem, p. 76).

Ao descrever o ambiente e as pessoas que se encontram em um determinado evento de RPG, a autora demonstra preferência por pessoas que estivessem fantasiadas. Ao relatar uma reunião de mestres ocorrida no VI EIRPG<sup>58</sup>, a autora preocupa-se apenas com uma garota que está vestida com roupas diferentes do usual. Todos os outros participantes (que, pela descrição da autora, constituíam maioria do grupo) que trajavam roupas “normais” não receberam a mesma atenção na pesquisa. (Idem, Ibidem, p. 81).

O estranhamento sentido pela autora neste evento de RPG é compartilhado com um segurança do evento que, em um diálogo com a pesquisadora, afirma que :

---

<sup>58</sup> O VI Encontro Internacional de RPG realizou-se em São Paulo, nos dias 29, 30 e 31 de Maio de 1998.

[...] “nesse negócio de RPG, não tem ‘bam-bam’<sup>59</sup> não, o pessoal é mais esquisito ainda, a gente fica olhando e parece que eles tãõ tudo ‘bam-bam’, mas não: é tudo da cabeça deles mesmo...” (PAVÃO, 2000, p. 81).

A fala do segurança aponta para a dificuldade de se compreender a potencialidade imaginativa desenvolvida pelos jogadores de RPG sem o uso de drogas. Cabe-nos questionar até que ponto o ser humano adotou um discurso que acredita na impossibilidade criadora de todo e qualquer indivíduo.

Ao analisar os livros de RPG, a autora (Idem, Ibidem, p. 84) aponta que o livro *Vampiro: A Máscara* contém “um sistema de regras bem mais simples” que os outros. Se não existem outros livros de RPG em sua bibliografia, como a autora pode fazer esta comparação? Afirma, ainda, que, neste RPG “seu tema não está ligado a nenhum período histórico específico e suas referências fazem parte do mundo em que vivemos” (Idem, Ibidem, p.84). O mundo em que vivemos não seria um período histórico específico? A autora acrescenta que hoje, entre os jogadores de RPG, “é o estilo vampiro de se vestir que predomina” (Idem, Ibidem, p. 85). Porém, em nossa compreensão, esta supremacia do “estilo vampiro” é resultado, em parte, de uma maior facilidade para se vestir como um vampiro dos dias atuais do que para se vestir como um cavaleiro medieval ou como um orc. A nosso juízo, um outro problema das observações da investigadora diz respeito ao modo como se refere (Idem, Ibidem, p. 184) aos suplementos de RPG, apresentando-os como se fossem “[...] produtos da indústria cultural, mais uma das formas de banalizar os conteúdos culturais”, mesmo não tendo citado nenhum suplemento de RPG em sua bibliografia.

Afirma, ainda, que “A leitura é um valor compartilhado. [...] O envolvimento com o jogo de RPG em si mesmo desenvolve este valor” (Idem, Ibidem, p. 136), pois entre os jogadores de RPG “há uma comunidade de leitores que compartilham a leitura de determinados livros, dela trocando experiências”. Porém, a relação dos jogadores com os livros seria uma relação fetichizada (Idem, Ibidem, p. 138).

Segundo um dos entrevistados “o RPG pega pessoas que já têm tendência para leitura. Quando a pessoa não tem interesse pela leitura, normalmente não vai se interessar pelo RPG” (Idem, Ibidem, p. 137). Deve-se buscar responder em

---

<sup>59</sup> Segundo a autora, “bam-bam” é a gíria utilizada pelos seguranças para denominar maconha. (p. 81)

futuras pesquisas empíricas questões tais como: o RPG aplicado a crianças que ainda não adquiriram o hábito de leitura irá estimulá-las a ler? Estas crianças desenvolverão este hábito de leitura? Qual tipo de leitura será estimulado? É provável que uma característica que aparece nos livros de RPG incentive o hábito de leitura das crianças, que é o fato de que “todo livro de RPG, deve ser, necessariamente, muito bem ilustrado” (PAVÃO, 2000, p. 108). Será o apelo visual importante para o desenvolvimento da leitura? Acreditamos que esta discussão é extremamente importante para se pensar o uso do RPG como uma ferramenta didático-pedagógica na escola, mas essa discussão foge do escopo do nosso trabalho. Todavia, no aprofundamento deste nosso estudo, reflexões dessa natureza serão inevitáveis.

Outrossim, uma das afirmações de Pavão que deve ser, sempre a nosso juízo, tema de futuras pesquisas é a do interesse dos RPGistas em universos

marcados pelas sagas e aventuras em diversos episódios, assim como o fato de serem apropriados por diversos suportes. Assim, o próprio filme, o Corvo, citado [por um entrevistado], como um livro e depois corrigido, é já uma versão de uma história em quadrinhos e não de um poema, como informou Carlos-Flávio (ou será que a HQ se inspirou no poema?). (Idem, Ibidem, p. 146).

Importante ressaltar duas qualidades das obras em questão: a abertura da obra e a conseqüente possibilidade de incorporá-la como fonte de narrativas futuras. Estas duas qualidades estão fundamentalmente relacionadas com as características do RPG: a história não se esgota e está sempre aberta, como está aberta também a possibilidade de recriar algo através do RPG.

Envolta na tentativa de compreender o RPG, Pavão (Ibidem, p. 92-3) observa certa tensão entre o consumismo e a contracultura encontrada em um evento de RPG. Esta tensão, em nosso entender, deve ser entendida à luz da alienação existente em nossa sociedade. Pelo fato de o RPG nascer em uma sociedade capitalista, é inevitável que o jogo apresente alguns traços organização social, inclusive suas contradições. Algumas destas contradições a própria autora apresenta, quando demonstra que a criação de histórias não é voltada para publicação (Idem, Ibidem, p. 164). A participação de todos os jogadores não é transformada em mercadoria. Não se busca atingir o mercado jogando RPG, é uma atividade que não busca espectadores e o mestre não é o autor da aventura criada,

e sim co-autor (PAVÃO, 2000, p. 167), demonstrando a importância da participação de todos, sem hierarquização. A figura do autor é questionada.

Mesmo sem hierarquização, é possível notar a importância do mestre:

Tanto em relação à leitura quanto à escrita, o mestre parece ser um incentivador destas práticas, seja sugerindo leituras aos *players*, seja solicitando textos mais elaborados sobre os personagens que vão participar da aventura, ou simplesmente pelo carisma que exerce no grupo para quem, muitas vezes, representa um modelo a ser seguido. (Idem, *Ibidem*, p. 187).

E para que o mestre consiga exercer sua atividade de forma satisfatória, a autora indica algumas características que este deve ter:

Competência narrativa tais como: criatividade, rapidez (aspecto repentista do mestre), capacidade de descrição, conhecimento das estruturas básicas da narrativa, bagagem cultural, leitura, cultura geral, e ainda, certos valores éticos, como capacidade de cooperação. (Idem, *Ibidem*, p. 95).

Ao analisar as sessões de RPG, a autora aponta uma peculiaridade: “Em qualquer mesa de RPG que você se aproxime, o riso está presente” (Idem, *Ibidem*, p.99). Ao analisar esta questão, questionamos os motivos pelos quais a autora não utilizou seu arcabouço teórico, no caso Bakhtin, para apresentar o significado destes risos, visto que a tese deste apresenta um estudo sobre o significado do riso<sup>60</sup>. Ao investigar as sessões ocorridas nas residências dos jogadores, percebe que estes “se vestiam de forma mais convencional” (Idem, *Ibidem*, p. 101). Os eventos dos quais participou carregam as idiossincrasias de um evento, e por isso mesmo alguns jogadores apareciam fantasiados. Mesmo sem estarem trajados como seus personagens, os jogadores conseguem interpretar e desenvolver uma história nos moldes da ambientação escolhida (Idem, *Ibidem*, p. 104). Especialmente através do estudo de Pavão, podemos compreender a valorização dos livros e da prática de leitura entre os jogadores de RPG, bem como notar que não há uma necessária relação entre o consumo de drogas e a prática do jogo. Esta última observação permite uma maior compreensão acerca dos equívocos divulgados pela mídia. Além disso, a prática do RPG apresenta características que reafirmam a hipótese da

---

<sup>60</sup> BAKHTIN, M. **A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec, 1999.

utilização deste jogo como ferramenta didático-pedagógica.

A dissertação de Luís Antônio Martins, defendida em 2000 na Unicamp, tem “como referencial teórico o construtivismo proposto por Jean Piaget” (MARTINS, 2000, p. 3), buscando “traçar um paralelo entre a atividade lúdica concernente aos Jogos de Representação (RPGs) e o desenvolvimento da socialização e conseqüente autonomia” (Idem, Ibidem, p. 3), compreendendo que o jogo contribui para o estímulo da expressão verbal e da capacidade de trabalho em grupo” (Idem, Ibidem, p. 13). Martins aponta para a “dificuldade de expressão verbal e da fragilizada habilidade de trabalhar em grupo” (Idem, Ibidem, p. 10) apresentada por adolescentes com quem travou contato durante um ano. Ao conhecer o RPG, o autor (Ibidem, p. 11) se interessou por ele pelo fato de que:

Os participantes – na sua maioria com idades entre 12 e 19 anos – interagirem verbalmente e cooperarem entre si revelara-se uma ocorrência facilitadora da espontaneidade, assim como o estímulo à pesquisa, que se tornara um elemento prioritário tendo em vista como o jogo deve ser estruturado.

Este estímulo à pesquisa é outro elemento do RPG que o habilita a ser utilizado na educação escolar. O autor faz uma análise das teorias de Piaget, de Huizinga e de Callois, porém, o RPG é, quase que inteiramente, deixado de lado. Ao analisar estas teorias, o autor (Idem, Ibidem, p. 53) chega à conclusão de que:

A idade mínima para participar deste jogo é de 7 ou 8 anos (idades situadas no período operatório-concreto), mas, é a partir do período do pensamento formal que é possível uma participação plena, pois o sujeito atinge o auge da socialização, da descentração e do respeito à regra.

Seu próximo passo é analisar a educação, salientando a importância do “aprender a aprender” (Idem, Ibidem, p. 58), que seria atingido com um “processo educacional ativo” (Idem, Ibidem, p. 58) e apontando para a “dicotomia entre a realidade e os conteúdos” (Idem, Ibidem, p. 59).

Em nosso entender, o RPG não é a única ferramenta didática que tornaria o processo educativo mais ativo. O uso do RPG na educação pode auxiliar na busca por autonomia intelectual e na aquisição de capital cultural por parte da comunidade escolar para que a dicotomia apresentada seja transposta. No entanto, devemos

ressaltar que, sozinho, o RPG não diminuirá esta dicotomia, pois o método não lida com a realidade, mas sim com o pensamento antecipador.

O autor (MARTINS, 2000, p. 69) sonha com uma escola que se torne:

Um espaço que incentive a criatividade, a autonomia e a possibilidade de aprender a aprender, desafiando desta forma uma visão segmentada da sociedade e do mundo, negando a fragmentação do conhecimento.

O que seria da criatividade e da autonomia sem a aquisição de capital cultural? A escola não deveria ensinar conteúdos? A busca por transformações que transcendam o âmbito escolar é fundamental para que a própria escola seja transformada. A nosso ver, o RPG é uma ferramenta didática que contém grande importância justamente pela possibilidade de transmitir conteúdos, não de anulá-los.

Apesar de apresentar um histórico confuso do RPG (Idem, *Ibidem*, p. 82-85), o autor aponta algumas de suas características, tais como a necessidade de cooperação (Idem, *Ibidem*, p. 84) e a necessidade de construção de aventuras (Idem, *Ibidem*, p. 77), além de indicar a finalidade do RPG: “participar da aventura e divertir-se” (Idem, *Ibidem*, p. 11), chamando a atenção para o fato de que, “em uma sessão de RPG, não há vencedores ou perdedores, visto que o objetivo do jogo é a participação, o divertimento” (Idem, *Ibidem*, p. 88) e o humor sempre aparece durante as sessões de RPG, independente do sistema utilizado pelos grupos (Idem, *Ibidem*, p. 86).

Como o jogo não visa a vitória ou a derrota, o RPG apresenta uma série de regras, muitas vezes utilizando dados de várias faces (desde dados de quatro lados até dados de cem lados). A utilização destes dados garantiria “o aspecto aleatório do jogo, retirando a responsabilidade do *Mestre* sobre o resultado de uma determinada ação do personagem” (Idem, *Ibidem*, p. 90). Ou seja, o mestre não decide totalmente o resultado das ações dos personagens dos jogadores, muitas ações serão decididas através do resultado obtido nos dados. Esta característica é fundamental para avaliar as potencialidades do RPG na socialização dentro da escola, diminuindo a competitividade exacerbada.

Se um mestre iniciante não conseguir aprender todas as regras do jogo, pode “optar pela utilização de um número reduzido de regras, facilitando assim a sua participação” (Idem, *Ibidem*, p. 90). Desta forma, qualquer pessoa que quiser iniciar-

se no RPG não precisa, necessariamente, aprender todas as regras, pode testá-las com o tempo, adaptando-as a seu próprio gosto.

Quanto à suposta impossibilidade de separação entre personagem e jogador, muitas vezes difundida pela mídia, o autor (MARTINS, 2000, p. 148) rebate afirmando que:

O RPG é um jogo, portanto, tem suas limitações no tempo e no espaço. O jogador sabe que está jogando: uma das manifestações desta consciência se dá quando o jogador quer realizar uma pergunta ao *Mestre* sobre algo que não está relacionado com a aventura e utiliza a expressão “em *off*” para fazê-lo, ou seja, “estou fora do jogo”.

O autor apresenta, ainda, uma bibliografia que trata da possível influência que o RPG causaria entre os jovens. Estes artigos “descrevem o RPG como um jogo satânico e o acusam de promover práticas ligadas à magia negra e ao ocultismo” (Idem, *Ibidem*, p. 103). Todos estes artigos são de caráter não acadêmico e, muitas vezes, apresentam aspectos sensacionalistas. Aponta que estas acusações surgem em 1988 (Idem, *Ibidem*, p. 104), data que marca a aparição da CAR-PGa (*Committee for the Advancement of Role-Playing Games*), que busca desmistificar o RPG.

Quanto à metodologia empregada pelo pesquisador, nota-se que a decisão de se utilizarem entrevistas não foi adequada. Para conseguir aliar a grande compreensão de teorias, em especial a de Piaget, com a interpretação das habilidades cognitivas utilizadas durante uma partida de RPG, acreditamos que o autor deveria analisar algumas sessões de jogo a partir de sua corrente teórica, não devendo se limitar a se pautar pelas respostas dadas pelos entrevistados. Desta forma, apesar do autor (*Ibidem*, p. 14) afirmar que focaliza “o RPG como processo”, mas não nos parece que tenha alcançado seu objetivo pois consegue apenas coletar gostos, interesses, hábitos e opiniões dos entrevistados, não conseguindo apresentar e analisar as características do jogo em si. O problema de sua metodologia, em nosso entender, apresenta-se pela impossibilidade de averiguar a relação entre os resultados das informações obtidas com a prática do RPG.

Ao utilizar uma metodologia inadequada, não consegue relacionar os dados adquiridos com as entrevistas e a teoria piagetiana, contudo, o autor consegue coletar algumas informações que são férteis ao entendimento que buscamos com

nosso estudo: verificar o grau de fertilidade do RPG como método/procedimento didático.

Priorizamos a que nos parece estabelecer relação direta com nossos interesses acadêmicos:

A leitura e a pesquisa são atividades comuns tanto para o *Mestre* – que precisa desenvolver suas aventuras e ampliar seu repertório para a criação de situações e personagens – como para o jogador, quando estrutura seu personagem ou mesmo elabora uma aventura. (MARTINS, 2000, p. 123).

Durante as entrevistas, Martins apreende a importância da leitura entre os entrevistados. A questão a ser respondida futuramente é se estes entrevistados se interessaram em jogar RPG por já apresentarem um hábito de leitura desenvolvido ou se desenvolveram este hábito de ler por que jogam RPG, e essa seria uma informação fundamental para esta nossa reflexão.

Aponta, ainda, o RPG como uma “metodologia educacional alternativa, pois, tem por base uma relação diferenciada entre os alunos e o conhecimento” (Idem, *Ibidem*, p. 146).

Por fim, Martins (*Ibidem*, p. 151) apresenta o RPG como alternativa às “atividades passivas de lazer” proporcionadas pela indústria cultural dos nossos dias. A principal diferença entre o RPG e as outras atividades de lazer seria a existência real de diálogo no RPG, contra o monólogo apresentado pelo “vídeo-game, televisão, cinema, etc” (Idem, *Ibidem*, p. 152), afinal, “um livro de regras pra RPG não significa um fechamento: para que ele seja compreendido e utilizado demanda vontade e esforço dos jogadores, principalmente do *Mestre*. Mas, ele, sozinho, não tem como vivenciar e compartilhar a experiência” (Idem, *Ibidem*, p. 153, grifo do autor).

Outra pesquisa realizada e defendida em 2003 na PUC Rio abordando o RPG foi formulada por Carlos Eduardo Klimick Pereira. A dissertação foi desenvolvida na área do Design Didático, e visou investigar a utilização de histórias interativas (no caso, o RPG) como estímulo no ensino de crianças portadoras de deficiências auditivas. Diferentemente dos outros pesquisadores, Pereira está ligado diretamente com o próprio desenvolvimento do RPG no Brasil, pois foi criador de um dos primeiros RPGs escritos no Brasil e o primeiro a utilizar a cultura brasileira como

cenário de jogo. Além disso, Pereira desenvolveu atividades de RPG em escolas localizadas no Rio de Janeiro.

Desta forma, a experiência adquirida pelo pesquisador é extremamente positiva na medida em que permite ao leitor um arcabouço de informações sobre o RPG do ponto de vista do autor-jogador. Como em sua pesquisa o autor objetiva investigar o uso do RPG na aquisição de linguagem, ele primeiro desenvolve o RPG a ser utilizado, visto que não há nenhuma publicação no mercado que possa ser empregada da forma desejada. Portanto, além do “trabalho de campo em sala de aula” (PEREIRA, 2003, p. 13), o autor (Ibidem, p. 13) buscou “criar um artefato de Design”. O autor (Ibidem, p. 122) deseja “**verificar se uma história interativa atrairia o interesse das crianças surdas e se esta as auxiliaria na aquisição da LIBRAS, português escrito e oral**” (grifo do autor).

Seu referencial teórico está alicerçado em Oliver Sacks, Carlos Skliar, Maura Corcini Lopes, Ronice Müller Quadros, Eulália Fernandes e Vigotski, relacionando o bilingüismo com a teoria de Vigotski, denominada aqui por sócio-interacionista (Idem, Ibidem, p. 16). Como nosso trabalho não visa revisar a teoria de Vigotski, não entraremos na discussão quanto à denominação de sua teoria, visto que alguns autores referem-se a ela como sócio-histórica. Huizinga, Forster e Propp complementam o referencial de Pereira.

O autor demonstra a transformação ocorrida na forma de se olhar o RPG, através da mudança de termos. No surgimento do RPG utilizava-se a terminologia dos *war games* tais como: “campanha”, “aventura”, etc., e com o desenvolvimento do RPG estes termos estão sendo substituídos por “crônica”, “história”, etc (Idem, Ibidem, p. 14).

O autor (Ibidem, p. 19) analisa os RPGs produzidos e lançados no mercado, apresentando as diferenças entre as “três fases de produção do RPG brasileiro e americano com base na visualidade, diversidade de regras e cenários”.

Levando em consideração que as três fases não alteram a essência do RPG, o autor (Idem, Ibidem, p. 22) pontua alguns conceitos presentes nas pesquisas que analisam o RPG:

Atividade em grupo, organizada em “sessões de jogo”; cooperação em vez de competição; personagens interpretadas pelos jogadores, que decidem livremente suas ações nas histórias; uma história cujo enredo é alterado continuamente pelo Mestre do Jogo (ou Narrador)

de acordo com as ações das personagens dos jogadores; um cenário, mundo ou ambientação de jogo; o compromisso com a diversão; o aspecto socializante do RPG em que uma narrativa é criada de forma coletiva verbalmente.

Portanto, até agora, levando em conta, ou não, as três fases de produção do RPG, as pesquisas têm apontado para esta mesma direção. Partindo destas informações, o autor (PEREIRA, 2003, p. 22) considera que o RPG tem quatro características que o distinguem de outros jogos e da narrativa tradicional e que o configurariam como método: “socialização; interatividade; narrativa; *‘hipermídia’*” (grifo do autor).

Quanto à socialização, o autor (Ibidem, p. 23) considera que o RPG é “um importante elemento de comunicação, pois o ato de jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar um pensamento”. Acreditamos que o RPG pode facilitar a expressão de pensamento, não necessariamente atingindo toda a eficiência possível.

Em relação à interatividade, o autor considera o RPG como uma atividade realmente interativa, diferentemente de videogames que seriam, por exemplo, atividades reativas. Esta interatividade vem da tensão criada no jogo pelos participantes, gerando situações imprevistas.

Sobre a narratividade, o autor pondera o fato de o RPG ser uma narrativa diferente da tradicional, pela contribuição de todos os participantes. Desta forma, os autores de RPGs são “facilitadores” (Idem, Ibidem, p. 25) para a criação propriamente dita dos jogadores. Ou seja, os jogadores são os autores de suas próprias histórias, estabelecendo relações lógicas e utilizando o livro de RPG da melhor forma possível para o grupo. Nesta criação, ocorre uma “diluição de fronteiras entre autor e receptor” (Idem, Ibidem, p. 26).

O autor (Ibidem, p. 26) considera, por fim, o RPG como uma “forma de comunicação *hipermidiática*” (grifo do autor), pois este oferece aos jogadores “estruturas que podem ser recombinadas diferentemente por cada usuário” (Idem, Ibidem, p. 26-27). Aponta, ainda, que o RPG “se sustenta em várias formas de linguagens que atuam simultaneamente: escrita, imagética, oral, corporal, tátil, etc” (Idem, Ibidem, p. 55).

Ao analisar o aspecto lúdico do RPG, o autor (Idem, Ibidem, p. 33) considera o “RPG como um jogo **diferente**” (grifo do autor), visto que visa a cooperação ao

invés da competição, pois “**as personagens** dos jogadores e as do Mestre **podem competir, enquanto os participantes cooperam** na criação de uma narrativa” (PEREIRA, 2003, p. 33, grifo do autor).

O RPG é, pois, “um método de construção oral de narrativas” (Idem, Ibidem, p. 34). Vale acrescentar que esta produção de narrativas não visa a produção de narrativas voltadas para o mercado, e sim para a diversão do grupo.

Apesar da possível competição entre as personagens dos jogadores e as do mestre, o autor (Ibidem, p. 37) lembra que “as primeiras são, necessariamente, as protagonistas das histórias”.

O autor apresenta dados sobre congressos e colóquios, sobre sites e textos que debatem o uso do RPG no Brasil, narra suas experiências utilizando o RPG na Educação e, a partir destas colocações, o autor (Ibidem, p. 91) defende que:

Os jogadores de RPG num ambiente educacional não terão os mesmos objetivos nem jogarão da mesma forma que os jogadores num ambiente extra-classe, estamos livres para começar a criar o RPG para fins didáticos.

O RPG ao ser utilizado para fins educativos deve ser tratado de forma diferente da de um RPG comercial (Idem, Ibidem, p. 91). Porém, a pessoa que vai utilizá-lo em sala de aula deve conhecer bem o RPG (Idem, Ibidem, p. 93).

O autor (Ibidem, p. 99) considera não haver uma prática universal para a utilização do RPG em sala de aula, o que impossibilitaria a “elaboração de uma metodologia padrão para a aplicação do RPG para fins educacionais”. A nosso ver isto ocorre por ser o RPG uma atividade que depende da ação do professor e dos alunos e da realidade da escola. O professor utilizar o RPG levando em conta seus objetivos e as condições de dedicar mais ou menos tempo para o preparo e a execução do método.

Além da análise do RPG, a pesquisa conteve a elaboração de uma aventura que foi jogada no Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES) com crianças surdas (Idem, Ibidem, p. 100). Além da criação da aventura, o autor aplicou-a utilizando um flanelógrafo, um retroprojeto e uma versão da história em CD-ROM.

Em suas conclusões o autor (Ibidem, p. 156) considera fundamental, para a utilização do RPG na escola, que o narrador esteja qualificado para o sucesso da iniciativa. Para conseguir este sucesso propõe “criar uma dinâmica de utilização

gradativa do RPG, por níveis, desde o período inicial de ‘alfabetização’” (PEREIRA, 2003, p. 157). Não podemos deixar de observar, mesmo correndo o risco de não ser muito adequado, que a adaptação do RPG operacionalizado por Pereira foi possível por ele ser um conhecedor da dinâmica do RPG, tendo publicado vários jogos.

Por fim, temos a dissertação de Thomas Massao Fairchild (2004), intitulada “O discurso de escolarização do RPG” e apresentada à Faculdade de Educação da USP, pertencendo à linha de pesquisa de Linguagem e Educação.

Sua pesquisa visa refletir sobre a utilização de objetos culturais no processo de ensino, analisando o discurso existente sobre a utilização do RPG na educação, mais especificamente a educação escolar (FAIRCHILD, 2004, p. 8).

Utiliza-se “do conceito de *discurso*, elaborado a partir da Análise do Discurso e da Psicanálise” (Idem, *Ibidem*, p. 8, grifo do autor), demonstrando que seu objeto não é a escolarização do RPG, e sim o discurso existente sobre esta atividade. (Idem, *Ibidem*, p. 9). Parte de uma concepção “sócio-interacionista da linguagem”, que é atribuída a Bakhtin (Idem, *Ibidem*, p. 10), cuja teoria constitui base teórica do estudo, e relaciona-a com reflexões de Foucault e Freud (Idem, *Ibidem*, p. 10). A escolha destes autores demonstra o ecletismo buscado pelo pesquisador, visto que o próprio Bakhtin escreveu um livro criticando Freud e a psicanálise<sup>61</sup>.

Ao iniciar o debate sobre a utilização do RPG na educação, Fairchild (*Ibidem*, p. 13) aborda a questão fundamental: “qual é a escola que se visa quando se fala em escolarizar o RPG?”. A resposta a esta pergunta pode ser encontrada ao observar que o RPG é criado e desenvolvido posteriormente a partir das referências de seus autores, tanto na literatura, por exemplo, na utilização de ambientações baseadas em Tolkien e Lovecraft, além da elaboração de sistemas de regras complexos e ambientações históricas. A literatura, a história e a matemática não são áreas escolares específicas, mas sim culturais e científicas, e, desta forma, o RPG compartilha estes conhecimentos e informações com a escola. Além disso, como já apresentamos, Pavão (2000, p. 74) demonstra que o RPG no Brasil inicia-se através de estudantes que detinham elevado nível cultural e econômico.

Fairchild (2004, p. 16) acredita ser o discurso de escolarização uma tentativa de “atender a uma necessidade de *legitimação*, contra suas possíveis identificações

---

<sup>61</sup> Para maiores informações, consultar: BAKHTIN, Mikhail. O Freudismo. São Paulo: Perspectiva, 2001.

como entretenimento vulgar e cultura de massa” (grifo do autor). Desta forma, o que ocorre, segundo sua percepção, seria uma tentativa, por parte dos pesquisadores que estudaram ou estudam o RPG de tentar elevá-lo à categoria de atividade séria e desejável, ou seja, institucionalizada. Para o pesquisador, uma forma de isto ocorrer seria através da rarefação dos sujeitos de poder (Idem, Ibidem, p. 16), ou seja, só falaria sobre RPG quem joga RPG. Desta forma, “*se o professor não conhece bem o RPG, não deve usá-lo*” (Idem, Ibidem, p. 16, grifo do autor). O autor (Ibidem, p. 16) aponta outro discurso concomitante: o de que as virtudes apontadas pelos defensores do uso do RPG estariam, necessariamente, indicando que este conseguiria superar as insuficiências escolares. Ou seja, analisar que um professor que não conhece o RPG não deve utilizá-lo seria:

Facilmente desdobrada em uma acusação de incompetência, acusação esta que age também como justificativa para a preservação dos RPGistas como únicos capazes de elaborar atividades escolares que envolvam o jogo. (Idem, Ibidem, p. 17).

No entanto, compreendemos que a necessidade de conhecer o RPG por parte do professor não é fruto de uma defesa da preservação de poder, e sim uma constatação de que qualquer atividade que o professor vá realizar em sala deve ser dominada por este. Inclusive a prática do RPG.

Acreditamos, ainda, que os defensores do uso do RPG na Educação não acreditam que este jogo seja a panacéia para os problemas enfrentados na escola. Em nenhum momento encontramos, por exemplo, opiniões que defendam o RPG como resolução para problemas econômicos encontrados por qualquer escola.

Considera o RPG um “*jogo pautado em regras apresentadas em certos livros e praticadas numa partida com características particulares*” (Idem, Ibidem, p. 20, grifo do autor). Apresenta a separação entre narrador e jogador como uma “*hierarquia entre seus participantes*” (Idem, Ibidem, p. 21). O termo hierarquia não representa a relação entre narrador e jogador, visto que a separação não eleva o narrador, apenas o diferencia.

As regras constituem “*um acordo prévio do que se pode e não se pode fazer dentro da história ficcional em que as personagens dos jogadores serão envolvidas*” (Idem, Ibidem, p. 21). Voltando ao questionamento de Fairchild, acreditamos que se faz necessário o conhecimento do professor sobre este “*acordo prévio*” necessário a

qualquer jogo para utilizá-lo com fins didático-pedagógicos, assim como acreditamos que um professor de educação física só é capaz de utilizar o futebol em suas aulas se ele conhecer as regras deste esporte. Desta forma, não concordamos que haja, realmente, uma “rarefação dos sujeitos de poder” em defender o conhecimento do jogo pelo professor para utilizá-lo em sala de aula.

O pesquisador (FAIRCHILD, 2004, p. 55) compreende que:

O discurso de escolarização do RPG repetidamente põe em cheque a relação do jogador com uma suposta *loucura* que seria decorrente de um envolvimento excessivo com o jogo. Essa questão aponta para o fato de que a relação do RPGista com o RPG passa por um prazer que aparentemente precisa ser regulado, sob risco de alienação e violência. (grifo do autor).

Ocorre que o “discurso de escolarização do RPG” não se contrapõe ao jogo tal qual existe. Não há uma tentativa de transformar outros títulos em jogos educacionais, nem mesmo em excluir os jogos não didáticos. Não há nenhuma regulação externa a nenhum jogo, o que existe é uma iniciativa de criar algo novo, com um direcionamento para a coexistência entre RPGs didáticos e comerciais.

A iniciativa de escolarizar o RPG seria decorrente, para o autor (Idem, Ibidem, p. 56), da busca da humanidade em encontrar formas autorizadas para se livrar do prazer incestuoso “do jugo egóico e do regime narcísico para voltar-se ao mundo das relações sociais”. Desta forma, o jogo e a brincadeira são criados como forma de superar tal complexo. Assim, a mudança visada pelos jogadores na forma de observar, divulgar e criar RPGs surge como decorrente da tentativa humana de superar o complexo de Édipo. Este discurso de escolarização visaria a aceitação do RPG como uma atividade prazerosa aceita socialmente. Ocorrem, na sociedade, então, duas discussões que acabariam levando os RPGistas a procurar defender sua atividade como saudável:

Por um lado, a acusação de que jogar RPG pode levar ao descontrole e à insanidade; por outro, a censura social que inscreve o RPG no domínio das coisas pouco sérias, apartando-o do registro da cultura desejável. (Idem, Ibidem, p. 56).

No entanto, não ficou claro quem acusa o RPG de “levar ao descontrole e à insanidade”, nem mesmo em cima de quais dados este questionamento foi elaborado. Nosso presente trabalho não visa responder, neste momento, a estas

questões, às quais nos referimos, contudo, compreendemos que estas interrogações são fundamentais para a entender as transformações da divulgação e recepção do RPG no Brasil.

Sobre a censura social que manteria o RPG no “domínio das coisas pouco sérias”, o autor não apresenta de quem viria esta censura.

O autor (FAIRCHILD, 2004, p. 86) acredita que o discurso de escolarização surge na tentativa de “responder a um discurso de difamação do RPG centrado em um caso de assassinato”. No entanto, existem indícios da valorização do conhecimento e da inteligência na divulgação do RPG no Brasil antes do primeiro crime que, supostamente, envolveu o RPG em nosso país (no ano 2000, discutido no nosso segundo capítulo). Todavia, durante o *IV Encontro Internacional de RPG*<sup>62</sup> o grupo *O olho de Saulot* distribui folhetos (Anexo F) onde encontra-se a idéia de aproximar o RPG e a escola. A propaganda do RPG *Hero Quest* encontrada na revista *RPG Magazine* número 1, datada de junho/julho de 1994 (p. 18-9) apresenta uma nítida relação entre a prática do RPG e o desenvolvimento cognitivo (Anexo G). Como já mencionamos em nosso primeiro capítulo, o RPG chega ao Brasil através de jovens que estudaram nos EUA e na Inglaterra. Em uma viagem acadêmica os estudantes conheceram o RPG. Talvez a relação entre RPG e educação tenha surgido pelas experiências dos primeiros jogadores de RPG no Brasil.

Na tentativa de defender o RPG, ocorreria uma “cientifização do RPG” (FAIRCHILD, 2004, p. 89, grifo do autor), pelo número de estudos científicos sobre este, que representaria um reforço da “posição do RPGista como a de quem possui o conhecimento do objeto, o especialista” (Idem, *Ibidem*, p. 89). No entanto, analisamos um exemplo diverso, pois o trabalho de Andréa Pavão foi desenvolvido por uma pesquisadora que não conhecia o jogo.

Fairchild (*Ibidem*, p. 104) questiona a valorização da cooperação, em detrimento da competição na educação, porém, não acreditamos que valorizar a cooperação seja uma deficiência do jogo ou dos pesquisadores.

Ao definir que “ludicidade não é um traço intrínseco do jogo” (Idem, *Ibidem*, p. 108), o autor não responde: o que é intrínseco ao RPG? Se a ludicidade não é um traço do RPG, continuaria sendo o RPG um jogo? Desta forma, Fairchild, por não analisar o RPG e os resultados da utilização deste na sala de aula fragiliza sua

---

<sup>62</sup> O IV Encontro Internacional de RPG realizou-se nos dias 24, 25 e 26 de maio de 1996 em São Paulo.

análise do discurso da escolarização do RPG, visto que deixa de lado tanto o RPG quanto as iniciativas realizadas na educação, como, por exemplo, as de Klimick Pereira.

Fairchild (2004, p. 139) acredita em uma desvalorização do professor ao utilizar o RPG na educação, pois este não conhece o objeto a ser utilizado e que, por isto, perderia sua autoridade e, desta forma, abriria as portas da escola para conquistadores. Acreditamos que, embora esta discussão fuja do escopo de nosso trabalho, faz-se necessário comentar esta suposta desvalorização do professor em virtude do RPG, ou da utilização de jogos em geral na educação escolar. A profissionalização docente é tema de ampla discussão que envolve reflexões sobre o desenvolvimento sócio-histórico, como observamos nas análises de autores como José Alberto Correia e Manuel Mattos (1999), Álvaro Moreira Hypolito (1999), entre outros, que apresentam questões fundamentais para a compreensão das transformações sofridas na profissão docente que fortalecem discursos advindos da economia e que retiram a autonomia do professor. A flexibilização e precarização do trabalho docente também foi analisada em um artigo por Maria das Mercês Ferreira Sampaio e Alda Junqueira Marin (2004), que indica alguns elementos constitutivos da precarização do trabalho escolar, como a baixa qualificação profissional de parte do quadro docente, o salário, as condições de trabalho (carga horária, número de alunos por sala, etc). Acreditamos, portanto, que a utilização de um método em sala de aula como ferramenta didático-pedagógica não parece ser o alicerce fundamental para a desvalorização docente e, distante de representar um perigo à autonomia docente, o RPG apresenta-se como uma alternativa metodológica que permite a aquisição de diferentes conteúdos, bem como as relações entre eles.

Por fim, o autor (*ibidem*, p. 167) afirma que a utilização do RPG na escola necessitaria de uma modificação na forma e no significado deste. Compreendemos que o método não precisa, necessariamente, ser modificado, devendo passar por uma adequação a partir do interesse do professor.

## 5 Possibilidades de escovar a história a contrapelo e a refundação do narrador na contramão da indústria cultural

**Pecado Original**  
**Álvaro de Campos**  
**(Fernando Pessoa, s.d., p. 132)**

Ah, quem escreverá a história do que poderia ter sido?  
Será essa, se alguém a escrever,  
A verdadeira história da humanidade.  
O que há é só o mundo verdadeiro, não é nós, só o mundo;  
O que não há somos nós, e a verdade está aí.

Sou quem falhei ser.  
Somos todos quem nos supusemos.  
A nossa realidade é o que não conseguimos nunca.

Que é daquela nossa verdade - o sonho à janela da infância?  
Que é daquela nossa certeza - o propósito à mesa de depois?

Medito, a cabeça curvada contra as mãos sobrepostas  
Sobre o parapeito alto da janela da sacada,  
Sentado de lado numa cadeira, depois de jantar.

Que é da minha realidade, que só tenho a vida?  
Que é de mim, que sou só quem existo?

Quanto Césares fui!

Na alma, e com alguma verdade;  
Na imaginação, e com alguma justiça;  
Na inteligência, e com alguma razão -  
Meu Deus! meu Deus! meu Deus!  
Quantos Césares fui!  
Quantos Césares fui!  
Quantos Césares fui!

Uma das principais potencialidades do RPG é a desnaturalização do social, pois ao apresentar a possibilidade de construir uma ambientação de forma fictícia (principalmente nos sistemas genéricos), os componentes desta serão delineados pelos autores. Esta liberdade é cerceada apenas pelo potencial criativo dos autores e seu acesso a fontes de referências. Todo e qualquer conceito pode ser elaborado e desenvolvido, como, por exemplo, um RPG que utiliza como referência desenhos animados (COSTIKYAN; SPECTOR, 1996) ou outro, influenciado pela literatura de Lovecraft (PETERSEN; WILLIS, 1995). Ao se utilizar referências ficcionais, a ambientação pode perder, em princípio, sua ligação com fatos reais (mas não com conceitos reais), sejam eles históricos, científicos, econômicos, políticos, etc.

Quando o RPG se utiliza de referências históricas, econômicas, ou de

qualquer outro dado real como referência, como ocorre, por exemplo, ao se embasarem no Império Romano (CARELLA, 1995) ou na Rússia pré-czarista (ROSS, 1998), apresentam-se dois momentos para se narrar a história<sup>63</sup>: 1) na produção do livro, desenvolvida pelo autor; 2) na produção e desenvolvimento da história que será narrada coletivamente pelos jogadores.

O RPG, como apresentado anteriormente, contrapõe e complementa, enquanto livro, o desencantamento de mundo com a visão de mundo do Romantismo anticapitalista, que gera uma nítida tensão. O livro, porém, serve apenas como um material de referência para os jogadores, pois não existe a obrigatoriedade dos jogadores de seguir as idéias do livro, podendo alterá-las como, quando e quanto quiserem.

A produção e o desenvolvimento da história pelos jogadores permitem uma criação descentralizada, sem seguir nenhuma harmonização prévia, pois o grupo de jogo criará suas histórias, personagens e tramas dentro da ambientação descrita no livro de RPG. Em suma, uma partida de RPG será determinada pelo capital cultural (BOURDIEU, 2004) dos integrantes do grupo e pelas informações contidas no livro escolhido, pois as histórias criadas utilizarão, além do material oferecido pelo livro, a capacidade criativa e a pesquisa realizada pelos membros do grupo. Acreditamos que o RPG configura-se como uma nova forma de se criar uma história coletivamente, fundada no diálogo exercido pelo grupo durante a partida<sup>64</sup>. Este fluxo comunicativo aponta para a possibilidade de se “constituir uma ‘experiência’ (*Erfahrung*) com o passado” (GAGNEBIN, 1994, p. 8), visto que as partidas de RPG realizam-se com a efetiva contribuição de todos os jogadores. Desta forma contrapõe-se à “experiência vivida (*Erlebnis*), característica do indivíduo solitário” (Idem, Ibidem, p. 9).

O fortalecimento da *Erlebnis* aponta, segundo Gagnebin, para o “fim da arte de contar” (Ibidem, p. 9), como Benjamin (1989, p. 103) apresenta em sua análise sobre Baudelaire, referindo-se a ela como pertencente ao “indivíduo solitário” da modernidade<sup>65</sup>, ressaltando a baixa força de vontade e limitado poder de concentração dos leitores. Estariam eles mais interessados “[n]os prazeres dos

<sup>63</sup> Utilizamos a história como exemplo, porém, este exemplo pode e deve ser estendido à geografia, economia, etc.

<sup>64</sup> Nossa análise não considera a literatura como forma incapaz de superar elementos da reificação, apenas focamos nosso olhar no RPG.

<sup>65</sup> Este trabalho não pretende discutir a existência ou não de um sujeito ou indivíduo pós-moderno, pois acreditamos que esta discussão foge do escopo de nossa análise.

sentidos e estão afeitos ao *spleen* (melancolia), que anula o interesse e a receptividade” (BENJAMIN, 1989, p. 103, grifo do autor), pois estes leitores estão formados pela “experiência inóspita, ofuscante da época da industrialização em grande escala” (Idem, Ibidem, p. 105). A mídia apresenta-se como constituinte desta situação, pois procura “isolar os acontecimentos do âmbito onde pudessem afetar a experiência do leitor” (Idem, Ibidem, p. 106), fragmentando os elementos da notícia e retirando todo o contexto. O desenvolvimento da mídia e o fortalecimento da informação em detrimento da narrativa é substituída por outra forma mais desenvolvida e fragmentada: a sensação (Idem, Ibidem, p. 107), que atrofia ainda mais a experiência, industrializando-a. A comunicação perde “as marcas do narrador como os vestígios das mãos do oleiro no vaso da argila” (Idem, Ibidem, p. 107)<sup>66</sup>.

Nas novas formas comunicativas, em grande parte, a marca pessoal do narrador desapareceu frente às inovações tecnológicas. Como afirma Benjamin (Ibidem, p. 124), “o ‘click’ do fotógrafo trouxe consigo muitas conseqüências”, entre elas a submissão pela técnica “[d]o sistema sensorial a um treinamento de natureza complexa”. A coordenação dos movimentos condicionados pela maquinaria é potencializada pelo “click” do *mouse* do computador, acrescido pelo desenvolvimento da *internet*, que traz consigo o resultado célere intermediado pela máquina, que liberta o homem do esforço do trabalho para encarcerá-lo no conforto isolador, oferecendo-lhe, como afirma Žižek (1998, p. 154), “a ilusão de um espaço abstrato”<sup>67</sup>, gerado pelo caráter abstrato do ciberespaço. Até mesmo o convívio direto entre seres humanos torna-se dispensável, pois a tela do computador já o substitui. O contar histórias, que era totalmente relacionado com a *Erfahrung* do narrador e a de seus ouvintes, agora é totalmente substituída pelas sensações causadas pelas imagens padronizadas das telas das televisões, video-games ou computadores, no conforto isolador do homem moderno. Há, na efemeridade e abundância de informações, um “comprometimento da experiência, quando a sensação é mediada pela tecnologia, supondo-se perda de referências existenciais concretas, para a formulação de juízos sobre a realidade” (BELTRÃO, QUIRINO, 1986, p. 34). O RPG apresenta-se, então, como um nítido diferencial deste conforto isolador, visto que não é possível jogá-lo individualmente, além de ser uma narrativa

---

<sup>66</sup> Segundo Beltrão e Quirino (1986, p. 50): “Basta assistir aos programas infantis na televisão para constatar a restrição do potencial mimético, com desdobramentos no empobrecimento do desenvolvimento da linguagem e da criatividade da criança”.

<sup>67</sup> “la ilusión de un espacio abstracto”. (Tradução nossa).

criada pelos participantes, utilizando seu capital cultural. Além disso, é fundamental compreender que o RPG é uma atividade cooperativa, pois os jogadores não são adversários e, muitas vezes, a história precisa que eles colaborem entre si para que avancem (TANAKA, 2004). Faz-se necessário, em determinados momentos das partidas, a operação conjunta, onde o jogador precisa auxiliar outro jogador.

Além disso, nas partidas de RPG, os prazeres sensíveis não são estimulados, como o são nas atividades televisivas, mas sim a capacidade de ouvir e narrar, capacidade esta que, segundo Benjamin (1996, p. 204-205), está ligada com a própria experiência do narrador, que só pode ser conquistada através do tédio, pois:

[...] o tédio é o pássaro de sonho que choca os ovos da experiência. O menor sussurro nas folhagens o assusta. Seus ninhos - as atividades intimamente associadas ao tédio - já se extinguíram na cidade e estão em vias de extinção no campo. Com isso, desaparece o dom de ouvir, e desaparece a comunidade dos ouvintes.

Nossa sociedade aprendeu a extinguir o tédio utilizando tecnologias que impossibilitam o homem de, quando encontrar-se sozinho, refletir sobre sua situação, seja ela qual for, pois a tecnologia preenche todo e qualquer instante de intimidade da pessoa<sup>68</sup> e, conseqüentemente, cai em desuso a capacidade de se comunicar. O monólogo torna-se freqüente e, sendo o RPG um jogo que necessita de diálogo, o jogo é totalmente afetado por este desuso, como pode ser atestado pela reação de uma jornalista em uma gravação para um programa televisivo, que convidou um grupo de jogadores para fazer uma matéria em que se explicaria o que é RPG. Por fim, o grupo de RPG (ZANINI, 2005 – Anexo H) relatou a experiência da gravação num e-mail que circulou em algumas listas de discussão na internet:

Tentamos demonstrar a dinâmica do jogo e explicar o uso dos dados. Mas, depois de dez minutos de narrativa (e olha que era uma cena de ação num cenário de ficção científica), a jornalista se queixou que o jogo era "chato", exigia muita concentração e, se aquilo fosse para o ar, a "audiência daria barra" (ou seja, nada de IBOPE).

A jornalista em questão intuiu que a concentração necessária para se jogar

---

<sup>68</sup> Questionamo-nos em que medida o *Grande Irmão* Orwelliano possa ter sido internalizado pela população por meio da incessante incorporação dos avanços tecnológicos (Orwell, G. 1984, 4a. edição. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1970).

uma partida de RPG não condiz com a concentração de seu público espectador. Podemos entender a exigência de concentração e a “chaticice” como sinais de algo tedioso para um indivíduo fragmentado e desenraizado pela *Erlebnis*, apresentando, assim uma dificuldade de experienciar a narrativa do RPG. O tédio representou, neste caso, a impaciência com o contar histórias, com a oralidade. Pelo fato de o RPG ser recente e desconhecido, a expectativa, por parte da jornalista, seria a de um intenso estímulo sensorial, espetacular, fascinante e não apenas uma outra forma de narrar. Neste momento a indústria cultural faz a sua escolha, descrita pelo e-mail, que conclui:

Moral da história: eles queriam um espetáculo, e não a verdade. O jogo de RPG não tem nada de sensacionalista: é só um grupo de amigos contando histórias em volta da mesa. Não era isso que o programa esperava. Bom, a gravação conosco já tinha uns 50 minutos de duração quando terminamos. E o que foi ao ar? Dessa gravação, nada, pois nós não demos a eles o que eles tanto queriam. (ZANINI, 2005).

O RPG (e tampouco a narrativa tradicional) não incorpora o desprezo pelo tédio. Este desprezo básico que figura na indústria cultural estimula o fugaz, o célere, que condicionam o espectador ao tempo das máquinas, dos cronômetros, da produção.

Outro fator fundamental apresentado por Benjamin (1989, p. 125) quanto à sociedade moderna, é que o contar histórias característico da modernidade é demarcado pela “uniformidade de gestos”, condicionando o receptor da história. A análise benjaminiana encontra eco na análise de Adorno e Horkheimer no livro *A dialética do esclarecimento* (1985). Na análise intitulada *A indústria cultural: O esclarecimento como mistificação das massas*, os autores (Ibidem, p. 114) afirmam que “a técnica da indústria cultural levou apenas à padronização e à produção em série, sacrificando o que fazia a diferença entre a lógica da obra e a do sistema social”. A possibilidade de uma obra de arte constituir-se independente do sistema social é barrada pela obrigatoriedade da padronização e da produção em série.

Para Marcuse (1999, p. 99)

A produção em massa mecanizada está preenchendo os espaços nos quais a individualidade poderia se afirmar. A padronização cultural, de forma bastante paradoxal, aponta para a abundância potencial, bem como para a pobreza real. A padronização pode

indicar o grau em que a criatividade e a originalidade individuais se tornaram desnecessárias.

A padronização serve para criar um sistema de símbolos inteligíveis por um grande número de consumidores e a produção em série visa atender a esse público consumidor, que é impossibilitado de influenciar a produção destas mercadorias. Desta forma, “tudo vem da consciência [...] na arte para as massas, da consciência terrena das equipes de produção” (ADORNO; KORKHEIMER, 1985, p. 117). Todo o trabalho consciente de criação da história é estritamente exclusivo da equipe de criação enquanto que, no RPG, a história é co-criada por todos os participantes desta. Há uma nítida inversão na lógica da indústria cultural. A tensão entre a indústria cultural e o narrador artesanal está novamente presente em nossa sociedade. Na indústria cultural, “o espectador não deve ter necessidade de nenhum pensamento próprio, o produto prescreve toda reação” (Idem, *Ibidem*, p. 128). Não se poderia caracterizar melhor o procedimento com o qual o RPG rompeu, pois o espectador é participante, é co-criador, ele colabora na produção da narrativa. Ela está totalmente aberta à contribuição do jogador. Não nos parece que o conceito de indústria cultural possa ser aplicado ao RPG como é aplicado ao cinema ou à televisão. Como afirma Durão (2003, p. 48) “[a teoria de Adorno sobre os] *media* não leva em consideração, nem poderia, os últimos avanços tecnológicos que desembocaram no computador, na internet e no *video game*” (Podemos acrescentar, nesta lista, o RPG, mesmo que este não seja resultado direto do desenvolvimento tecnológico).

O que diferencia o RPG da indústria cultural em sua concepção original é a participação ativa na história por parte do jogador, participação esta que deve ser apreendida através de uma analogia com o texto *Sobre Música Popular* (ADORNO; SIMPSON, 1986). Ao analisarem o gosto pela música popular, os autores chegam a uma conclusão: a assimilação da ordem externa só é possível a partir da decisão de se submeter, ao se conformar. Desta forma, não se deve considerar o indivíduo que se viu privado de suas potencialidades criativas pela indústria cultural como alguém que as perdeu definitivamente, e, segundo Pucci (2003, p. 26), ao analisar este fenômeno, considera que “a espontaneidade é consumida pelo tremendo esforço que cada indivíduo tem de fazer para aceitar o que lhe é imposto”. Se o indivíduo mantém sua espontaneidade isso significa que existe a possibilidade de que esta

seja utilizada de forma autônoma.

Adorno (2002, p. 115) apresenta reflexões sobre um estudo realizado acerca da importância que as pessoas dão a fatos sensacionalistas e pouco importantes e analisa o controle do capital sobre o tempo livre, tanto como consumo, quanto como interiorização de comportamentos próprios do trabalho (Idem, *Ibidem*, p. 116). Juntamente com este movimento, o tempo livre na sociedade capitalista produz, nas pessoas “a detração da fantasia e o seu atrofiamento. [...] Quem quiser adaptar-se, deve renunciar cada vez mais a fantasia” (Idem, *Ibidem*, p. 120). O estímulo à criação de fantasia pelo RPG impõe-se contrariamente a este fim da fantasia, permitindo com que o tempo livre possa estimular a espontaneidade dos participantes. Uma partida de RPG utiliza o tempo livre na produção de histórias que jamais serão transformadas em mercadorias, pois são criadas para o desfrute dos próprios jogadores. O estudo citado (Idem, *Ibidem*, p. 125) sobre a pouca importância dada por telespectadores e leitores a um casamento amplamente divulgado na mídia oferece a Adorno a percepção de que uma sociedade contraditória não integra, totalmente, a consciência das pessoas. “[Existiria] aí uma chance de emancipação que poderia, enfim, contribuir algum dia com a sua parte para que o tempo livre se transforme em liberdade” (Idem, *Ibidem*, p. 127).

Esta liberdade deve também ser uma liberdade quanto à constante necessidade de consumo. O capitalismo necessita que o consumo de mercadorias seja constante. Este é outro traço característico também na indústria cultural. Se, no capitalismo, o produtor já havia se tornado o apêndice da máquina no processo produtivo (MARX; ENGELS, 1998) a indústria cultural, através do desenvolvimento da tecnologia, passa a tornar, o homem, no seu tempo livre, um apêndice da tecnologia, ou seja, do capital. Como demonstra Franco (2003), em sua análise sobre a criação e o desenvolvimento da indústria cultural no Brasil após o golpe militar de 1964, a implantação da indústria cultural só pode ser realizada com a implementação de uma lógica industrial à cultura que, até então, era artesanal, pois seguia seu “ritmo próprio” (Idem, *Ibidem*, p. 159) e não exigia um “grande aparato tecnológico, tanto para a sua produção quanto para a sua circulação” (Idem, *Ibidem*, p. 159). O autor exemplifica a transformação da produção artesanal através da produção industrial pela substituição da Bossa Nova pelo Tropicalismo, pois enquanto na Bossa Nova o autor compunha utilizando um instrumento musical relativamente barato e tinha possibilidade de tocar em qualquer lugar, o

Tropicalismo utilizava instrumentos caros que necessitavam de locais como salas de espetáculos, previamente preparados (FRANCO, 2003, p. 171).

A indústria cultural extingue a produção artesanal por impossibilitar a sua criação fora de locais previamente elaborados para sua fruição. Novamente, o conforto torna a isolar pois, neste caso, é a produção cultural que é isolada do seio da sociedade.

Para Marcuse (1999, p. 73) deve-se analisar a tecnologia "como modo de produção, como a totalidade dos instrumentos, dispositivos e invenções que caracterizam a era da máquina" sendo, ao mesmo tempo, uma "forma de organizar e perpetuar (ou modificar) as relações sociais, uma manifestação do pensamento e dos padrões de comportamento dominantes, um instrumento de controle e dominação" (Idem, *Ibidem*, p. 73). Deve-se diferenciar a técnica da tecnologia, pois,

a técnica por si só pode promover tanto o autoritarismo quanto a liberdade, tanto a escassez quanto a abundância, tanto o aumento quanto a abolição do trabalho árduo (Idem, *Ibidem*, p. 74).

Desta forma a técnica é apenas um fator parcial da tecnologia. O desenvolvimento tecnológico transforma a racionalidade individualista em racionalidade tecnológica (Idem, *Ibidem*, p. 77). A intensificar do uso da tecnologia,

o homem aprende que a obediência às instruções é o único meio de se obter resultados desejados. Ser bem-sucedido é o mesmo que adaptar-se ao aparato. Não há lugar para a autonomia. A racionalidade individualista viu-se transformada em eficiente submissão à seqüência predeterminada de meios e fins (Idem, *Ibidem*, p. 80)

Além de inculcar a submissão humana frente a máquina,

As relações entre os homens são cada vez mais mediadas pelo processo da máquina. Mas os equipamentos mecânicos que facilitam o contato entre os indivíduos também interceptam e absorvem sua libido, desta forma distanciando-a do reino por demais perigoso no qual o indivíduo se encontra livre da sociedade (Idem, *Ibidem*, p. 81).

A capacidade de criação coletiva de histórias pode ser desenvolvida através da internet. No entanto, além de filtrar a libido e exigir o distanciamento entre as pessoas para que utilizem a máquina para se comunicar, requer o acesso ao

computador, à uma conexão à internet, ou seja, requer o consumo. O atual desenvolvimento tecnológico permite a criação coletiva de histórias, contanto que o participante consuma. Em contrapartida, o RPG não exige um grande número de material para jogar. Segundo Jackson (1994, p. 7), para se jogar GURPS, além do módulo básico, os jogadores precisarão de:

Fotocópias da Planilha de Personagem e de outros formulários para serem usados pelos jogadores. Faça quantas cópias desejar (apenas para uso próprio) antes de começar a jogar.  
Da mesma maneira, você pode copiar os vários mapas e tabelas e o capítulo sobre a criação aleatória de personagens, para seu uso.  
Três dados de 6 lados.  
Lápis e papel.  
O Mestre precisará de seus próprios mapas, anotações, etc., para a aventura que vocês irão jogar.

Não é preciso um local previamente estabelecido ou de muitos materiais para o jogo, dispensando a utilização de instrumentos técnicos e tecnologicamente desenvolvidos, como os jogos de computador exigem. O homem reencontra sua liberdade narrativa frente à máquina que ainda o condiciona. Para tanto, uma das possibilidades é a criação de uma nova forma de narratividade que possibilite a reconstrução da *Erfahrung* e, esta nova narratividade, deverá ter como característica o “seu não acabamento essencial” (GAGNEBIN, 1994, p. 12). E é a partir deste não acabamento essencial que uma partida de RPG possibilita uma obra aberta.

Quando a ambientação utiliza a história humana, tal qual ela de fato o foi, como referencial, possibilita-se que os jogadores apropriem-se de uma visão que permite o confronto com o determinismo mais vulgar como, por exemplo, o decreto neo-liberal do fim da história proposto por Fukuyama (1992). Confronta-se com este determinismo porque demonstra as potencialidades existentes em determinado período histórico que não conseguiram se efetivar na história, possibilitando uma visão caleidoscópica da sociedade analisada em questão. Visão esta que poderá ser utilizada para compreender sua própria realidade. Com isto, não apenas a história tal qual ela aconteceu, mas também a percepção das potencialidades históricas existentes dentro da ambientação, apresenta as sociedades passadas como vivas, ativas e contraditórias<sup>69</sup>. Com isto elimina-se o determinismo, que apresenta a

---

<sup>69</sup> Entendemos que para uma maior compreensão desta característica do RPG faz-se necessário relatos de experiências dos jogadores em partidas de RPG.

história como uma “concepção categoricamente fechada da história” (LÖWY, 2005, p. 154). Concepção esta combatida por Heller (2000, p. 15):

A história é um processo finalístico, um processo objetivamente teleológico? Devemos responder a essa pergunta com um “não” inequívoco. As alternativas históricas são sempre reais: sempre é *possível* decidir, em face delas, de um modo diverso daquele em que realmente se decide. Não era *obrigatório* que o desenvolvimento social tomasse a forma que tomou; simplesmente foi possível que surgisse essa configuração (ou outra). (grifo da autora)

Pela possibilidade oferecida pelo RPG de buscar qualquer informação histórica como referência para se jogar, toda e qualquer perspectiva torna-se capaz de se compreender dentro de seu próprio contexto. Toda história é considerada potencialmente aberta na sua elaboração e totalmente aberta durante o jogo.

A história, elaborada pelo grupo de jogadores, mesmo se baseando em algum livro de RPG, pode utilizar-se de referências externas ao livro que traz a ambientação para se jogar, ou seja, o conhecimento adquirido pelos jogadores poderá ser utilizado dentro de seu próprio jogo.

Ao explorar um cenário histórico, um RPG permite que os jogadores compreendam as potencialidades do momento histórico utilizado. Com isso, pode-se perceber o que Heller (2000, p. 9) classificou como “discrepância entre possibilidade e realidade”. Um determinado valor (democracia ateniense), que, mesmo perdendo sua existência no mundo material “passa a existir apenas como possibilidade” (Idem, *Ibidem*, p. 10), podendo ser, futuramente, redescoberto. Esta retomada de consciência é possibilitada no RPG, ao permitir que os jogadores interpretem personagens ligados a valores que hoje existem apenas como possibilidade.

Um exemplo é a possibilidade apontada em um RPG sobre a criação de histórias que abordem viagens no tempo, Ford e Jackson (1993, p. 47) apontam à possibilidade, no jogo, de alterar o passado dentro da narrativa proposta:

Então, o que acontece quando o passado é alterado? A literatura de ficção científica contém um grande número de trabalhos com o conceito de “linhas do tempo paralelas” – universos que são fisicamente como o nosso, mas onde a História tomou um rumo diferente. Talvez os colonizadores espanhóis tenham fracassado, e as Américas sejam governadas por um Império Maia moderno; ou Roma nunca tenha caído; ou (num caso mais extremo), uma raça de dinossauros tenha desenvolvido inteligência e sobrevivido para

dividir o mundo com os presunçosos humanos.

Com efeito, para o RPG, nenhuma hipótese deve ser considerada descartável. Nem a História e tampouco a narrativa seguem um evolucionismo determinista, pois sempre há espaço para as ações de transformação da sociedade pelo homem. Pode-se simular e brincar com as possíveis alterações históricas que as ações individuais e sociais poderiam causar.

Carella (1995, p. 120), ao escrever um RPG sobre o Império Romano, apresenta uma série de idéias para a criação de histórias alternativas e questiona: “qual seria a cara do século XX se o Império Romano não tivesse caído e sim se expandido para a América, por toda a Europa e sobre uma grande parte da África?”<sup>70</sup>. A possibilidade de a história tomar um outro rumo através das ações dos personagens é afirmada na seqüência:

Deixar os PCs<sup>71</sup> desempenharem um papel importante nos fatos que irão mudar a história para sempre. Numa campanha cinematográfica<sup>72</sup>, um PC genial poderia aprender o segredo da pólvora dos chineses e passar a invenção do mosquete para um ex-colega de escola, um jovem legado com o encargo de defender a fronteira com os partos. (CARELLA, 1995, p. 120).

Na criação de um personagem, o jogador toma consciência, ao decidir as características de seus personagens<sup>73</sup>, das limitações culturais, científicas, materiais, econômicas da época a ser utilizada. Mesmo quando a ambientação é totalmente criada sem utilizar algum momento histórico real como referência, os jogadores assimilam a necessidade de pensar de forma racional sobre a história explorada pelo RPG em questão.

Dentro do pensamento sobre a História remontamos às “Teses sobre o conceito de História”, texto em que Walter Benjamin fortaleceu sua posição

---

<sup>70</sup> Ainda que pertencente à esfera fantástica, estas histórias distanciam-se da simples constatação da vida cotidiana, constituindo a base antropomórfica da arte (HELLER, 1977, p. 336).

<sup>71</sup> Personagens controlados pelos jogadores.

<sup>72</sup> Dentro do sistema de regras do GURPS (Jackson, 1994) as campanhas são divididas em campanhas realistas e campanhas cinematográficas. As campanhas realistas, como o próprio nome diz, visam simular a realidade. Nas campanhas cinematográficas o jogo possibilita aos personagens uma liberdade maior nas regras, conseguindo realizar ações dignas de cinema.

<sup>73</sup> Devemos assinalar que a maioria dos sistemas de regras de RPG diferenciam três tipos de dados: a) descritivo: tal como idade, história do personagem, descrição física, etc. b) capacidades humanas ahistóricas quantitativas: inteligência, força, destreza, visão, audição, etc. c) quantificação do conhecimento humano historicamente produzido: determinado tipo de luta ou manejo de alguma ferramenta, matemática, adestramento de animais, etc.

enquanto filósofo que se encontrava preocupado com a incessante vitória dos dominantes<sup>74</sup>, e, ao analisar a proveniência dos bens culturais, ou seja, da produção humana de conhecimento, julgava necessária uma busca pela compreensão das condições sócio-históricas nas quais estes se desenvolveram e foram transmitidos pois “sua existência não se deve somente ao esforço dos grandes gênios, seus criadores, mas, também, à corvêia sem nome de seus contemporâneos” (BENJAMIN, 2005, p. 70). Como aponta Löwy (2005, p. 77), Benjamin preocupa-se em combater a visão da história que privilegie apenas as figuras dos vitoriosos, ignorando os oprimidos<sup>75</sup>. Esta visão, que Brecht demonstra como personalista, é

<sup>74</sup> A identificação entre os dominadores é tanta que mesmo indivíduos de épocas, países e culturas diferentes remontam à história para legitimar sua dominação, como é possível verificar pelas palavras alemã *Kaiser* e da palavra russa *Czar*, ambas originárias do nome que se tornou sinônimo de imperador, a palavra latina *César*. A identificação dos oprimidos com outros oprimidos de outras épocas também é real. Um exemplo pode ser colhido ao analisar a escolha do nome de *Spartak* (Espártaco), o líder dos escravos em uma revolta contra o Império Romano, por Karl Liebknecht e Rosa Luxemburgo para nomear o grupo revolucionário alemão.

<sup>75</sup> Löwy (2005, p. 77) indica que Benjamin deva ter se inspirado na seguinte poesia de Brecht (2000).

#### **Perguntas de um trabalhador que lê**

Quem construiu a Tebas de sete portas?  
 Nos livros estão nomes de reis.  
 Arrastaram eles os blocos de pedra?  
 E a Babilônia varias vezes destruída  
 Quem a reconstruiu tanta vezes? Em que casas  
 Da Lima dourada moravam os construtores?  
 Para onde foram os pedreiros, na noite em que  
 a Muralha da China ficou pronta?  
 A grande Roma está cheia de arcos do triunfo  
 Quem os ergueu? Sobre quem  
 Triunfaram os Césares? A decantada Bizâncio  
 Tinha somente palácios para os seus habitantes? Mesmo  
 na lendária Atlântida  
 Os que se afogavam gritaram por seus escravos  
 Na noite em que o mar a tragou.  
 O jovem Alexandre conquistou a Índia.  
 Sozinho?  
 César bateu os gauleses.  
 Não levava sequer um cozinheiro?  
 Filipe da Espanha chorou, quando sua Armada  
 Naufragou. Ninguém mais chorou?  
 Frederico II venceu a Guerra dos Sete Anos.  
 Quem venceu além dele?

Cada página uma vitória.  
 Quem cozinhava o banquete?  
 A cada dez anos um grande Homem.  
 Quem pagava a conta?

Tantas histórias.  
 Tantas questões.

virtualmente impossível de se reproduzir no RPG, visto que os jogadores interpretarão personagens dentro de uma ambientação que busca descrever uma sociedade. Deve-se apontar que este motivo (a descrição de uma sociedade) por si só não impede que a ambientação em questão explore as contradições sociais, mesmo que a forma do jogo possibilite explicitar tais informações. Deste modo, o RPG mostra-se como um método narrativo que possibilita aos jogadores algo que Benjamin (2005, p. 70) considerou primordial: “escovar a história a contrapelo”, visto que a narrativa não precisa, necessariamente, seguir nenhuma perspectiva ao lidar com a história, dependendo apenas da escolha da forma de interpretar a história do grupo e explorá-la.

A possibilidade de interpretar os vencidos só é significativa pela condição de “capturar uma imagem do passado como ela inesperadamente se coloca para o sujeito histórico no instante do perigo” (BENJAMIN, p. 65, 2005). Experienciar o passado, compreender a materialização das contradições históricas de determinada sociedade, as condições e limitações nas quais os homens desenvolveram suas capacidades e lutas. Todo o contexto social e político torna-se claro e, desta forma, compreende-se as perspectivas históricas e suas lutas na busca por redenção, que é produzida através das visões de mundo existentes na ambientação. Com isso, os jogadores poderão adotar a “visão dos ancestrais escravizados” (Idem, Ibidem, p. 108). E é esta visão que possibilita a compreensão de que “a história é o objeto de uma construção, cujo lugar não é formado pelo tempo homogêneo e vazio, mas por aquele saturado pelo tempo-de-agora” (Idem, Ibidem, p. 119). A compreensão que também pode ser encontrada no RPG de “um passado carregado de tempo-de-agora [...] [capaz] de explodir do contínuo da história” (Idem, Ibidem, p. 119) permite ao jogador de RPG romper com a inação típica da indústria cultural.

## Considerações finais

Ao chegarmos ao fim deste trabalho notamos que muitas questões ainda estão por serem respondidas, quiçá formuladas. À primeira vista, um estudo que propõe uma reflexão sobre as aplicações didático-pedagógicas de uma determinada atividade deve delimitar suas funções e métodos. Esta maneira de raciocinar apresenta dificuldades se for aplicada à análise do RPG, objeto de estudo ainda recente nos meios acadêmicos. Ao iniciar nossa pesquisa deparamo-nos com uma miríade de opiniões conflitantes sobre o jogo, sobre o qual pairavam questões relevantes e sentimentos que variavam da simpatia à repulsa explícita.

No intuito de melhor analisarmos o potencial educativo do RPG, estudamos visões sobre este jogo, recorrentes tanto na mídia tradicional quanto na religiosa, e constatamos a distorção dos elementos do RPG, resultando em uma imagem negativa do jogo. Compreendemos que a mídia o faz por motivos comerciais, visando notícias espetaculares e curiosas, estimulando a compra de seus periódicos. Quanto à mídia religiosa, acreditamos que suas críticas são fruto de um embate político no qual as religiões buscam reassumir a hegemonia perdida, questão intimamente ligada ao desencantamento do mundo, levando em consideração a filiação do RPG ao pensamento científico. Necessário lembrar uma peculiaridade do último caso criminoso que é relacionado ao RPG: o réu desconhece o jogo e mesmo assim utiliza-o na construção de seu álibi.

Percebemos que o desconhecimento sobre o jogo ofusca uma de suas características principais, que é sua relação com o pensamento científico. Ao apresentar regras para determinar quantitativamente situações possíveis nas narrativas de RPG, há um distanciamento do pensamento cotidiano, apresentando ao leitor/jogador a possibilidade de mensurar dados encontrados na narrativa. Concomitantemente a esta característica, observamos a existência de elementos nos livros de RPG que o aproximam do *Romantismo anti-capitalista*. Esta característica permite-nos apontar, em um primeiro momento, a possibilidade do RPG se diferenciar de outras atividades propostas pela Indústria Cultural. As críticas encontradas nos RPGs são claramente voltadas contra o discurso enaltecido do progresso técnico e à razão instrumental, e em defesa de atividades perdidas na transição da Comunidade (*Gemeinschaft*) para a Sociedade (*Gesellschaft*).

Em seu texto sobre o narrador, Walter Benjamin apresenta a impossibilidade de se produzir narrativas orais na modernidade, visto que esta era uma prática de transmissão da experiência do indivíduo existente na *Gemeinschaft*. O desenvolvimento da sociedade burguesa impossibilitara esta transmissão, pois as atividades ligadas ao tédio e à concentração foram substituídas pelas ligadas à sensação. Como buscamos demonstrar, o RPG refunda esta narrativa oral, apresentando aos jogadores técnicas e ferramentas que possibilitam a criação individual de histórias.

A partir da compreensão deste quadro, ensaiamos aqui uma hipótese da constituição do *habitus* de jogador de RPG. Como definido por Bourdieu (1989, p. 61), o *habitus* é “um conhecimento adquirido e também um *haver*, um capital”. Este conhecimento adquirido “indica a disposição incorporada, quase postural” (Idem, *Ibidem*, p. 61), e, como já apresentado anteriormente, o *habitus* constitui um “sistema das disposições socialmente constituídas que, enquanto estruturas estruturadas e estruturantes, constituem o princípio gerador e unificador do conjunto das práticas e as ideologias características de um grupo de agentes” (BOURDIEU, 1992, p. 191).

Desta forma, pudemos inferir um primeiro elemento do *habitus* do jogador de RPG: a influência da ciência encontrada nos livros de RPG, que contribui para um melhor desempenho educativo. Por oferecer ao jogador regras que mensurem quantitativamente os personagens, as ações e situações dentro da narrativa criada, o RPG permite ao jogador perceber o real enquanto objeto passível de apreensão. As regras do jogo são elaboradas como ferramentas para a compreensão das características da ambientação narrada. No entanto, estas regras são apresentadas de forma aberta, podendo ser revisadas, reorganizadas, reescritas. Esta característica habilita o jogo como uma estratégia pedagógica que exercite no aluno habilidades cognitivas ligadas a conteúdos que devem ser desenvolvidos pelos professores em suas aulas.

Acreditamos que este elemento do RPG deva ser investigado mais a fundo, em futuras pesquisas, relacionando-o ao esquematismo kantiano, atividade intelectual que Rodrigo Duarte (2003, p. 447-8) apresenta como necessária mediação entre a sensibilidade e o entendimento, processo este incapaz de ser alcançado apenas pela imaginação, pois às imagens elaboradas por esta última falta “algo que as torne comensuráveis às categorias” (Idem, *Ibidem*, p. 448).

Esta abertura de criação/recriação no RPG constitui, a nosso entender, um segundo elemento do *habitus* do jogador de RPG. A possibilidade de interpretar as regras e a ambientação e reorganizá-las da forma que lhe aprouver, institui a sugestão da possibilidade de se posicionar enquanto produtor de cultura, rompendo com a passividade encontrada na maior parte das atividades proporcionadas pela Indústria Cultural. Interessante ressaltar que narrativa jogada encerra um significado em si, não tendo como objetivo ser transformada em mercadoria.

O terceiro elemento é a necessidade de leitura por parte dos jogadores, visto que a atividade narrativa pauta-se na utilização das informações contidas nos manuais do jogo. Os livros de RPG, na maioria das vezes, são volumosos e trazem inúmeras informações necessárias para se jogar, e com freqüência apresentam referências literárias para uma melhor ilustração do assunto explorado. Quanto mais o narrador conhecer a ambientação e as regras, melhor poderá desenvolver sua atividade, ou seja, para um melhor desempenho no jogo, o jogador deve sempre buscar um domínio cada vez maior do conteúdo a ser utilizado. Conforme pontuamos anteriormente, quanto mais conhecimento os jogadores possuem melhor poderão elaborar suas histórias e personagens. O professor pode utilizar o RPG com seus alunos como forma de estimulá-los a buscar aumentar seus conhecimentos sobre o assunto abordado.

Estes três elementos constitutivos do *habitus* do jogador de RPG que formulamos mostram-se satisfatórios para a compreensão da contribuição que a utilização do RPG pode oferecer para a educação. No entanto, acreditamos ser fundamental, em futuras pesquisas, recolher relatos de experiência dos jogadores, para melhor delimitar este *habitus*.

Desta forma, compreendemos que a prática do RPG em escolas, como estratégia didática pode contribuir com a formação cultural – através das teorias, pesquisas e artes apresentadas em seu conteúdo –, o desenvolvimento de habilidades intelectuais e a assimilação de conteúdos por parte dos alunos.

## **Bibliografia**

ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 1985.

ADORNO, T.; SIMPSON, G. Sobre Música Popular. In: COHN, G. **Theodor W. Adorno**. Sociologia. São Paulo: Ática, 1986.

ADORNO, T.; et alli. **The Authoritarian Personality**. New York: Harper & Brothers; 1950.

AGÊNCIA FOLHA. Vampiro Vlad se apresenta à polícia. **Agora São Paulo**. São Paulo: Caderno Polícia Agora. Página A7. 8 de novembro de 2007.

ALBUQUERQUE, A. Manipulação editorial e produção da notícia: dois paradigmas da análise da cobertura jornalística da política. In: RUBIM, A. A. C.; BENTZ, I. M. G.; PINTO, M. J. (Orgs.). **Produção e recepção dos sentidos midiáticos**. Petrópolis: Vozes, 1998.

ANDRADE, F.; BETTOCHI, E.; KLIMICK, C. **Era do Caos**. Rio de Janeiro: Akritó, [s.d.].

ANDRADE, F.; PEREIRA, C. K.; RICON, L. E. **O desafio dos bandeirantes**. Rio de Janeiro: GSA, [s.d.].

\_\_\_\_\_. **O desafio dos Bandeirantes: A floresta do medo/ O engenho**. Rio de Janeiro: GSA, [s.d.].

ANDRADE, F.; RICON, L. E. **O desafio dos Bandeirantes: Os quilombos da lua**. Rio de Janeiro: GSA, 1995.

ARBEX JUNIOR, J. **Showrnalismo: a notícia como espetáculo**. São Paulo: Casa

Amarela, 2001.

ÁVILA, A. **O lúdico e as projeções do mundo barroco**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

BARTON, W. A.; JACKSON, S. **GURPS Viagem Espacial**. São Paulo: Devir, 1999.

BATISTA, G; AFFONSO, C. Vampiro de Presidente Prudente vai responder por lesão corporal. **Diário de São Paulo**. São Paulo: Caderno São Paulo. Página A3. 08 de novembro de 2007.

BELTRÃO, L.; QUIRINO, N. **Subsídios para uma teoria da comunicação de massa**. São Paulo: Summus Editorial, 1986

BENJAMIN, W. Sobre o conceito de história. In. LÖWY, M. **Walter Benjamin: aviso de incêndio**. São Paulo: Boitempo, 2005.

\_\_\_\_\_. **Magia e técnica, arte e política. Obras escolhidas**. vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BLANKENSHIP, L. **GURPS Cyberpunk**. São Paulo: Devir, 1993.

BLANKENSHIP, L.; MILLER, J. J. **GURPS Supers**. São Paulo: Devir, 1995.

\_\_\_\_\_. **Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo. Obras escolhidas**. vol. III. São Paulo: Brasiliense, 1989.

BLOCH, E. **O Princípio Esperança**. vol 1. Rio de Janeiro: EdUERJ: Contraponto, 2005.

BOURDIEU, P. **Escritos de educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes. 2004.

\_\_\_\_\_. **Coisas Ditas**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

\_\_\_\_\_. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

\_\_\_\_\_. **O poder simbólico**. Lisboa: Difel; Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BRASIL. TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 12ª REGIÃO – SANTA CATARINA. **RO V 02061-2004-037 - 12-00-4**. Disponível em: <[http://www.trt12.gov.br/csearg/2005/10001a12500/12413\\_2005.pdf](http://www.trt12.gov.br/csearg/2005/10001a12500/12413_2005.pdf)> Acesso em: 15 de outubro de 2005.

BRECHT, B. **Poemas 1913-1956**. São Paulo: Editora 34, 2000.

BRIDGES, B.; et alli. **Lobisomem: guia dos jogadores**. São Paulo: Devir, 1997.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médias, 1998.

BRUCATO, P.; WIECK, S. **Mago: a ascensão**. São Paulo: Devir, 1997.

CANCELA, J. D. L. R. **Crime em Brasília acusa RPG**. Lista de discussão RPG\_em\_debate. Disponível em: <[rpg\\_em\\_debate@yahoogleroups.com](mailto:rpg_em_debate@yahoogleroups.com)>. Acesso em: 30 de outubro de 2005.

CAPARULA, J. M.; HARING, S. **GURPS Horror**. São Paulo: Devir, 1996.

CARELLA, C.J. **GURPS Império Romano**. São Paulo: Devir, 1995.

CHARLTON, C.; NEY, J. M. **Senhor dos anéis: o amanhecer chega cedo**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1995.

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons: Livro do jogador**. 3. ed. São Paulo: Devir, 2001.

\_\_\_\_\_. **Dungeons & Dragons: Livro do mestre**. 3. ed. São Paulo: Devir, 2001.

CORREIA, J.A.; Matos, M. Do poder à autoridade dos professores: o impacto da

globalização na desconstrução da profissionalização docente. In: VEIGA, I.P.A.; CUNHA, M. I. (Orgs) **Desmistificando a profissionalização do magistério**. Campinas: Papyrus, 1999.

COSTA, B. C. G. **Estética da violência: jornalismo e produção de sentidos**. Campinas: Autores Associados; Piracicaba; UNIMEP, 2002.

COSTIKYAN, G.; ROLSTON, K. **Paranóia**. São Paulo: Devir, 1995.

COSTIKYAN, G.; SPECTOR, W. **Toon**. São Paulo: Devir, 1996.

**Dark Dungeons**. Disponível em: [http://www.chick.com/reading/tracts/0046/0046\\_01.asp](http://www.chick.com/reading/tracts/0046/0046_01.asp) Acesso em 10 de maio de 2006.

DEE, A.; DEE, J. **TWERPS**. São Paulo: Devir, [s.d.].

DONPABLO. **MATERIA NO ESTADO DE MINAS**. Lista de Discussão SPELLBRASIL. Disponível em: [spellbrasil@egroups.com](mailto:spellbrasil@egroups.com). Acesso em: 26 de outubro de 2001.

DUARTE, R. Esquematismo e semiformação. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 24, n. 83, 2003. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-73302003000200007&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302003000200007&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 18 de novembro de 2007.

DUFLO, C. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

DURÃO, F. As artes em nó. In: **Alea: Estudos neolatinos**. Programa de Pós-Graduação em Letras Neolatinas/ Faculdade de Letras – UFRJ. V. 5, no. 1. Rio de Janeiro, janeiro/julho de 2003.

ELIADE, M. **O sagrado e o profano: a essência das religiões**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FAIRCHILD, T. M. **O discurso de escolarização do RPG**. 2004. 186f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós Graduação em Educação – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

FORD, J. M., JACKSON, S. **GURPS Viagem no tempo**. São Paulo: Devir, 1993.

FRANCO, R. Censura, cultura e modernização no período militar: os anos 70. In, BERTONI, L. M.; VAIDERGORN, J. (Orgs.). **Indústria Cultural e educação**. Araraquara: JM Editora, 2003.

FUKUYAMA, F. **O Fim da História e o Último Homem**. São Paulo: Rocco, 1992.

HAGEN, M. H., et alli. A busca espiritual. In: BRIDGES, B.; et alli. **Lobisomem: guia dos jogadores**. São Paulo: Devir, 1997.

\_\_\_\_\_. **Vampiro: A Máscara**. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.

HATCH, R. **Livro do clã: Nosferatu**. 2. ed. São Paulo: Devir, 1996.

HELLER, A. **O cotidiano e a história**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

\_\_\_\_\_. **Sociologia de la vida cotidiana**. Barcelona: Península, 1977

HIGUCHI, K. K. RPG: O resgate da história e do narrador. In CITTELI, A. (Org.). **Outras linguagens na escola**. São Paulo: Cortez, 2000. (Coleção aprender e ensinar com textos; v. 6).

HOBSBAWM, E. **Sobre história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

HYPOLITO, A. M. Trabalho docente e profissionalização: sonho prometido ou sonho negado? In: VEIGA, I.P.<sup>a</sup>; CUNHA, M. I. (Orgs) **Desmistificando a**

**profissionalização do magistério**. Campinas: Papyrus, 1999.

GAGNEBIN, J. M. Prefácio – Walter Benjamín ou a história aberta. In: BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política. Obras escolhidas**. vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1996.

GLASERSFELD, E. V. “A construção do conhecimento”. In: SCHNITMAN, D. F. (org.) **Novos paradigmas, cultura e subjetividade**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

JACKSON, S. **GURPS Módulo básico**. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.

\_\_\_\_\_. **GURPS Magia**. São Paulo: Devir, 1993.

KISHIMOTO, T. M. Fröebel e a concepção de jogo infantil. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KLIMICK, C. RPG nas aulas de história e geografia. In: Simpósio RPG & Educação, 1, 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & educação**. São Paulo: Devir, 2004.

Leaving Wizards.com for <http://www.aceum.com>. Disponível em: <http://boards1.wizards.com/leaving.php?destination=http://www.aceum.com>.

Acesso em: 15 de setembro de 2006.

LEIBNIZ, G. W. Drôle de pensée. In: DUFLO, C. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

LOURENÇO, C. E. **Mini-Gurps O resgate de “Retirantes”**. São Paulo: Devir, 2003.

LÖWY, M. **Walter Benjamin: aviso de incêndio**. São Paulo: Boitempo, 2005.

LÖWY, M.; SAYRE, R. **Romantismo e Política**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

MARCATTO, A. **Saindo do quadro**. São Paulo: [s.n.], 1996.

MARCUSE, H. Algumas implicações sociais da tecnologia moderna. In: \_\_\_\_\_. **Tecnologia, guerra e fascismo**. São Paulo: UNESP, 1999.

MARTINO, L. M. S. **Mídia e poder simbólico: um ensaio sobre comunicação e campo religioso**. São Paulo: Paulus, 2003.

MARTINS, L. A. **A porta do encantamento: os jogos de interpretação (RPGs) na perspectiva da socialização e da educação**. Dissertação de Mestrado - Faculdade de Educação da UNICAMP, Campinas, 2000.

MARX, K.; ENGELS, F. **Manifesto comunista**. São Paulo: Boitempo, 1998.

MING, W. **Trecho da entrevista com Wu Ming [originalmente feita como contribuição ao jornal *Make-world #2*, que foi distribuído no acampamento internacional No-Border em Estrasburgo (julho de 2002)]**. Disponível em <[http://www.wumingfoundation.com/italiano/trecho\\_entrevista.htm](http://www.wumingfoundation.com/italiano/trecho_entrevista.htm) |> Acesso em: 26 de dezembro de 2002.

MONTEIRO, R. **Observatório da Imprensa – caderno do leitor – 20/11/2000**. Disponível em < <http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/caixa/cp20112000a.htm> > Acesso em: 02 de outubro de 2000.

MOTA, S. R. (Org.) **RPG & Arte**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil. 1996.

NAYLOR, J.; TATE, K. **GURPS Fantasy**. São Paulo: Devir, 1992.

NEGRO, A. **Saiu no O Globo**. Lista de discussão BRASIL D20. Disponível em: <[brasild20@yahoogrupos.com.br](mailto:brasild20@yahoogrupos.com.br)>. Acesso em: 17 de maio de 2005.

NINIO, Marcelo. Israelenses lembram maldição. **Folha de São Paulo**. São Paulo: Caderno Mundo. Página A12. 10 de janeiro de 2006.

OLIVEIRA, D. Davizinho e sua turma em: Mestre só Jesus. In: **RPG X IGREJA**. Disponível em: <<http://eufariahomepage.vilabol.uol.com.br/rpg.htm>> Acessado em: 10 de março de 2006.

O'SULLIVAN, S. **Refrão**. São Paulo: Devir, 1998.

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

PEREIRA, C. E. K. **Construção de personagem & Aquisição de Linguagem – O Desafio do RPG no INES**. 2003. 225f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós Graduação em Artes e Design – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

PESSOA, F. **Poemas escolhidos**. São Paulo: O Estado de São Paulo: Klick editora, [s.d.].

PETERSEN, S.; WILLIS, L. **Call of Cthulhu**. 5.2 ed. Oakland: Chaosium, 1995.

PIERUCCI, A. F. **O desencantamento do mundo: todos os passos do conceito em Max Weber**. São Paulo: USP, Curso de Pós-Graduação em Sociologia: Ed. 34, 2003.

PONDSMITH, M. A. **Castelo Falkenstein**. São Paulo: Devir, 1998.

PONDSMITH, M.; et alli. **Cyberpunk 2. 0. 2. 0..** São Paulo: Devir, 1996.

PORTER, G. **Mulheres machonas armadas até os dentes**. São Paulo: Devir, 1994.

PROPP. V. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

PUCCI, B. Indústria Cultural e educação. In, BERTONI, L. M.; VAIDERGORN, J. (Orgs.). **Indústria Cultural e educação**. Araraquara: JM Editora, 2003.

REDMAN, R.; WILLIAMS, S.; Wyatt, J. **Dungeons and Dragons: Deuses e semi-deuses**. São Paulo: Devir, 2004.

RIBEIRO, A. **Caso Escola Base: os abusos da imprensa**. São Paulo: Ática, 1995.

RICON, L. E. **Mini-GURPS O descobrimento do Brasil**. São Paulo: Devir, 1999.

\_\_\_\_\_. **Mini-GURPS O quilombo dos Palmares**. São Paulo: Devir, 1999.

\_\_\_\_\_. **Mini-GURPS Entradas e bandeiras**. São Paulo: Devir, 1999.

\_\_\_\_\_. **Mini-GURPS Cruzadas**. São Paulo: Devir, 2003.

ROCHA, M. S. **RPG: Jogo e Conhecimento - O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento**. 2006. 142 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006.

\_\_\_\_\_. **Walter Benjamin e o Role Playing Game**. Disponível em: <<http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=2279>> Acesso em: 20 de fevereiro de 2005.

ROCHA, P. A globalização da Igreja Universal do Reino de Deus – TV Record e Family Channel. In: RUBIM, A. A. C.; BENTZ, I. M. G.; PINTO, M. J. (Orgs.). **Produção e recepção dos sentidos midiáticos**. Petrópolis: Vozes, 1998.

RODRIGUES, S. **Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.

RORTY, R. **¿Esperanza o conocimiento? Una introducción al pragmatismo**. 2. ed. Buenos Aires: Fondo de cultura econômica, 1997.

ROSS, J. **GURPS Russia**. EUA: Steve Jackson, 1998.

ROSS, S. J. **Pokethulhu**. São Paulo: Devir, 2001.

ROSS, S. J.; THIBALT, D. U. **GURPS Grimório**. São Paulo: Devir, 1994.

**RPG Encyclopedia of Role-Playing Games**. Disponível em: <<http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/encyclopedia/>> Acesso em: 15 de setembro de 2006.

ROSA, M. **Crime em Brasília acus a RPG**. Lista de discussão RPG\_em\_debate. Disponível em: <[rpg\\_em\\_debate@yahoogroups.com](mailto:rpg_em_debate@yahoogroups.com)>. Acesso em: 29 de outubro de 2005.

RUBENS, N. **PM prende suspeito de tentar matar ex após pacto**. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/brasil/interna/0,20575,OI2106284-EI5030,00.html>>. Acesso em 29 de novembro de 2007.

SAMPAIO, Maria das Mercês Ferreira; MARIN, Alda Junqueira. Precarização do trabalho docente e seus efeitos sobre as práticas curriculares. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 25, n. 89, 2004. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-73302004000400007&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302004000400007&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 25 de janeiro de 2007

SCHICK, L. **Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games**. Prometheus Books, Buffalo, N.Y., 1991

SCHWARTZ, T. **Mídia: o segundo deus**. São Paulo: Summus, 1985.

SCOTT, C. M. **GURPS Conan**. São Paulo: Devir, 1997.

SILVA, A. Polícia Suspeita de crime armado por RPG. **Super Notícia**.. Belo Horizonte: Caderno Policial, página A5, 29 de novembro de 2007.

SILVA, T. T. **Identidades Terminais**. 2ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

SODRÉ, M. **O monopólio da fala: função e linguagem da televisão no Brasil**. Petrópolis: Vozes, 1984.

SPENCER-HALE, W. Círculo Fechado. In: BRIDGES, B.; et alli. **Lobisomem: guia dos jogadores**. São Paulo: Devir, 1997

TANAKA, M. **Simples: sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora**. São Paulo: Editora do Autor, 2004.

THORN, A. V. **GURPS Tredroy**. São Paulo: Devir, 1997.

TOLKIEN, J. R. R. **Sobre histórias de fadas**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

VANEIGEM, R. Banalidades básicas. **Situacionistas: teoria e prática da revolução**. São Paulo: Conrad editora do Brasil, 2002.

WEBER, M. **Ciência e Política: duas vocações**. São Paulo: Cultrix, 1972.

ZANINI, M. C. Re: **[rpg\_em\_debate] RPG sem regras?** Lista de discussão RPG\_em\_debate. Disponível em: <[rpg\\_em\\_debate@yahoogroups.com](mailto:rpg_em_debate@yahoogroups.com)>. Acesso em: 6 de Outubro de 2006.

\_\_\_\_\_. [ludusrpg] Alerta para todos os RPGistas. In: BARDO, C. N. **Fw: [ludusrpg] Alerta para todos os RPGistas**. Lista de discussão RPG\_em\_debate. Disponível em: <[rpg\\_em\\_debate@yahoogroups.com](mailto:rpg_em_debate@yahoogroups.com)>. Acesso em: 18 de maio de 2005.

\_\_\_\_\_. (Org.). **Anais do I Simpósio RPG & educação**. São Paulo: Devir, 2004.

ŽIŽEK, S. Multiculturalismo o la lógica cultural de capitalismo multinacional. In: F. JAMESON & ZIZEK, S. **Estudios Culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo**. Buenos Aires: Paidós, 1998.

## ANEXOS

Estão contidos nos anexos notícias sobre crimes que supostamente apresentam ligação com a prática do RPG e informações relevantes para a compreensão de hipóteses apresentadas no corpo do texto. Os anexos A, B, C e D apresentam informações sobre os crimes. O anexo E apresenta uma ficha de personagem do jogo *Vampiro: a Máscara*, o anexo F apresenta uma propaganda de uma associação de jogadores de RPG que já pensava na utilização deste jogo na escola. No anexo G encontra-se uma propaganda de um RPG, veiculado em uma revista especializada. No anexo H encontra-se um e-mail relatando uma matéria realizada por um programa televisivo que não foi ao ar, sobre o RPG. Por fim, no anexo I, há uma cópia de um processo em que um jogador de RPG ganhou uma ação movida por ele, em que denunciava o preconceito religioso ao qual foi submetido por parte de seus empregadores que são evangélicos.

## **ANEXO A – Matéria sobre crimes envolvendo o RPG em Teresópolis.**

### **A matéria de Rozane Monteiro.**

"TERROR

A marca do mal na Serra

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

Rozane Monteiro <rozanemonteiro@odianet.com.br>

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

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

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

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

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

Depoimento: 'Sou livre. Sigo meus instintos'

Pedro (nome fictício) \*

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

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

### **Único preso é acusado de dar maconha a jovens fujões**

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

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

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

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

### **RPG, o jogo da polêmica**

O Role Playing Game (Jogo de Interpretação, numa tradução literal) nasceu nos EUA em 1974. Basicamente, trata-se de um jogo em que os participantes assumem personagens e vivem aventuras narradas pelo Grande Mestre – Jameson, que está preso em Teresópolis, é um Grande Mestre e lidera um grupo que joga o Vampire

(Vampiro). É o narrador quem vai descrever onde a ação se passa e atribuir poderes e missões aos personagens. O RPG pode ser jogado em mesa, mas há a live action (ação ao vivo), quando os jogadores se fantasiam para encarnar, mesmo, seus personagens. Também é possível jogar RPG pela Internet.

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

## **ANEXO B – E-mail com matéria sobre o assassinato em Ouro Preto. MATERIA NO ESTADO DE MINAS**

Pessoal,

A matéria no Estado de Minas desta quarta foi a mais positiva ate o momento. Parece que nossa luta e indignação esta surtindo efeito.

Obrigado a todos,

Pablo

Amiga da estudante descarta RPG  
(Telma Gomes)

A estudante capixaba Liliane Pereira de Almeida, de 18 anos, considerada suspeita de envolvimento na morte de Aline Silveira Soares, 18, assassinada a facadas, em Ouro Preto, no dia 14, durante suposto de RPG, afirmou ontem, com exclusividade ao ESTADO DE MINAS, por telefone, de Vila Velha (ES), onde mora, que está surpresa e indignada por ser apontada como co-autora do crime. Disse que sempre esteve à disposição da polícia. Na verdade, tenho pouco a falar. O que me assusta é que eu mesma ou qualquer outra garota que estava na cidade poderia ter sido vítima desse crime brutal. Espero que o criminoso seja punido, desabafou.

Aline foi encontrada morta a facadas e nua, no terreno do cemitério da igreja Nossa Senhora das Mercês de Cima. O corpo apresentava 15 perfurações e tinha ainda corte profundo no pescoço. O assassino uso o sangue da vítima para fazer desenhos sobre o cadáver, que estava de braços abertos, como se tivesse sido crucificado. Para Liliane, no entanto, a linha de investigação da polícia de Ouro Preto pode dificultar a elucidação do crime. Falar que o assassinato está ligado ao RPG parece sensacionalismo. Eu conhecia a Aline havia dois anos e nunca ouvi ela falar desse jogo. Fiquei sabendo também que disseram que Aline usava drogas, o que é um absurdo. Nós tínhamos tomado apenas cerveja, já que a cidade estava em festa, relata.

Liliane contou que ficou hospedadas com Aline e a prima Camila Dolabela Silveira (que também está sendo investigada) na república Sonata. Todas tinham ido juntas à festa da república Necrotério, na noite de sábado.

Por voltas das 23h30, Aline disse que iria até o terceiro andar da república, onde funciona uma boate. Tínhamos a intenção de ir embora logo em seguida, já que ía viajar de manhã. Estranhamos a demora de Aline e fomos atrás dela, mas não a encontramos mais. O porteiro disse que tinha visto ela sair sozinha da república.

Liliane e Camila resolveram voltar para a Sonata e estranharam o fato de Aline também não ter ido para lá. Elas tiveram notícias de Aline só no domingo, quando o corpo foi encontrado. Aline era uma menina muito séria e tenho certeza que ela não sairia com estranho, a não ser que fosse forçada.

Nós não conhecemos nenhum hippie homossexual, calvo e de rabo de cavalo durante o período que permanecemos na cidade. Com relação ao RPG, o que posso

dizer é apenas que um dos três estudantes da Sonata tinha livros sobre o jogo. Em nenhum momento, no entanto, ele chegou a nos convidar para participar do jogo ou apresentou comportamento estranho. O delegado Aduino Correa viajou ontem a Vila Velha para ouvir o depoimento de Liliane

Procurador investiga

O procurador da República, Fernando Almeida Martins, vai propor uma ação civil pública para proibir a publicação dos livros de Role Playing Game (RPG) no Brasil, caso seja confirmada, de forma inequívoca, que o jogo foi a principal motivação do homicídio da estudante Aline Silveira Soares, em Ouro Preto. Ele pretende ainda pedir a classificação dos jogos por faixa etária.

No momento, o procurador está juntando provas de outros crimes relacionados ao RPG, lendo todos os livros publicados a respeito e ouvindo psicólogos para saber se ele pode influenciar negativamente na formação de adolescentes. A polícia suspeita que a estudante tenha sido escolhida para morrer depois de um jogo de RPG, durante a Festa do Doze, em Ouro Preto, no último dia 14.

Jogo é tema de mestrado em universidade mineira  
(Déa Januzzi)

O Role Playing Game (RPG), que ganhou as páginas policiais após o assassinato da estudante Aline Soares Silveira, em Ouro Preto, está sendo estudado nas universidades. Há um ano, Janaína Soares, de 26 anos, prepara sua dissertação de mestrado sobre o jogo, que deverá ser apresentada em fevereiro de 2003. Ela faz mestrado em Teoria da Literatura na Faculdade de Letras da UFMG e procura provas científicas das origens literárias do RPG.

Pesquisadores apontam a trilogia O Senhor dos Anéis, de J.R.R. Tolkien, como inspiração para os jogos. A obra, considerada uma das mais importantes já escritas no último século - equivalente a Ulisses, de James Joyce; O Nome da Rosa, de Umberto Eco e Grande Sertão Veredas, de Guimarães Rosa - norteia valores do bem contra o mal, companheirismo e é precursora do assunto do momento: a ecologia.

Janaína não quer discutir o crime de Ouro Preto: O meu tema tem a ver com as narrativas contemporâneas do RPG, que resgatam a literatura oral, praticamente esquecida no mundo de hoje. São cinco pessoas jogando sem um texto pré-estabelecido, para criar situações de raciocínio e criatividade.

Quem joga RPG está sempre em busca de novas informações em mapas, enciclopédias, atlas. Ela cita, por exemplo, o jogo Castelo de Falkenstein, ambientado na Europa do século XIX, que desperta nos jogadores a busca de informações sobre a época vitoriana.

Outra dissertação de mestrado sobre o RPG foi publicada em livro pela editora paulista Devir. Andréa Pavão é carioca e defendeu a dissertação na PUC Rio. Segundo Douglas Quinta Reis, sócio da Editora Devir, o livro A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Game já está em segunda edição. Lançado na Bienal de São Paulo de 2000, teve sua primeira edição esgotada em poucos dias, pois mostra os hábitos de leitura dos jogadores de RPG. Em média, eles lêem mais do que as pessoas em geral.

Depois de ler o material publicado sobre o caso de Ouro Preto, Douglas afirma que não faz sentido achar que o RPG leve uma pessoa a cometer um crime. Ele vai enviar para o delegado de Ouro Preto, Aduino Corrêa, responsável pelas investigações, vasto material sobre o RPG e está pensando, inclusive, em vir a Minas, para prestar esclarecimentos.

O editor conta que os moradores de Teresópolis (RJ) viveram praticamente a mesma fobia, com o desaparecimento de um jovem de 15 anos. Os responsáveis seriam seus colegas de RPG, até que os verdadeiros culpados surgiram – uma caravana de ciganos que havia passado pela cidade.

Jogador critica "paranóia"

Os jogadores do RPG de Belo Horizonte vão convocar, na próxima semana, entrevista coletiva com a imprensa para acabar de vez com essa paranóia que vem transformando jovens em marginais. Eles lamentam o que aconteceu em Ouro Preto, mas acreditam que o assassino tenha distúrbios de conduta: Se não fosse o RPG, poderia ser um filme ou um livro, diz Luiz Fernando de Paula, jogador de RPG. Ele inclusive desenvolve um trabalho voluntário com crianças das favelas de Belo Horizonte, através da informática e do RPG.

Ele cita o filme Matrix, com o ator Keanu Reeves, cuja violência pode ter levado dois estudantes a matarem outros 13 numa escola dos EUA. Ou o estudante paulista, da Universidade de São Paulo (USP), que matou três pessoas dentro de um shopping depois de assistir ao filme Clube da Luta. É complicado também dizer que todo muçulmano é terrorista, todo alemão é nazista ou todo político é corrupto, entres outras aberrações que andam espalhando sobre o RPG.

Ele quer refrescar a memória de todos: Há décadas, o maníaco Charles Manson creditou ao Álbum Branco, dos Beatles, a inspiração para a chacina de nove pessoas, entre as quais a atriz Sharon Tate, casada com o cineasta Roman Polanski, que dirigiu o Bebê de Rosemary. Quantas pessoas que já ouviram os Beatles - e em especial o Álbum Branco - saíram matando?

**ANEXO C - E-mail com matéria sobre o assassinato em Guarapari.****Saiu no O Globo**

**Pessoal confirmam ai a noticia que saiu no O Globo ta todo mundo falando mal do RPG que merda vamos se mexer.**

**JOGO DE RPG TERIA MOTIVADO CRIME NO ESPÍRITO SANTO**

15/05/2005

Polícia prende dois jovens que mataram família dentro de casa

A polícia do Espírito Santo prendeu dois acusados pelo assassinato de uma família em Guarapari no início do mês. O crime estaria ligado a um jogo de RPG, que teria tido a participação do filho das vítimas, também assassinado. Os corpos do aposentado Douglas Guedes, de sua mulher, Heloísa Guedes, e de Tiago, filho do casal, foram encontrados nove dias após o crime, amarrados e deitados em camas. Mayderson de Vargas Mendes, 21 anos, e Ronald Ribeiro Rodrigues, 22 anos, foram presos na sexta-feira à noite.

Na delegacia, os dois contaram que estavam jogando RPG com Tiago, na casa da família. Como o rapaz perdeu a partida, ele e seus pais teriam que morrer, como fora combinado. Segundo o delegado que investiga o caso, Alexandre Lincoln, Tiago permitiu os homicídios. Além de matar a família, Mayderson e Ronald fizeram saques na caderneta de poupança de Tiago, no valor de R\$1 mil.

Os rapazes serão autuados por homicídio qualificado e crime autônomo por roubo. Podem pegar entre 16 e 30 anos de prisão. Os dois ainda teriam dito para os policiais que o jogo não terminou e alegaram que, durante o crime, estavam vivendo uma fantasia e acreditavam que os integrantes da família não morreriam de verdade.

## **ANEXO D – E-mails sobre o assassinato em Brasília.**

### **D.1 – E-mail com matéria sobre o assassinato em Brasília.**

Crime em Brasília acusa RPG.

Agora entendi,

hj recebi um e-mail urgente, por volta das 8h e 30 min de Maria Honda da Rádio CBN de Brasília, que queria fazer uma entrevista ao vivo, comigo, por volta das 11 horas, a respeito do RPG. Infelizmente, ou felizmente, só abri o e-mail às 14h. Logo, não pude realizar tal entrevista.

Mas, liguei para a rádio e ela não estava, mandei e-mail e aguardo resposta. perguntei como havia acontecido esse espaço aberto para o tema.

Sei então, o pq de tamanho interesse.

Fiquem espertos.

Agradeço pela a notícia.

[]s

M. R. <> escreveu:

Alguém de Brasília aí? Pode conseguir informações mais concretas? A matéria é confusa...

Fonte: Correio Brasiliense de 28/10, o site só pode ser acessado por assinante do jornal (senha).

Abraços

M.

> -----Original Message-----

Fonte: Correio Brasiliense de 28/10

-----Original Message-----

Subject: [REDE RPG] Crime em Brasília acusa RPG

Mais uma vez camaradas de hobby o RPG é acusado.

CRIME

Brincadeira fatal

Rapaz é morto com cinco tiros no Gama na noite de quarta-feira. Polícia suspeita que a vítima tenha sido assassinada durante uma partida de RPG. Outros dois jogadores também foram ameaçados.

-----

A fantasia virou realidade no Gama. Ronaldo José dos Santos, 26 anos, morreu na noite de quarta-feira. Levou cinco tiros. E a principal suspeita dos investigadores da

20ª DP (Gama) é de que o rapaz tenha sido assassinado durante um partida de RPG, abreviação de Role Playing Game, que em português pode ser traduzido como jogo de interpretação. Ao lado do corpo do rapaz, encontrado entre os conjuntos F e G da Quadra 6 pouco depois da meia-noite de ontem, havia várias fichas preenchidas a lápis do jogo Tormenta e Trevas, um caderno vermelho com diversos nomes e um bilhete.

O bilhete, no entanto, foi o que mais chamou atenção dos policiais. Em uma folha branca, o autor – ainda desconhecido – desenhou o rosto desfigurado de um homem. Ao lado da caricatura, em meio a expressões específicas do jogo, que ainda não foram decifradas pela polícia, existem ameaças de morte contra Ronaldo e outros dois jogadores, cujas identidades são mantidas sob sigilo. Uma das frases do bilhete é: “Vou matar todo mundo!! Eu sou o mestre”.

O crime ainda é um mistério. Os tiros acertaram boca, peito, costas, braço e mão esquerda de Ronaldo. Os policiais suspeitam que ele tenha sido morto por volta de 23h30. Ele foi visto pela última vez às 14h, quando saiu de casa, que fica no Conjunto H da Quadra 10. Não disse aos pais onde iria. A Polícia Civil está à procura dos nomes que constam no caderno de Ronaldo para tentar elucidar o caso.

De acordo com o pai da vítima, José dos Santos, 67 anos, Ronaldo costumava disputar jogos de tabuleiro com os amigos. “Eles ficavam na garagem, sentados no chão. Certos dias, começavam a jogar na hora do almoço e só paravam de noite”, relembrou. “Se eu passava por perto conseguia ouvir um falando que ia matar o outro, mas eu sei que era coisa do jogo. Os amigos que jogavam com ele eram educados, pessoas boas.”

### Emprego

Atorreado pela morte do filho, José não vê razões para o assassinato. “Ele era um menino bastante fechado, não conversava sobre a vida dele com ninguém”, afirmou. “Mas era uma pessoa muito boa, sempre disposta a ajudar, querido por todos.” De acordo com os parentes, Ronaldo não bebia, gostava de ficar em casa e raramente saía para se divertir. “Ele estava feliz porque tinha ido bem em uma entrevista de emprego. Estava desempregado e tentava uma vaga de segurança”, completou José. “Todo mundo gostava dele”, disse Maria Lúcia dos Santos, irmã da vítima.

Ronaldo gostava de jogar RPG. No quarto dele, duas gavetas estavam abarrotadas com material sobre o jogo: revistas, bonecos e CDs. A paixão da vítima pela disputas e as provas encontradas ao lado do corpo influenciaram na escolha da principal linha de investigação pela delegada titular da 20ª DP (Gama Oeste), Marta Vargas. “Acreditamos que o crime esteja relacionado ao jogo”, adiantou. “Estamos ouvindo todas as pessoas que aparecem nas anotações de Ronaldo. Se nossas suspeitas se confirmarem, será o primeiro caso de homicídio motivado pelo RPG no DF.” Marta descartou a possibilidade de latrocínio porque o dinheiro e o cordão de prata que Ronaldo carregava não foram levados. Os policiais vão analisar o jogo Tormenta e Trevas para saber se algum dos personagens são assassinados.

O RPG surgiu nos Estados Unidos em 1974 e pode ser considerado uma versão

moderna do hábito de contar histórias. No jogo, a narração fica por conta de um Mestre. Os outros participantes são chamados de personagens. Cabe ao Mestre escolher o cenário onde a aventura vai se desenrolar, descrever o ambiente para os personagens, contar o que eles estão ouvindo, vendo, cheirando. Os jogadores, por sua vez, anunciam como agem diante daquela situação. Por fim, o narrador determina o resultado de cada ação dos demais participantes.

Quem joga RPG está preocupado com as constantes ligações do jogo a assassinatos e atos violentos (leia memória ao lado). O servidor público José Guilherme Macedo Soares, 33 anos, é adepto do jogo há 13 anos. Ele disputa cerca de cinco horas por semana e admite que o RPG estimula a fantasia e pode até “viciar um pouco”. Mas não acredita que o jogo incite a violência. “Maluco tem para todo lado. O jogo pode ter sido apenas uma maneira encontrada pelo assassino para dar vazão à loucura”, argumentou. “Se a pessoa já tem certa instabilidade, pode cometer atos insanos em qualquer lugar”, acredita ele.

Para a psicóloga Mágida Abou Said, a pessoa que percebe a vida de forma agressiva, tem grandes frustrações e sofre com baixa auto-estima pode ver o RPG como um alibi para atitudes violentas. “O jogo serve como um espelho, reflete como a pessoa se sente por dentro”, explicou. “Assim, ela passa a misturar a fantasia com a realidade e se comporta como o personagem.” Até 22h, os investigadores da 20ª DP ainda não tinham pistas do paradeiro do assassino. Hoje, a delegada Marta continuará a ouvir os jogadores cujos nomes aparecem nas anotações de Ronaldo.

---

#### Memória

##### Casos em Ouro Preto e Guarapari

Dois assassinatos no Brasil foram praticados durante jogos de RPG. Em novembro de 2001, a estudante Aline Silveira Soares, 19 anos, morreu degolada em um cemitério em Ouro Preto (MG). Ela foi encontrada nua e tinha perfurações de faca por todo o corpo. De acordo

com as investigações da polícia mineira, a menina jogava RPG com um grupo de jovens horas antes de ser assassinada. A personagem dela tinha sido ameaçada por um participante apelidado de Anjo da Morte.

Em abril de 2005, dois jovens mataram uma família de Guarapari (ES). Mayderson de Vargas Mendes, 21 anos, e Ronald Ribeiro Rodrigues, 22, confessaram que o RPG motivou o assassinato do aposentado Douglas Augusto Guedes, 54, da mulher dele, Helena Andrade Guedes, e de Tiago Guedes, 21, filho do casal. Depois de receberem uma dose de sonífero, os três tiveram as mãos amarradas e cada um levou um tiro na cabeça. Em depoimento à polícia, Mayderson e Ronald afirmaram que no dia do assassinato eles jogaram RPG com Tiago durante cinco horas. O personagem dele, um policial, teria perdido o jogo e deveria ser eliminado junto com os pais. Os dois assassinos afirmaram que Tiago conhecia as regras seguidas pelo grupo e havia concordado com as mortes.

## D.2 – E-mail contendo análise sobre o crime relacionado ao RPG em Brasília.

saudações a todos

Um repórter de Brasília jogador de RPG nos mandou um e-mail nos informando a respeito do caso. Aparentemente, a polícia está fazendo um carnaval com a notícia. O tal bilhete encontrado com o Ronaldo dizia o seguinte:

"...e por último mas não menos importante vou massacrar, destruir e neutralizar o Adriano no Perfect Dark por 100 a -10 pontos!!! Não!?! Vou matar todo mundo!!! Eu sou o mestre! Vou pegar o Ronaldo no KOF99 e aplicar nele (cusp!) 35 perfects!!!"

Para os não familiares com os termos:

"Perfect Dark"- jogo de videogame onde os personagens lutam com grande variedade de armas de fogo (posso estar falando bobagens, pois não conheço tal jogo, mas foi o que entendi pesquisando...)

KOF99 - É a sigla para KING OF FIGHTERS 99, que é um jogo de videogame onde os jogadores escolhem lutadores com diferentes golpes e técnicas e lutam uns com os outros (esse eu conheço, mas sou horrível nele... :))

Perfect - É o termo usado para quando um jogador vence um combate contra o outro sem levar nenhum dano, ou seja, a vitória foi "perfect".

Não há nada relativo a RPG no bilhete! Somente videogame!

O repórter não conhecia o desenho, mas Marcelo Del Debbio, que se mostrou totalmente ativo neste caso, já divulgou que era um desenho de Ranxerox, dos autores italianos Tanino Liberatore e Stefano Tamburini.

Aliás, ele também divulgou que está ajudando a descobrir a verdade no caso e que hoje deve sair no Correio Brasiliense uma reportagem com ele elucidando alguns pontos.

Recebi alguns e-mails de Brasília e pesquisei no Orkut junto a comunidades de jogadores. Um dos garotos que jogavam com ele disse que não consegue entender o crime. Segundo ele os papéis encontrados com Ronaldo eram fichas e desenhos de personagens.

Um dos e-mail que recebi dizia:

" ...só tenho a lamentar a reportagem da Globo do jornal local, chegaram a dizer que o RPG foi a causa do assassinato, a delegada parece já ter certeza também, parece que aqui vai rolar mais uma queima as bruxas... "

Assim que tiver mais notícias eu posto

Abçs  
Jaime

**ANEXO E – Ficha de personagem de Vampiro: A Máscara.**



NOME: \_\_\_\_\_ NATUREZA: \_\_\_\_\_ GERAÇÃO: \_\_\_\_\_  
 JOGADOR: \_\_\_\_\_ COMPORTAMENTO: \_\_\_\_\_ REFÚGIO: \_\_\_\_\_  
 CRÔNICA: \_\_\_\_\_ CLÃ: \_\_\_\_\_ CONCEITO: \_\_\_\_\_

**ATRIBUTOS**

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

**HABILIDADES**

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

**VANTAGENS**

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

← QUALIDADES/DEFEITOS →	← HUMANIDADE/TRILHA →	← VITALIDADE →
_____	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Escoriado <input type="checkbox"/>
_____	← FORÇA DE VONTADE →	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
_____	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
_____	← DONTOS DE SANGUE →	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	Incapacitado <input type="checkbox"/>
_____		← EXPERIÊNCIA →

## ANEXO F – Material de divulgação das atividades do Grupo Olho de Saulot (1996).

*"Open thy eye, and see the world truly."*

*Saulot*

### Quem Foi Saulot??

Saulot era um vampiro.

A primeira notícia que temos dele data de cerca de 8.000 a. C. e se confunde com as próprias raízes do vampirismo. Segundo a lenda, Saulot teria vivido em Enoch - a cidade que Cain construiu depois de sua expulsão -, mas não era de maneira alguma um vampiro típico. Ao contrário de seus semelhantes, que aceitavam suas condições vampíricas e seus eternos desejos por sangue, Saulot resolveu que não iria suportar isso e passou a buscar um meio de sufocar a Besta que rugia em seu interior. Por séculos, Saulot vagou pelo oriente atrás desse estado especial e quando por fim retornou, aparentemente o alcançara. A prova disso era um terceiro olho que se abria em sua testa. O *Olho de Saulot* dava-lhe poderes com os quais ele passou a ajudar seus colegas vampiros, realizando curas - tanto físicas como espirituais - e anunciando profecias. De acordo com nossos registros, Saulot foi visto pela última vez em Roma, durante o reinado de Calígula. Ele foi morto por uma sociedade secreta de magos em A.D. 1133.



GodS

Grupo Olho de Saulot  
 Caixa Postal 6182  
 Campinas, SP, CEP 13083-970  
 Tel.: (011) 656 9153  
 Tel.: (019) 232 3031

**GOdS**  
 Grupo Olho de Saulot  
 Associação Cultural e de Lazer

*Open thy eye.*



### O QUÊ FAZ O GRUPO OLHO DE SAULOT??

O Grupo Olho de Saulot foi criado em 96 como uma organização sem fins lucrativos totalmente voltada ao entretenimento. Na prática, nós estamos aqui para oferecer a todos maiores opções culturais e de lazer e para fiscalizar aqueles que dizem fazer o mesmo, mas estão realmente explorando a boa fé alheia. Claro, o GOdS surgiu de um grupo de jogadores de RPG e os *roleplay games* sempre terão um lugarzinho especial conosco... Mas não somos bitolados!! Tanto, que nossos projetos atualmente estão bem diversos. Bom, talvez não tão diversos assim...

Falando legalmente, o GOdS é uma associação cultural e de lazer, sem fins lucrativos. Ela está com toda a papelada em ordem, possui CGC e suas marcas (nome e logotipo) estão devidamente registradas e patenteadas no INPI. Suas funções, conforme esse mesmo registro, são: "apoiar e incentivar o RPG (jogos de interpretação), bem como quaisquer outras atividades culturais e de lazer a eles relacionadas, tais como teatro, quadrinhos, cinema, excursões, dramatizações, etc." Em outras palavras: o GOdS está envolvido em tudo que não tenha a ver com trabalho ou estudo. Tudo aquilo que as pessoas procuram quando estão pensando em

descansar, se divertir, o GOdS pode (e estará trabalhando para) lhes oferecer.

### Projetos para 97

Enquanto 96 foi o ano do papel - quando o GOdS passou por toda a burocracia legal necessária para iniciar suas atividades -, foi declarado em 97 o ano em que o GOdS vai sair do papel. Esses são os projetos mais certos para esse ano:

#### Dark Reality

*Dark Reality* é a crônica de *live-actions* do GOdS. Inspirada na popular série de RPG *World of Darkness*, ela engloba três de seus cinco sistemas, com crônicas independentes de vampiros (*Dark Nights*), lobisomens (*Dark Rage*) e fantasmas (*Dark Death*), todas interligadas entre si e com todas as outras crônicas das outras cidades (e países) afiliadas.

#### RPG Se Aprende Na Escola

Este é um projeto que segue um de nossos princípios básicos: O incentivo à desmitificação do RPG. E levando o RPG aos jovens, num ambiente familiar, é o que mais dá resultados. A idéia é, pelo menos dois sábados por mês (mas podendo chegar a ser toda semana), levar alguns mestres a uma escola de 2º. grau e oferecer aventuras aos estudantes, como uma mini-convenção. Com isso, além de estarmos divulgando o

*hobby*, estaremos também tomando o nosso grupo mais participativo dentro da sociedade.

#### Concurso de Contos

Este é um concurso que será lançado no segundo semestre. Estará recebendo trabalhos até Setembro e o resultado sai em Dezembro. Os contos devem ser todos baseados no *Dark Reality* - com o personagem central sendo o próprio personagem do autor na crônica. A idéia é publicar os melhores contos e premiar o vencedor com uma viagem, com direito a acompanhante, a algum ponto turístico do Brasil.

#### Núcleos de Cinema

O Projeto, que ainda está no casulo, já merece uma certa atenção. O GOdS, por ser uma entidade cultural, pode ser beneficiado pela *Lei Romanet* - a lei federal de incentivo à cultura - onde uma empresa pode descontar do seu imposto o que investir em cultura através de nós. Isso abre espaço para muita coisa - e cinema nos pareceu apenas um objetivo que interessa a todos. Já existem grupos formados em várias cidades, com o apoio de cineastas locais, trabalhando nisso.

#### E você??

**Associe-se !!**

ANEXO G – Propaganda do jogo *Hero Quest* na revista *RPGMagazine* (1994).

Sob licença de © 1993 Hasbro International, Inc., USA.

Hero  
Quest.  
O  
ABC  
do  
RPG  
para  
quem  
tem  
Q.I.

Para 2 a 5 jogadores  
a partir de 10 anos.

ATENÇÃO: Não recomendável para  
crianças menores de 3 anos.  
Contém partes pequenas.



*Nos Estados Unidos, onde jogar RPG é uma mania nacional, o Hero Quest é considerado uma iniciação. Mas prepare-se para ter dificuldades e ficar fascinado por elas. Com o Hero Quest, que a Estrela está lançando no Brasil, você vive 14 aventuras diferentes, além daquelas que você mesmo cria e*



The illustration depicts a dramatic scene from the Hero Quest game. In the foreground, a muscular, shirtless warrior with a determined expression is shown in a dynamic, lunging pose. Behind him, a group of diverse characters, including a wizard in a yellow robe and a knight in full plate armor, are engaged in combat with several goblin-like enemies. The setting is a dark, stone-walled dungeon with a large, glowing pink magical effect in the center. The overall style is classic fantasy art with vibrant colors and detailed shading.

# HERO QUEST

VOCÊ É O HERÓI!

Incríveis aventuras,  
num mundo mágico,  
cheio de surpresas!

 ESTRELA  
MARCA NOTÓRIA  
16.91.007

é  
car  
sil.  
e

representa dentro do jogo através de personagens. Uma aventura nunca será igual à outra. O Hero Quest é um convite à sua imaginação e inteligência, num jogo absolutamente incomum, genial, para você e todos os que participam dele. A única coisa que se exige no Hero Quest é Q.I. Mais para RPG do que para ABC.



## **ANEXO H – E-mail de lista de discussão sobre a gravação de um programa televisivo sobre RPG.**

### **Fw: [ludusrpg] Alerta para todos os RPGistas**

Mais um e-mail importantíssimo que veio originalmente para a lista interna de sócios da Ludus e acho crucial para que se leia a respeito principalmente dos convites das emissoras para gravação de matérias que "esclarecem" o uso do jogo. Leiam até o final, é importante!

From: M. C. Z.

To: < >

Sent: Tuesday, May 17, 2005 4:55 PM

Subject: [ludusrpg] Alerta para todos os RPGistas

Saudações lúdicas a todos,

Acho difícil vocês terem assistido ao programa Dia a Dia, da TV Bandeirantes, que foi ao ar em 17 de maio de 2005, às 8h30min, mas é importante relatar o fato para que todos vocês estejam alertas e não se deixem manipular ingenuamente pela mídia sensacionalista. A mensagem é bem longa, por isso vou chamar a atenção de vocês para algumas coisas primeiro, mas aconselho todos a lerem para se manterem informados e abrirem o olho.

Primeiro, o alerta:

**CUIDADO!** Se vocês forem procurados por qualquer órgão de imprensa para falar sobre RPG:

a.. Não briguem com os meios de comunicação, mas tampouco façam papel de bobo. A função de todos nós agora é explicar direitinho o que é o RPG, mas não podemos ceder sem pensar às exigências dos produtores dos programas. Eles vão pedir para vocês aparecerem fantasiados, trazerem cards, livros, miniaturas etc. Tomem cuidado para não se exporem ao ridículo.

b.. Não aceitem gravar sessões de jogo com qualquer material ilustrativo que não pertença ao ambiente do RPG ou que possa ser considerado imagem negativa. Tentem mostrar o RPG como ele realmente é: um jogo de grupo para contar histórias e proporcionar diversão sadia.

c.. Não concordem em gravar entrevista em nenhum lugar que não seja um estúdio de TV, muito menos na sua casa. Se possível, evite as matérias pré-gravadas que podem ser editadas posteriormente e distorcer o que vocês disserem.

d.. Se vocês desconfiarem que o propósito da gravação não é bem aquele explicado pela produção, RECUSEM-SE a continuar.

e.. Para os sócios da LUDUS especificamente: a camiseta representa a associação, é nosso uniforme. O que fazemos vestindo a camiseta pode afetar não só a nós mesmos como à própria associação e a todos os colegas associados.

E agora, o relato:

No dia 16 de maio, fomos contatados pela produção do programa Dia a Dia, da TV Bandeirantes. Eles queriam gravar uma sessão de RPG daí a duas ou três horas. Perguntamos qual enfoque o programa daria ao assunto e a produtora respondeu que o intuito era o de esclarecer o público, explicar o que era o RPG e comentar o caso do Espírito Santo. Quando dissemos que talvez fosse possível reunir um grupo de jogadores para uma demonstração, a produtora pediu que levássemos as FANTASIAS. Foram mais dois telefonemas e longas explicações até deixarmos bem claro que não vestiríamos fantasia nenhuma porque nenhum praticante do hobby vai jogar fantasiado. Explicamos a diferença entre RPG e Live Action, e também o motivo pelo qual muitas pessoas vestem fantasias nas convenções. Ela continuou insistindo nessa questão, mas fomos categóricos. Dissemos que fazíamos parte de uma associação e, como diretores, jamais exporíamos nossos sócios a qualquer tipo de constrangimento.

Bom, a gravação foi marcada. Quando estávamos a caminho da Bandeirantes, outro telefonema da produtora: dessa vez ela queria saber se estávamos levando os livros e o tabuleiro. Ficamos meio atônitos. Explicamos que nem todos os RPGs e nem todos os grupos usavam tabuleiros e, quando isso acontecia, tratava-se muitas vezes de uma folha quadriculada só para indicar a posição dos personagens na cena e facilitar a visualização. Ela insistiu no tabuleiro, pois disse que era uma exigência da diretora do programa. Por acaso, tínhamos a dita folha quadriculada e algumas fichinhas redondas conosco, e dissemos que tudo bem, levaríamos o tabuleiro (mas nunca pensamos em utilizá-lo de fato na gravação, pois na aventura que pretendíamos narrar o "tabuleiro" não seria necessário).

Chegando lá, conversamos durante duas horas com a jornalista que fazia a matéria. Ela nos garantiu que o intuito era esclarecer o que era o RPG e se era possível ou não a prática do jogo induzir alguém a cometer um crime. Disse-nos até que, depois de ler as reportagens sobre o caso, o material dos websites sobre RPG e visitar os fóruns na Internet, ela e outros da produção estavam convencidos de que não existia essa relação. Mas, como jornalista, ela não poderia aparecer em público para dizer tal coisa e que, portanto, o programa convidara pessoas do meio para comentar o ocorrido.

A gravação foi uma correria. A jornalista atirava uma pergunta em cima da outra antes mesmo que tivéssemos tempo de completar a resposta da primeira. Mesmo assim, abordamos todos os aspectos importantes sobre a prática do jogo, salientamos que era uma brincadeira de contar histórias, que não havia vencedores nem perdedores, que não havia nenhum tipo de aposta, que a história se passava apenas na imaginação e as situações imaginárias eram resolvidas no discurso, que a ficção era sempre acusada de causar a violência sem que isso jamais fosse comprovado, que o fato de dois criminosos jogarem RPG não significava que todos os praticantes eram potenciais assassinos, que os pais deveriam se preocupar agora em compreender o hobby dos filhos em vez de proibi-lo.

Tentamos demonstrar a dinâmica do jogo e explicar o uso dos dados. Mas, depois de dez minutos de narrativa (e olha que era uma cena de ação num cenário de ficção científica), a jornalista se queixou que o jogo era "chato", exigia muita concentração e, se aquilo fosse para o ar, a "audiência daria barra" (ou seja, nada de IBOPE). Ela também perguntou sobre o tabuleiro, as fantasias e um suposto outro jeito de jogar que envolvia mímica (e ainda não descobrimos do que ela estava falando). Moral da história: eles queriam um espetáculo, e não a verdade. O jogo de RPG não tem nada de sensacionalista: é só um grupo de amigos contando histórias

em volta da mesa. Não era isso que o programa esperava. Bom, a gravação conosco já tinha uns 50 minutos de duração quando terminamos. E o que foi ao ar? Dessa gravação, nada, pois nós não demos a eles o que eles tanto queriam.

Para quem não viu o programa, a apresentadora já começou com um discurso de mãe preocupada com esses jogos violentos que os jovens tanto gostam e, sempre que abria a boca, saía uma frase tendenciosa ou uma demonstração patente de que ela não havia se preparado para discutir o assunto. Ela chegou a descrever o caso de Guarapari como o de um garoto que havia matado os pais e cometido suicídio durante um jogo de RPG!!! (Lembrando que o rapaz foi assassinado, juntamente com os pais, por dois outros jovens da mesma idade)

Montaram uma mesa no set, com um tabuleiro, miniaturas de papel-cartão e dados. Havia quatro pessoas em torno da mesa, todas aparentemente concentradas no jogo; elas lançavam os dados de vez em quando, deslocavam as peças pelo tabuleiro, gesticulavam artificialmente e mexiam os lábios. E, para nossa total consternação, uma dessas pessoas era um sócio da LUDUS vestindo a camiseta. No "cantinho do sofá", que todos esses programas matutinos têm, estavam Marcelo Telles e Marcelo Del Debbio, um neuropsicólogo chamado Daniel e uma moça com um vestido medieval. Mais tarde apareceram também outras pessoas fantasiadas.

A apresentadora disse que os convidados estavam ali para debater o assunto polêmico. Apresentaram uma matéria breve sobre o caso do Espírito Santo, que descrevia o "jogo da morte" com as mesmas palavras atribuídas aos dois assassinos e que vêm sendo repetidas em todos os meios de comunicação. O Delegado Lincoln, de Guarapari, estava ao telefone e afirmou que as declarações feitas à imprensa se baseavam nas alegações dos acusados, que haviam confessado o crime. Marcelo Del Debbio disse achar que os assassinos estavam tentando colocar a culpa no jogo para desqualificar o crime como latrocínio e levar o caso para o grande júri, onde alegariam insanidade mental temporária. As perguntas da apresentadora tentavam a todo o momento induzir uma resposta específica: a de que o jogo foi o responsável. As imagens em off alternavam-se entre os quatro em volta da mesa e closes de alguns livros de RPG (eles insistiram particularmente naquela mantícora do Livro dos Monstros de AD&D).

Diante dessas circunstâncias nada propícias, os convidados se saíram muito bem. Daniel se desviou habilmente das perguntas tendenciosas e conseguiu encaixar nos breves momentos em que teve a palavra que não se pode culpar um jogo pelos atos criminosos de alguns praticantes (isso seria equivalente a culpar o futebol pela violência das torcidas organizadas); que uma pessoa normal e psicologicamente sadia não seria induzida a um ato de violência por uma simples brincadeira.

A apresentadora se aproveitou de algo positivo que comentamos na gravação do dia 16 e subverteu o fato para fazer uma pergunta capciosa. Disséramos que o RPG é uma prática socializadora e que ajudava muito na solução de problemas relacionados à timidez excessiva. O que ela perguntou aos convidados foi se a prática do RPG não poderia tornar o tímido violento!!! Daniel novamente se saiu muito bem, respondendo que se, ao praticar o RPG, o tímido se descontraí, isso é muito positivo; que são poucas as pessoas que trazem em si um impulso violento e que esse não é o perfil dos tímidos.

Foi então que trouxeram à baila o caso de Ouro Preto e puseram a mãe da vítima, Aline, no telefone, ao vivo. Num primeiro momento, a mãe deixou bem claro que sua filha nunca havia jogado RPG e, quando a apresentadora perguntou se a menina havia morrido numa sessão de RPG, ela respondeu que não sabia dizer o

que aconteceu exatamente com a filha. A pobre mulher disse achar que a culpa talvez fosse dela mesma por ter deixado a filha viajar em má companhia. É, ela disse isso: em má companhia, e a apresentadora logo fez um comentário dando a entender que os RPGistas seriam a má companhia. Quem conhece a história, sabe que Aline foi para Ouro Preto acompanhada da prima, que foi indiciada e hoje está presa. Em seguida, a mãe de Aline deu início a um discurso emocionado e perguntou por que esse jogo só tratava de demônios e magos, e não de anjos; por que esse jogo não trazia coisas boas para o mundo; por que esse jogo só tinha vencidos, e não vencedores. Marcelo Telles esclareceu que, no caso de Ouro Preto, a cobertura da mídia sempre omitia o fato de que Aline e a prima não saíram de casa para jogar RPG: elas foram a uma festa e sabe-se que havia o envolvimento de álcool e drogas no caso.

Para terminar o programa, a apresentadora pediu às pessoas fantasiadas que mostrassem como era essa "modalidade de RPG" com fantasia, ignorando completamente a afirmação de uma delas de que se tratava de Live Action. Depois dos comerciais, o que vimos foi o sócio da LUDUS com um microfone na mão, começando a narrar uma história enquanto as pessoas fantasiadas se moviam. Nesse momento, os créditos já corriam pela tela, e o programa terminou.

Resumo da ópera: apesar dos comentários oportunos das pessoas presentes, discutiu-se muito mais os crimes de Guarapari e Ouro Preto e ninguém ali teve a oportunidade de explicar o que é o RPG de fato. O jogo continua obscuro para o grande público. Os convidados que não tiveram a chance de se pronunciar estavam bem intencionados, mas foram levados a acreditar que estavam ali para defender o hobby, quando infelizmente a intenção era usá-los para mostrar o que a produção do programa queria mostrar (um espetáculo), e não a verdade. Acreditamos em todas as boas intenções do sócio da LUDUS que participou do programa, mas também acreditamos que qualquer sócio da LUDUS deve sempre agir com esclarecimento.

Um último comentário: pelo que a jornalista que nos entrevistou no dia 16 disse, essa matéria sobre o RPG seria muito mais longa. Como assistimos ao programa todo, percebemos que a apresentadora prolongou bastante a primeira matéria e também o quadro com o médico. Como não ficaram nada contente com os fatos sobre a prática do RPG, cortaram a matéria pré-gravada que provavelmente seria apresentada para os convidados comentarem. Estava em cima da hora e eles não tinham outra coisa para inserir no lugar. Moral da história: se todos os RPGistas que a mídia procurar oferecerem apenas os fatos, e não o espetáculo que o sensacionalismo exige, esse tipo de programa fica sem assunto, e aí, quem sabe, serão obrigados a mostrar a verdade.

**ANEXO I – Processo por preconceito religioso.**

PODER JUDICIÁRIO  
JUSTIÇA DO TRABALHO  
TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 12ª REGIÃO - SANTA CATARINA

Ac.-2ªT-Nº 12413 /2005

RO-V 02061-2004-037-12-00-4

6436/2005

**PRECONCEITO RELIGIOSO. DANO MORAL. INDENIZAÇÃO.** A condenação ao pagamento de indenização por dano moral está condicionada à coexistência de ação ilícita por parte do empregador, de dano sofrido pelo empregado e de nexos de causalidade entre ambos. Discriminações de raça, credo e religião são odiosas e merecem reprimenda que não apenas busque a reparação do dano, mas que também desincentive a conduta ilícita. É danosa, ilícita e imoral a conduta do empregador que passa a praticar e a incentivar a marginalização de empregado que se recusa a participar de orações evangélicas, afirmando que teria "pacto com o diabo".

VISTOS, relatados e discutidos estes autos de RECURSO ORDINÁRIO VOLUNTÁRIO, provenientes da 7ª Vara do Trabalho de Florianópolis, SC, sendo recorrente TECNOCOOP INFORMÁTICA SERVIÇOS - COOPERATIVA DE TRABALHO DE PROFISSIONAIS EM SERVIÇOS DE INFOMÁTICA LTDA. e recorrido LUÍS FELIPE MARIANTE GRACIOLI.

RO-V 02061-2004-037-12-00-4 -2

A reclamada recorre da sentença que, reconhecendo a existência da relação de emprego entre as partes, a condenou ao pagamento de direitos daí decorrentes. Em síntese alega o seguinte: nos termos do parágrafo único do art. 442 da CLT, independente do ramo de atividade da cooperativa, não existe vínculo de emprego com seus associados; a prova documental demonstra que o autor ingressou nos quadros da recorrente em 1º.08.2002 e não no dia 15.06.2002, como presumido pelo Juiz; o depoimento do preposto não induziu ao reconhecimento da confissão ficta; não praticou ato ilícito passível de reparação por dano moral. Requer a reforma do julgado a fim de ser declarada a inexistência da relação de emprego e de ocorrência de dano moral. Mantidas as imposições, pede seja considerada a data de 1º.08.2002 como o início da relação havida e reduzido o *quantum* atribuído ao dano moral.

Contra-razões são apresentadas.

O Ministério Público do Trabalho nada opõe ao prosseguimento do feito, ressalvando a possibilidade de nele intervir, se necessário.

É o relatório.

V O T O



RO-V 02061-2004-037-12-00-4 -3

Conheço do recurso e das contra-razões a ele opostas.

#### M É R I T O

##### 1. VÍNCULO EMPREGATÍCIO

A recorrente alega que o autor, conforme o depoimento que prestou, era conhecedor da relação que teria ao ingressar no quadro societário da Cooperativa, estando ciente de sua condição de sócio, sem vinculação empregatícia, conforme os documentos juntados aos autos referentes à ficha de matrícula, à declaração do sócio e outros, e que a sua adesão à Cooperativa se deu livremente, em observância ao disposto no inc. I do art. 4º da Lei n.º 5.764/1971. Requer, portanto, seja julgada totalmente improcedente a demanda.

Não há como atender a pretensão.

A cooperativa de trabalho ou de serviços é composta de trabalhadores autônomos com finalidade de oferecer a terceiros os serviços profissionais do grupo ou de seus membros individualmente, com liberdade na aceitação das tarefas, ou seja, há cooperativa quando houver a associação voluntária de pessoas que contribuam com seu esforço ou com suas economias, a fim de obter para si as vantagens que o agrupamento possa proporcionar.

A Consolidação das Leis do Trabalho (parágrafo único do art. 442) exclui a existência de vínculo de emprego entre a cooperativa e seus associados e entre



RO-V 02061-2004-037-12-00-4 -4

estes e os tomadores de serviços daquela. Assim excluindo, sem dúvida, a Lei refere-se apenas aos cooperados, quais sejam, àqueles que realmente detenham esta condição, que mantenham entre si relação societária de forma horizontal. No momento em que se verifica uma relação de pessoalidade, subordinação, não-eventualidade e salário, há que ser reconhecida a existência de vínculo empregatício, em face da presença dos elementos que o caracterizam.

O ocorrido no presente caso, de acordo com o conjunto probatório, revela a prática de fraudar a lei e de fazer com que o trabalhador renuncie a direitos trabalhistas, caracterizando a falsa cooperativa de trabalho.

Chama atenção o depoimento da testemunha do recorrido, que, pelos seus termos, deu condição de dimensionar a falsidade da Cooperativa (fls. 131-132). Ao pseudosócio era imposta a obrigação de cumprimento de horário de trabalho e de tarefas a serem executada a clientes da recorrente, sendo o autor simples instrumento para a consecução do objeto contratado pela ré, não se verificando a dupla finalidade que legalmente assenta a relação associativa.

A doutrina de Valentin Carrion ensina que "a fixação de um operário em um dos clientes, pela continuidade ou subordinação, e a perda da diversidade da clientela descaracterizam a cooperativa" (in Comentários à Consolidação das Leis do Trabalho - 28ª ed. - São Paulo: Saraiva - 2003. p. 272).



RO-V 02061-2004-037-12-00-4 -5

É essa a situação verificada nos autos.

Considerados os termos da sentença e essas circunstâncias, concluo que a Cooperativa funcionava como intermediadora de mão-de-obra, não sendo o recorrido sócio cooperativado, e, sim, verdadeiro empregado, nos termos do art. 3º da CLT.

Quanto à data de admissão, nada indica tenha o autor ingressado nos quadros da empresa em 1º.08.2002. A testemunha do recorrido disse (fl. 131) que fez vendas para a ré de junho de 2002 a novembro de 2002, tendo trabalhado ao lado do recorrido, estando correta a sentença, que fixou o dia 15.06.2002 como início da contractualidade.

No que se refere ao valor do salário, o representante da empresa, em depoimento (fl. 130), prestou poucas informações. Os fatos que revelou desconhecer se referem à forma e ao valor do salário que o recorrido alegou perceber.

Justificável, portanto, é a aplicação à empregadora do preceito contido no § 1º do art. 843 da CLT.

Por essas razões, mantenho a sentença, que, considerando fraudulenta (art. 9º da CLT) a relação associativa, reconheceu o vínculo empregatício entre o au-



RO-V 02061-2004-037-12-00-4 -6

tor e a Cooperativa, condenando-a ao pagamento das verbas dele decorrentes.

**2. INDENIZAÇÃO DECORRENTE DE DANO MORAL POR PRÁTICA DISCRIMINATÓRIA. REDUÇÃO DO VALOR FIXADO**

No que se refere à indenização por dano moral decorrente de discriminação religiosa, o autor alegou fatos na petição inicial que restaram provados.

A ré praticou ato ilícito ao discriminar o recorrido por ele não professar as regras da religião evangélica, conforme demonstrado pelo depoimento da sua testemunha, que declarou (fl. 131) *haver orações evangélicas por ocasião das reuniões; que o gerente da filial pregava o evangelho aos trabalhadores que não eram evangélicos, que sugeriu ao colega do recorrido que esse não devesse andar com quem não fosse evangélico, caso do autor, que não era boa companhia porque este jogava RPG, uma coisa do demônio, que era pessoa que tinha pacto com o diabo, conversa repetida em torno de 8 (oito) vezes.*

A liberdade de culto impede tanto que o empregado seja assediado para professar a crença do empregador como para não exercitar a sua. Essa liberdade seria falaciosa em se permitindo tratamento discriminatório por parte do empregador, ofensas gratuitas ou mesmo incentivo à marginalização do empregado "infiel" pelos demais empregados. No caso dos autos, resta presente esta última figura, bem como, ainda, as ofensas gratuitas.



RO-V 02061-2004-037-12-00-4 -7

Em uma visão teológica dualista, em que o bem e o mal combateriam até o fim dos tempos, com igualdade de forças, estando o último representado pelo demônio, resta evidente que afirmar-se que uma pessoa teria pacto com o demônio é referir que ela é **dada a praticar o mal e com ele se identifica**, o que a torna, igualmente, **carente de virtudes** (que são as inclinações para o bem).

Traz insita, ainda, uma tentativa de se fazer proselitismo religioso, ao impor ao empregado, de forma indireta, adesão à seita evangélica a que pertencem seus empregadores, mesmo contra sua vontade, mesmo professando fé diversa, ou, mesmo, como lhe garante a lei, nenhuma fé.

Na realidade, as principais filosofias religiosas do mundo ocidental, dentre elas as baseadas no Evangelho, pregam a excelência da caridade (1Cor 13, 1), o não fazer acepção de pessoas (Tg 2, 1-13 e Mt 22;16), o amar o próximo como a si mesmo; entretanto, há ainda os que buscam converter a ferro e fogo novos adeptos. A religião não pode amparar esta prática, muito menos o direito que se destina à convivência pacífica dos homens.

Dessa forma, restou provado que o recorrido sofreu discriminação e, por consequência, dano que atingiu o seu patrimônio moral (intimidade, vida privada, honra ou imagem, nos termos do inciso X do art. 5º da CR).



RO-V 02061-2004-037-12-00-4 -8

Configurado o ato ilícito, a violação dos direitos da personalidade (dano) e o nexó causal entre eles, compete à pessoa que cometeu o ato ilícito a obrigação de indenizá-lo.

Entretanto, reconheço que a fixação de valor equivalente ao dobro da remuneração do autor pelo período que vai da ruptura do contrato até o trânsito em julgado da sentença pode resultar em valor inadequado e exagerado, porquanto onera por demais o acesso ao duplo grau de jurisdição.

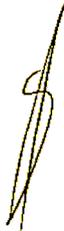
Isso posto, dou provimento parcial ao apelo para limitar a condenação relativa ao dano moral ao valor equivalente a 30 vezes a maior remuneração do demandante.

Pelo que,

**ACORDAM** os Juizes da 2ª Turma do Tribunal Regional do Trabalho da 12ª Região, por unanimidade de votos, **CONHECER DO RECURSO**. No mérito, por maioria de votos, vencida, parcialmente, a Exma. Juíza Marta Maria Villalba Fabre, **DAR-LHE PROVIMENTO PARCIAL** para limitar a condenação por dano moral ao valor equivalente a trinta vezes a maior remuneração do demandante.

Custas na forma da lei.

Intimem-se.



RO-V 02061-2004-037-12-00-4 -9

Participaram do julgamento realizado na sessão do dia 13 de setembro de 2005, sob a Presidência da Exma. Juíza Marta Maria Villalba Fabre, os Exmos. Juizes Sandra Marcia Wambier e José Ernesto Manzi. Presente a Exma. Procuradora do Trabalho Dra. Alice Feiber Sônego Borner.

Florianópolis, 30 de setembro de 2005.

  
JOSÉ ERNESTO MANZI  
Relator



PODER JUDICIÁRIO  
JUSTIÇA DO TRABALHO  
TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 12ª REGIÃO - SANTA CATARINA

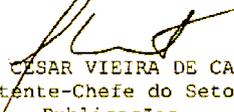
Processo RO V 02061-2004-037-12-00-4 7ª VARA DO TRABALHO  
DE FLORIANÓPOLIS

Acórdão: 012413/05

### C E R T I D ã O

Certifico que a parte decisória do v. acórdão acima mencionado foi publicada no Diário da Justiça do Estado de Santa Catarina do dia 07 de outubro de 2005.

Em 07 de outubro de 2005.

  
JULIO CESAR VIEIRA DE CASTRO  
Assistente-Chefe do Setor de  
Publicações