



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO  
CENTRO DE LETRAS E ARTES – CLA  
ESCOLA DE LETRAS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS – BACHARELADO

**“ENTÃO VOCÊ TOMA DANO, BICHA!”:  
MUDANÇAS DE ENQUADRE E ALINHAMENTO EM UM JOGO DE RPG**

JOÃO PEDRO DE LORENCI TOSCANO COSTA

RIO DE JANEIRO  
Dezembro de 2018



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO  
CENTRO DE LETRAS E ARTES – CLA  
ESCOLA DE LETRAS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS – BACHARELADO

**“ENTÃO VOCÊ TOMA DANO, BICHA!”:  
MUDANÇAS DE ENQUADRE E ALINHAMENTO EM UM JOGO DE RPG**

JOÃO PEDRO DE LORENCI TOSCANO COSTA

Trabalho de conclusão de curso apresentado à banca examinadora como um dos requisitos para obtenção de Grau de Bacharel em Letras, realizado sob orientação da professora Doutora Elizabeth Sara Lewis.

RIO DE JANEIRO  
Dezembro de 2018



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO  
CENTRO DE LETRAS E ARTES – CLA  
ESCOLA DE LETRAS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS – BACHARELADO

**“Então você toma dano, bicha!”: mudanças de Enquadre em um jogo de RPG**

João Pedro Delorenci Toscano Costa

Trabalho de Conclusão de Curso

**BANCA EXAMINADORA**

---

(Elizabeth Sara Lewis)

---

(Liana de Andrade Biar)

Nota: \_\_\_\_\_

Rio de Janeiro, 21 de Dezembro de 2018

## **Agradecimentos**

Primeiramente, agradeço a minha orientadora, professora doutora Elizabeth Sara Lewis, que comprou minhas ideias e aturou minhas loucuras. Espero me tornar tão seu amigo quanto você é para mim.

Agradeço a professora doutora Liana de Andrade Biar, por aceitar fazer parte de minha banca, e à FAPERJ, por conceder minha bolsa e possibilitar minha pesquisa.

Agradeço a todo o corpo docente e aos demais funcionários da UNIRIO, que formam um ambiente tão aconchegante. Especialmente às professoras Luciana Vilhena, que fomentou minha paixão pela linguística; Lúcia Ricotta, que me acompanhou pelos quatro anos de graduação; e Carla Miguelote, que me instruiu também do lado de fora da universidade. Ah, e ao William, que sempre esteve aqui, e sempre ofereceu café – isso foi realmente importante.

Agradeço aos meus irmãos de período, que entraram comigo e estão saindo comigo, e que me ajudaram tanto a amadurecer: Anderson Alvarenga, o professor que eu queria ter tido; Isabel Severiano, que me inspira pelo coração e pela força (tão taurina!); e Péricles Cutrim, cujo nome ainda será tão grande quanto a distância daqui pra Maricá! Junto a eles, agradeço a toda a comunidade discente da Letras UNIRIO.

Agradeço também aos meus amigos de antes da universidade, que foram essenciais para a formação de quem eu sou hoje, principalmente Mahat Elliot, Miguel Paolino e Rafaella Saioro, que têm sido meus melhores amigos desde o início.

Agradeço a minha mãe, Carla, minha bruxa favorita, a meu irmão, Paulo Guilherme, meu “cientista louco” favorito, e a todos das minhas famílias, que me deram e continuam me dando os suportes que eu precisei para chegar até aqui e para continuar seguindo em frente.

Agradeço ao meu namorado, Cássio Lima, que foi meu presente de natal em 2016, que me tirou da sarjeta e do armário, e que cada vez mais faz parte do futuro. Espero te fazer tão bem quanto você me faz.

Agradeço a Baphomet pelo fogo que queima e arde dentro de mim; e, por fim mas não menos importante, aos membros de O Conto Secreto, que me ajudaram tanto nesta pesquisa. Sem vocês, este trabalho não existiria – literalmente.

## **Resumo**

Este trabalho tem como tema o RPG, uma modalidade de jogo de interpretação no qual se constrói uma narrativa compartilhada entre os participantes. Utilizando as ideias de Enquadre e Alinhamento, conceitos da Sociolinguística Interacional, buscou-se um nicho de pesquisa que tem sido pouco explorado. Para isto, foi necessária a participação em um grupo de RPG composto quase totalmente por pessoas LGBTQ, de forma que a identidade social dos participantes fosse bem definida, assim como a gravação, transcrição e análise das sessões. Ao fim desta pesquisa, concluiu-se que o RPG possui relações de Enquadre bem específicas, que são definidas pela própria modalidade do jogo, e que a forma como os participantes se alinham a este enquadre varia, primeiro de enquadre a enquadre, mas também a partir de seus conhecimentos compartilhados como grupo social minoritário.

**Palavras-chave:** Sociolinguística Interacional. Enquadre. Alinhamento. RPG. LGBTQ.

## **Abstract**

This work has the theme RPG, a modality of interpretation game in which a narrative shared among the participants is constructed. Using concepts of Interactional Sociolinguistics as Frame and Footing, this research seek for a niche that has been too little explored yet. To achieve that, it was necessary to play RPG with a group that is mostly LGBTQ people, so they have a clear social identity as a group. The sessions were recorded, transcribed and analysed. It was concluded that the Frames found on a RPG group interaction are very specific, defined by the modality of the game itself, and that the Footings of the participants varies as much as the Frames, and also by their common knowledge as minority social group.

**Key words:** Interactional Sociolinguistics. Frame. Footing. RPG. LGBTQ.

## Sumário

1.	Introdução	6
1.1	Objetivos e Justificativa	8
2.	Fundamentação Teórica	9
2.1	Enquadre	10
2.2	Alinhamento	12
3.	Metodologia	15
3.1	A mesa	16
3.2	D&D3.5	18
3.3	O Conto Secreto	27
4.	Análise	32
4.1	Enquadres-base	32
4.2	Modos de alinhamento	41
5.	Considerações Finais	50
6.	Bibliografia	52
7.	Anexos	55

## 1. Introdução

Esta pesquisa analisa a interação face-a-face de um grupo de jogadores de RPG em uma campanha, utilizando as noções de Enquadre e Alinhamento, conceitos da Sociolinguística Interacional.

O RPG (*Role-Playing Game*) é um jogo de interpretação, no qual um grupo de jogadores cria e assume o papel de personagens fictícios em um mundo fantástico e, a partir daí, produz uma narrativa oral conjunta. Um dos jogadores, denominado Mestre, tem o papel de narrador, e é ele o responsável por criar e ambientar a história, narrar os acontecimentos e os resultados das escolhas dos demais jogadores, assim como interpretar tanto personagens secundários quanto os antagonistas da história. Os demais jogadores, portanto, criam e interpretam os personagens que vão protagonizar a narrativa, assumindo (e produzindo) seu papel dentro da história. Suas escolhas e reações à narração do Mestre ajudam a desenvolver a história para caminhos diversos e, desta forma, é produzida uma narrativa oral compartilhada.

Jogos de RPG podem se dar de maneiras diversas, mas costumam ter alguns pontos comuns. Primeiro, eles podem acontecer em uma sessão *one-shot*, que dura apenas algumas horas para que a história chegue em sua conclusão (e, portanto, tem menos foco no desenvolvimento dos personagens e mais em uma história rápida, com características de conto) ou em uma campanha, como é a maioria dos jogos, em que os jogadores fazem diversas sessões de jogo, começando uma nova sessão no ponto em que pararam na anterior e, assim, construindo uma história mais longa, ao mesmo tempo em que desenvolvem as nuances de cada personagem.

Praticamente todo RPG possui um cenário e um sistema. O cenário é o mundo em que acontece a história, sua geografia (se é no nosso mundo, em um mundo parecido, algo completamente diferente etc.), seu posicionamento temporal (se é medieval, contemporâneo, futurista ou uma junção desses), as questões políticas e culturais, a relação com o sobrenatural, e assim por diante. É o que dá a base imaginativa e narrativa para a construção da história. Já o sistema é o conjunto de regras que dá vida a essa história, que a torna factível e que torna o jogo justo. Geralmente o sistema utiliza uma parada de dados, variando entre os dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces (chamados d4, d6, d8 e assim por diante) e uma planilha (ou ficha) de personagem. Os jogadores preenchem uma planilha de personagem (Anexo 1), na qual serão definidas diversas características de construção do personagem, como nome, raça e classe, e também serão distribuídos valores numéricos, com base no livro,

proporcionando seus atributos, habilidades, perícias, e assim por diante. Desta forma, é possível representar numericamente (com as regras) as qualidades e defeitos do personagem. No jogo, quando quiserem realizar uma ação, deve-se rolar a parada de dados especificada para aquela ação e comparar seu resultado à habilidade ou atributo referente em sua planilha. Sendo feliz ou infeliz nesta ação, o jogador narra o que tentou fazer, enquanto o Mestre narra seu sucesso ou seu fracasso, e os desdobramentos disso.

Meu primeiro contato com RPG foi quando era criança, vendo meu irmão mais velho e seus amigos jogarem e às vezes participando. Depois, quando me mudei para um distrito no interior de Nova Friburgo e me agrupei com alguns amigos, passei a fazer com eles diversas aventuras de RPG, mesmo sem termos à disposição qualquer livro do gênero. Logo conseguimos alguns livros de D&D (*Dungeons & Dragons*), porém, e passamos a aprender de fato as regras e o modo de jogar mais tradicional. Depois, mais velhos, nos cansamos da aventura épico-novelesca que o cenário de D&D proporciona e passamos para o *World of Darkness*, com seu livro mais tradicional: *Vampiro, a Máscara*. Com um cenário mais sério e sombrio, começamos a adentrar cada vez mais um mundo “alternativo”, seja pela literatura e filmes de horror, por músicas “*underground*” e por nossa forma de nos apresentarmos ao mundo. Depois, ao fim da adolescência e início da fase adulta, nos separamos para ingressar faculdades em diferentes localidades do estado do Rio de Janeiro.

Assim, passei quase quatro anos de formação sem muito contato com RPG, jogando uma ou outra vez nas férias, quando encontrava com este grupo. Porém, chegando o período de produção do TCC, resolvi unir à vida acadêmica esta paixão de minha adolescência. Voltei a falar sobre o jogo, buscar grupos além do meu. Inicialmente, esta pesquisa seria feita pensando apenas jogadores de RPG que fossem LGBTQ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais e pessoas *Queer*), até por perceber o quanto este grupo minoritário em suas singularidades sofria preconceito e exclusão além de pessoas consideradas “normais” ou “privilegiadas”, mas também deste outro grupo socialmente excluído, o dos *nerds* e RPGistas.

Encontrei então um grupo com tais características de sexualidade e gênero não-heteronormativas mas, com o desenvolvimento da pesquisa, acabei abrindo mão de ter como foco principal as questões de gênero e sexualidade, embora tais elementos ainda estejam presentes em segundo plano nesta pesquisa.



## 1.1 Objetivos e Justificativa

A proposta, então, é fazer uma análise utilizando conceitos da Sociolinguística Interacional como Enquadre e Alinhamento – assim como alguns conceitos da Análise da Conversa – aplicando-os à análise de transcrições linguísticas, realizadas com base nas convenções de Sacks, Schegloff e Jefferson ([1974] 2003), de uma campanha de RPG. Assim, o objetivo desta pesquisa é analisar os diversos enquadres em um jogo de RPG, como eles se sobrepõem e como os jogadores/personagens se alinham a estes enquadres.

Esta pesquisa tem relevância tanto acadêmica quanto social. Percebe-se isso inicialmente com seu aporte bibliográfico, pois tanto na bibliografia focada em RPG, quanto na dos conceitos utilizados, é possível perceber que há pouca transversalidade entre os temas. Na primeira, a maior parte dos trabalhos se encaminha para as áreas da educação, literatura e teatro (ver, por exemplo, COSTA, 2015; CUPERTINO, 2008; FREITAS, 2006), enquanto na segunda, mesmo as com foco em jogos, são jogos infantis e brincadeiras diversas (ver, por exemplo, BATESON, 2013; STAROSKY, 2013). Desta forma, busco também com este trabalho encontrar um nicho pouco explorado, pesquisando RPG com base na Linguística. Além disso, tendo clareza do momento político em que o Brasil se encontra neste momento, com a ascensão do fascismo e uma política de combate às minorias, entendo que qualquer trabalho acadêmico feito por, com e para pessoas LGBTQ, assim como qualquer grupo socialmente minoritário, é um ato político.

## 2. Fundamentação Teórica

Este trabalho tem como principal enfoque a Sociolinguística Interacional, a qual engloba os conceitos de Enquadre e Alinhamento, a serem explicitados mais detalhadamente nos próximos tópicos deste capítulo. Antes, porém, pode ser necessária uma breve explicação do que é a Sociolinguística Interacional.

Este campo do conhecimento, que pode ser utilizado em estudos de diversas áreas, mas principalmente da Antropologia, da Linguística e da Sociologia, é o estudo da interação conversacional levando em consideração também o seu contexto. A princípio, entende-se que estudos de Sociolinguística Interacional, como aqueles da Análise da Conversa, devem ser realizados com a fala sob caráter naturalista, isto é, sem a utilização de textos decorados. Por outro lado, é um estudo realizado posteriormente ao momento da interação em si e, portanto, a própria análise deve ser levada em consideração junto ao contexto da conversa (RIBEIRO; GARCEZ, 2013; SILVA; ANDRADE; OSTERMANN, 2009).

Este contexto de que estamos falando é bem amplo: pode ser físico (onde estão os participantes da conversa); temporal (quando a conversa está sendo contada); social (qual a relação entre os participantes da conversa, qual é o contexto ao qual estão inseridos); dentre outros. Também são levados em consideração o posicionamento corporal dos participantes da interação face-a-face, seus gestos, e aí por diante (RIBEIRO; GARCEZ, 2013).

Entende-se, assim, sob a ótica da Sociolinguística Interacional, que não há uma relação simples de falante e ouvinte, nem alguém que produza som e significado para que outro simplesmente capte e interprete; existe, sim, dois ou mais participantes de uma interação, que produzem significado tanto individualmente quanto coletivamente, conforme todo seu contexto de vida e de interrelação se choca no momento da interação face-a-face (RIBEIRO; GARCEZ, 2013).

Além da Sociolinguística Interacional, este trabalho também utiliza alguns conceitos da Análise da Conversa, que, por meio de regras descritivas, auxilia no processo de desenvolvimento da análise das interações transcritas.

Para começar, talvez a regra mais lógica seja a de sequencialidade. Em uma conversa idealizada, um dos participantes fala e outro ouve, até que, então, o papel se inverta, e assim por diante. Sendo assim, a sequencialidade sugere que cada falante fale em um momento, evitando ao máximo que se sobreponham as falas e, quando acontecer, não deixar que a sobreposição dure mais que alguns segundos. A passagem de um turno a outro geralmente é

feita através de uma breve pausa no fim da sentença ou uma diminuição do tom de voz, e estes elementos produzem um “Local de Relevância para Transição entre Falantes” (LRT) (SILVA; ANDRADE; OSTERMANN, 2009).

Além disso, os turnos de uma conversa costumam ser guiados pelo que chamamos pares adjacentes, isto é, duplas de turnos que se complementam, como, por exemplo, pergunta e resposta, pedido e aceite ou recusa, e assim por diante. Nos pares adjacentes há ainda a questão da preferência, que caracteriza a forma como geralmente é realizado o segundo turno do par. Por exemplo, em um par pedido-aceite, a resposta costuma ser direta, enquanto que no par pedido-recusa, costuma-se amaciar o outro participante da conversa com longas e elaboradas desculpas para a recusa (SILVA; ANDRADE; OSTERMANN, 2009).

Estes elementos, as regras tácitas de conversação, são os que definem nos estudos em interação face-a-face um caráter micro-analítico, tendo enfoque nos conceitos de análise estrutural da conversa. Esta análise, porém, é um passo para que se chegue à análise macro-analítica, na qual serão salientadas as questões socioculturais presentes na interação abordada.

## 2.1 Enquadre

O conceito de enquadre, ou “frame”, foi criado por Gregory Bateson (1972) e desenvolvido por Erving Goffman, e busca situar em uma conversação a produção de *metamensagens*, e “formula a metamensagem a partir da qual situamos o sentido implícito da mensagem enquanto ação” (RIBEIRO; GARCEZ, 2013, p. 107). Assim, o enquadre busca compreender a forma como os participantes de determinada interação constroem uma espécie de direcionamento interacional, que pode variar a partir de um tema, de uma forma de falar ou até a partir de uma questão social qualquer em que os participantes estejam envolvidos.

A noção interativa de um enquadre se refere à definição do que está acontecendo em uma interação, sem a qual nenhuma elocução (ou movimento ou gesto) poderia ser interpretado. [...] Para compreender qualquer elocução, um ouvinte (e um falante) deve saber dentro de qual enquadre ela foi composta: por exemplo, será que é uma piada? será que é uma discussão? (TANNEN; WALLAT, [1987] 2013, p. 188)

Para pensar com mais facilidade este conceito, pode-se utilizar a analogia da qual deriva seu nome: o enquadre é como a moldura de um quadro, indicando aos observadores (ou, no caso da interação, os participantes) os limites do quadro, sinalizando para onde se deve voltar a atenção (GOFFMAN, 2013).

O enquadre delimita a interação face-a-face com relação ao mundo exterior, embora sem nunca se desprender dele. Fatores sociais, econômicos, geográficos, dentre outros, são altamente responsáveis por interferir nos enquadres realizados em cada interação, e a junção destes fatores cria a ideia de mundo social partilhado, apresentada aqui por Fernandes (2000, p. 106):

Quando dois sujeitos estabelecem um diálogo, desde o momento inicial, sua vida encontra-se temporariamente transformada. Eles tornam-se, a partir desse momento, habitantes de um mundo social partilhado, estabelecido e continuamente modificado por seus atos de comunicação. Mantém-se, por intermédio da fala na interação, voltados para o mesmo foco de interesse.

Dessa forma, fica ainda mais evidente a tarefa que o enquadre tem de direcionar a conversação, pois os participantes partilham de um “foco de interesse” comum, embora a perspectiva ainda interfira. O enquadre, porém, não é um elemento pré-interacional, ou seja, a conversa não é simplesmente modificada a partir do enquadre: pelo contrário, os enquadres se formam também a partir dos desdobramentos da própria interação (GOFFMAN, 2013).

Diferente do que se pode imaginar, porém, o enquadre não consiste em uma característica fixa e constante da interação, já que dificilmente uma conversa natural apresenta linearidade suficiente para se manter apenas um enquadre. Ao contrário, uma conversa é altamente não-linear, e os participantes perpassam diversos enquadres conforme interagem, muitas vezes sobrepondo-os, deixando-os de lado e depois retornando a enquadres anteriores. Ribeiro, citando Tannen, afirma que:

Como os participantes encontram-se continuamente inseridos em um processo de mudança e de recontextualização (os ditos “reframings”), assinala que esse processo faz da interação algo extremamente complexo. Por um lado, diferentes enquadres impõem diferentes obrigações aos participantes; também exigem respostas rápidas e imediatas; por outro lado, a dinâmica dos enquadres se dá de forma indireta, através de metamensagens, forçando um trabalho inferencial bastante complexo (Tannen, 1986:83). (RIBEIRO, 1997, p. 55)

Esta ideia de que a interação face-a-face possui diversas camadas distintas, e não apenas a ideia tradicional de “falante” e “ouvinte”, leva Goffman a, a partir do enquadre, pensar o conceito de alinhamento, que veremos a seguir.

## 2.2 Alinhamento

Com base nos estudos sobre enquadre, Goffman criou o conceito de “*footing*”, hoje conhecido no Brasil como alinhamento<sup>1</sup>. Enquanto o enquadre sinalizaria os módulos de uma conversa, o alinhamento seria a forma como os participantes de uma conversa se relacionam com tais módulos. Antes de entrar mais a fundo nisso, porém, é importante pensar em quem são os participantes de uma interação social.

Tradicionalmente, ao pensarmos em conversa, vem logo à mente a imagem saussuriana do “circuito da fala”, um esquema conversacional falante/ouvinte (SAUSSURE, [1916] 2012). Embora popular, esta imagem limita os estudos em interação face-a-face em diversas medidas. Primeiro, raramente em uma conversa natural existe uma figura demarcada de falante e outra de ouvinte, que se alternam linearmente. As duas são simultâneas, e se sobrepõem ao longo de toda a conversa. Além disso, pensar o falante como aquele que apenas pensa uma sentença e a reproduz, e o ouvinte como aquele que recebe o som e o traduz em significado, retira do fator interacional qualquer relação com os demais sentidos dos participantes, com o ambiente social a que estão inseridos, seus aportes socioculturais, seus acordos tácitos e com possíveis outras pessoas presentes na interação social. Também retira deles a possibilidade, por exemplo, de ser uma pessoa surda e/ou muda, que pode criar uma interação social de conversa por outros meios que não o uso do aparelho fonador (GOFFMAN, 2013).

Apesar disso, Goffman não abre mão do termo “falante”, mas o decompõe em três elementos: o animador, aquele que reproduz a fala com ou sem o uso de seu aparelho fonador; o autor, aquele que escolheu as palavras a serem utilizadas e a emoção a ser expressa; e o responsável, a quem cabe uma representação social maior do que pessoal, e cujas ideias estão implícitas no que se fala. Juntos, estes três elementos formam o que Goffman chama de “falante”, mas cada um pode, separadamente, representar um papel na interação face-a-face (GOFFMAN, 2013).

Uma conversa pode também contar com um “participante não ratificado”, ou o que Goffman chama de “circunstante”. Estas pessoas são as que estão ao redor da interação social, que a presenciam de certa forma, escutam o que está sendo dito, porém seu foco não é, ou não

---

<sup>1</sup> Alguns autores utilizam os termos *Footing* e Alinhamento como conceitos diferentes (ver, por exemplo, BIAR, 2009), enquanto outros os descrevem como sinônimos. Preferi para este trabalho mantê-los como sinônimos, com a possibilidade de desenvolvimento desta questão em uma possível continuidade desta pesquisa ou em pesquisas subsequentes.

deveria ser, aquela conversa. Ele geralmente não participa do enquadre, mas sua presença por si só altera a forma com que os participantes da interação alinham-se, sendo esta diferenciação sutil ou não. A depender do enquadre em que se encontram, a presença de um circunstante pode alterar completamente o módulo da conversa, alinhando o enquadre a outro que não ponha em risco a face dos participantes, por exemplo (GOFFMAN, 2013).

Esta alteração de enquadre situacional e momentânea, seja pela presença de um circunstante, seja por qualquer outro motivo, é o que se denomina conluio. Uma espécie de comunicação subordinada, o conluio é como que um parêntese na conversa, um enquadre “inferior” ao qual os participantes se alinham por algum período de tempo, enquanto resolvem a questão que levou a tal conluio. Pode ser um tópico mais rápido que surge, uma dúvida a ser sanada antes de concluir alguma sentença, alguma influência do exterior que adentra a interação (como, mais uma vez, a presença de um circunstante, ou qualquer outro elemento que atrai a atenção de um ou mais participantes); é sempre um enquadre “embutido” na comunicação dominante (GOFFMAN, 2013).

Uma interação social, portanto, não se limita necessariamente às pessoas que estão na conversa e, logicamente, não se prende à ideia de que a comunicação é feita entre duas pessoas. A interação face-a-face é feita com no mínimo dois participantes, mas não se limita a isso. Porém, quanto mais participantes houver em uma interação, mais instável será a participação de cada um. Em uma conversa com somente dois participantes, já há alto risco de instabilidade, tendo em vista que os participantes raramente estão em um momento em que sua única ação é a conversação. Precisam, portanto, prestar atenção em diversos fatores, como seu entorno, por exemplo, e os enquadres que produzem tornam-se igualmente instáveis.

Fernandes descreve que:

[...] todo ser humano, apreendido como sujeito, vive em um mundo social, no qual se encontra em contato com outros sujeitos. Por meio desses contatos, é levado a exteriorizar, por representações, uma imagem de si.

[...] O sujeito em ação procura, mesmo que inconscientemente, usar de forma adequada a voz, o rosto e o corpo para transmitir a impressão que lhe interessa. (2000, p. 98-102)

Assim, a interação face-a-face, além de mostrar-se instável por contar com elementos exteriores que afetam diretamente ou não os indivíduos, também o faz por conta de uma tentativa dos participantes de criar uma imagem “eu” a ser transmitida, e precisam sempre estar pensando no que podem exteriorizar ou não em cada enquadre. Para isso, utilizam não apenas a fala, mas também a linguagem não verbal, como movimentos de corpo, sinalizações

com os olhos, interjeições, enfim, elementos que tradicionalmente não seriam transcritos em uma análise antes destes estudos (RIBEIRO, 1997).

Retomando, uma análise com foco em enquadre e alinhamento, como salienta Goffman ([1967] 2011 p. 143-144), precisa sempre pensar a estrutura de participação (dois ou mais participantes, oficiais ou circunstantes), o formato de produção (em que níveis apresenta-se apenas como verbal, quais as interferências da linguagem não-verbal ou corporal) e, principalmente, os conceitos de encaixamento, que fazem da conversa uma interação com diversas camadas a serem estudadas, também, estruturalmente.

### 3. Metodologia

Esta pesquisa desde o início se propunha a trabalhar com jogadores de RPG que fossem LGBTQ no momento do jogo, independente dos conceitos e da análise utilizada. Com estes dois elementos (o RPG e a vivência LGBTQ), tanto por serem próximos a mim, até queridos de certa forma, quanto pela própria natureza da pesquisa em Sociolinguística Interacional (pensando a interação face-a-face com uso da fala natural), entendi que o mais interessante seria estar presente em um grupo de RPG com encontros físicos (já que alguns grupos jogam por meio de plataformas online).

Porém, antes mesmo de encontrar tal grupo, estava com um questionamento ainda pertinente para a pesquisa: “eu, como pesquisador, não deveria interferir em meu objeto, certo?” Daí já descartei a ideia de ser o narrador da sessão analisada, por ser este o papel que tem mais potência de manipulação da história e de seus temas. Mas o que não conseguia decidir era se deveria participar como jogador ou simplesmente gravar as sessões sem minha participação.

Por um lado, a minha presença como pesquisador influenciaria tanto os demais participantes daquela interação social, por ser alguém com uma motivação além do jogo, quanto a minha própria jogabilidade, que seria munida de uma tentativa de guiar o jogo para meus objetivos na pesquisa. Minha presença fora do jogo, mas apenas como pesquisador, seria ainda mais prejudicial para o jogo, que costuma ter sua jogabilidade dificultada por possíveis participantes não-ratificados. Por outro lado, caso pedisse que gravassem sem sequer minha presença, toda a experiência de pesquisa sofreria perdas, tanto a nível de pesquisa de campo, quanto na questão analítica da postura, posicionamento, gesticulação etc., elementos essenciais para análise de alinhamento. Estava, portanto, diante do “paradoxo do observador (LABOV, 1974)” (SILVA; ANDRADE; OSTERMANN, 2009, p. 5).

Tal questão apenas se esclareceu de fato após diversas conversas com minha orientadora e, então, o seguinte trecho de Fernandes:

Para Goffman (1992:8), “qualquer grupo de pessoas desenvolve uma vida própria que se torna significativa [...] e uma boa forma de conhecer qualquer desses mundos é submeter-se à companhia de seus participantes, de acordo com as pequenas conjunturas a que estão sujeitos”. (FERNANDES, 2000, p. 95)

Entendi, então, que a pesquisa representa por si só uma interferência no objeto pesquisado e na interação produzida. Minha presença produziria interferência apenas em um



primeiro momento, e mesmo neste primeiro momento seria algo natural da pesquisa acadêmica. Foi quando decidi de fato que participaria da mesa de RPG primariamente como jogador.

Em uma reviravolta, senti mais que a pesquisa influenciara em minha jogabilidade do que o contrário. Muitas vezes, me peguei não participando como deveria de alguns momentos de jogo por entender que aquele poderia ser um bom trecho para transcrição.

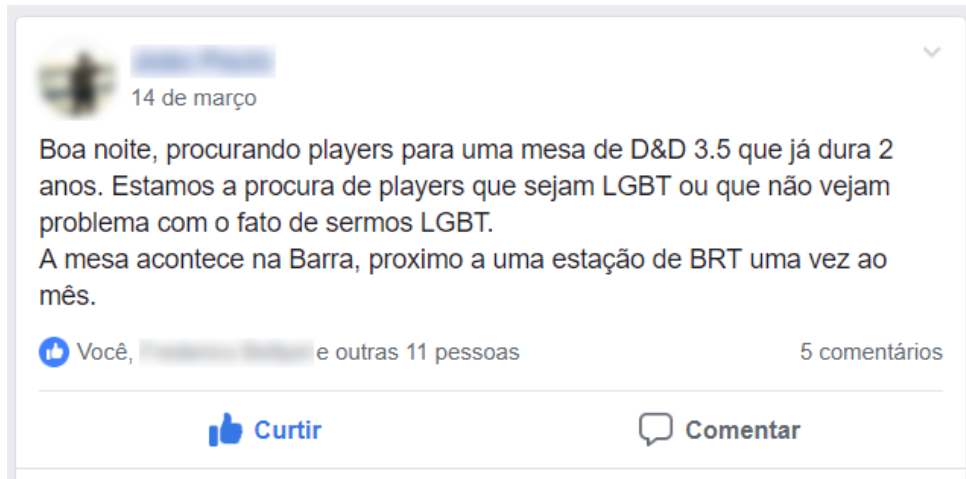
Depois de gravadas as sessões, foram selecionados alguns trechos de áudio a partir dos quais produzi sete transcrições linguísticas<sup>2</sup>. Estas transcrições foram realizadas, como já foi dito, a partir de duas sessões e, portanto, são divididas entre “Sessão 1” e “Sessão 2”. Dentro de cada um destes grupos há as transcrições de 1 a 8, tendo apenas as duas primeiras contidas na Sessão 1. Antes de cada transcrição, foi redigido uma pequena introdução à cena, explicando o contexto em que a conversa aconteceu. Além disso, é importante salientar que todos os nomes dos participantes foram alterados para que se mantivesse sua anonimidade, mas os nomes dos personagens permaneceram como no jogo e, nas transcrições, quando o participante fala por seu personagem (que é o momento de *roleplay*), o nome do personagem aparece entre parênteses duplos.

### 3.1 A mesa

Como já possuía uma ideia geral de qual seria minha pesquisa de TCC no segundo período de 2017, comecei desde cedo a buscar grupos de RPG que fossem majoritariamente LGBTQ. Porém, além de ter grande dificuldade de encontrar essa interseção, fui percebendo cada vez mais o quão misógino é o meio RPGista. Muitas das mulheres (independente de sexualidade) que perguntei se já haviam jogado ou se jogariam RPG contavam uma narrativa parecida: um grupo de amigos ou um namorado jogava, mas a impedia de jogar por pressupor que ela não gostaria e/ou não saberia. Estes relatos, inclusive, impulsionaram ainda mais minha ideia nestes temas. Mas foi só em março de 2018 que, por meio do grupo de Facebook “RPG Rio de Janeiro”, encontrei a seguinte publicação de Martins:

---

<sup>2</sup> Geralmente em trabalhos acadêmicos as transcrições são enumeradas de acordo com a ordem em que aparecem. Como, neste caso, é um jogo que precisa de linearidade narrativa para construção de uma história coesa, preferi numerar as transcrições em ordem cronológica, sendo as 1 e 2 da primeira sessão e as demais da segunda sessão.



Minha resposta a esta publicação levou a uma conversa por mensagens, na qual contei de minha pesquisa e ingressei na mesa, juntamente com outras duas pessoas. Fomos adicionados tanto a um grupo de Whatsapp quanto a um grupo fechado do Facebook, ambos feitos para discutir questões das sessões. Como dito na postagem, as sessões aconteceriam na Barra da Tijuca, no apartamento de um dos participantes, Guto, em uma madrugada de sábado para domingo. Além disso, as sessões tinham os pais de Guto como participantes não-ratificados, que ficavam em um quarto da casa e interagiam com a mesa com pouca frequência.

Juntamente ao dia da sessão, era combinado um lanche que seria preparado em uma pausa no jogo, com cada participante levando um item da receita. É importante salientar que esta pausa demarcava um momento de mudança em todo o jogo, até por acontecer entre 4 e 5 horas da manhã. Na maioria das vezes, todos os participantes demonstravam muito cansaço após este tempo; alguns chegavam a dormir. Em quase todas as sessões senti que, após este momento, interagia menos ainda do que o normal, o que certamente era prejudicial como jogador.

Na primeira sessão, tanto eu quanto os outros dois novos jogadores ficamos apenas observando a mesa. Isto serviria, segundo o próprio Martins, para que os novos jogadores pudessem ver se aguentariam de fato o ritmo pesado daquela mesa. A segunda sessão também foi fora do padrão. Aconteceu no apartamento em que eu residia à época, na Tijuca, na tarde de uma segunda-feira. Os jogadores antigos não participaram, e foi a introdução dos três novos, eu incluso, e de nossos personagens à história do jogo. Foi a primeira sessão gravada, mas o áudio foi posteriormente descartado por trazer pouca interação entre os participantes. Depois, houve uma terceira sessão em junho, na qual todos participaram. Os áudios desta

sessão foram perdidos por problemas técnicos no momento de transferência do aparelho celular para o computador e, portanto, também não foram utilizados nesta pesquisa.

Durante julho não houve qualquer sessão de RPG, pois os jogadores não conseguiram entrar em acordo quanto à data, e nesse meio tempo dois jogadores foram “convidados a se retirar” da mesa. Um deles, Júnior, era um dos jogadores antigos que interpretava um feiticeiro, e saiu da mesa após não cumprir com um dos processos de criação do personagem. Interessante salientar que a personagem de Leandro, Layla, era até então uma ladina, mas, com a saída de Júnior, sua classe foi alterada para feiticeira. Já o outro, Bernardo, foi um dos jogadores que entrou comigo, e era o único homem heterossexual da mesa. Até as últimas sessões se brincava que o motivo de sua saída seria por “heterofobia”, já que ele parecia ter uma pulsão constante em demonstrar sua heterossexualidade. Porém, ele saiu de fato pois não estava aguentando o ritmo do RPG (dormira nas duas sessões que aconteceram de madrugada).

Depois disso, outra jogadora entrou na mesa, ou melhor, voltou à mesa. Amy já fora participante deste grupo, havia saído há alguns meses, mas retornava com a mesma personagem de antes. Foi interessante notar a forma como ela, talvez por estar lidando pela primeira vez com a ideia de um pesquisador na mesa, parecia não esquecer do microfone, muitas vezes até interagindo com ele, mesmo que isso não atrapalhasse minimamente em sua jogabilidade.

### 3.2 D&D 3.5

O RPG é um jogo interpretativo, no qual um grupo se reúne para criar uma história compartilhada. Um dos participantes tem o papel de Mestre, e é como o narrador do jogo. É ele quem controla de certa forma o andamento da história, quem cria o desenvolvimento do jogo, os desafios enfrentados pelos outros jogadores e até controla qualquer personagem que não seja de outro jogador (PdM, personagem do mestre, ou NPC, *non-player character*). Os demais jogadores terão um personagem cada, e tais personagens serão os protagonistas da história. Suas ações influenciarão diretamente no andamento do jogo e, portanto, o controle que o Mestre tem sobre o caminho da narrativa não é absoluto. Como é um jogo de imaginação e narração, utiliza muito da criatividade dos participantes. Os RPGs costumam ter, porém, um cenário e um sistema, de forma a produzir toda uma ideia de mundo específica daquele livro.

O grupo analisado aqui utiliza os livros da série *Dungeons&Dragons 3.5* (D&D 3.5), talvez os mais tradicionais do gênero, compostos pelo *Livro do Jogador* (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004a), *Livro do Mestre* (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2003) e *Livro dos Monstros* (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004b). Seu cenário é medieval e mágico, possuindo muita influência da literatura épica. Um dos melhores exemplos para este cenário pode ser a franquia de livros e filmes *Senhor dos Anéis*, que tem este caráter medieval, mágico e épico. No capítulo introdutório do *Livro do Jogador*, há a seguinte passagem:

Seu personagem é um aventureiro, um herói que se envolveu numa missão épica em busca de fama e glória. Outros personagens se unirão a ele, em um grupo de aventureiros, para explorar masmorras e combater monstros, como os terríveis dragões ou os trolls carnívoros. Estas buscas se transformarão em histórias, determinadas pelas ações que seu personagem executa e pelas situações que o Mestre apresenta.

Uma aventura de Dungeons & Dragons é composta de ação, combates espetaculares, monstros aterrorizantes, desafios épicos e vários tipos de mistérios a serem desvendados. O que existe no coração daquela masmorra? O que está espreitando no próximo túnel ou atrás daquela porta de ferro? Interpretando os personagens, você e seus amigos enfrentarão esses perigos e explorarão um mundo inteiro de fantasia medieval.

Algumas aventuras podem ser concluídas durante uma única sessão de jogo, enquanto outras se estendem por muitas delas. Uma sessão dura quanto tempo você e seus amigos quiserem jogar, que pode compreender um período curto (como duas horas) ou se estender durante uma tarde inteira. É possível interromper o jogo a qualquer momento e continuar a partir do mesmo ponto quando todos estiverem reunidos de novo.

Cada aventura é diferente da outra. Cada missão é única. Seu personagem pode explorar ruínas antigas, protegidas por armadilhas letais, ou investigar a tumba de um mago antigo, esquecido pelo tempo. Ele poderia se esgueirar até um castelo para espionar o inimigo ou enfrentar o toque dilacerador de almas de um morto-vivo terrível. Tudo é possível num jogo de Dungeons & Dragons e o seu personagem pode fazer qualquer coisa que você imaginar. (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004a, p. 4)

O D&D é conhecido por transmitir muito bem para o sistema as especificidades do cenário. Por ser um mundo medieval e épico, entende-se que a maior parte das histórias contará com diversos momentos de batalhas. Desta forma, o sistema do jogo é construído para que as batalhas sejam o mais detalhadas e verossímeis possível. Apesar de alguns sistemas utilizarem dados específicos, o D&D faz uso de todos os dados disponíveis, de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces (conhecidos como d4, d6, d8 e assim por diante<sup>3</sup>). O mais importante é o d20, que será utilizado para qualquer ação do personagem, enquanto os outros serão mais específicos para certas situações, como a comparação do dano causado por uma adaga (1d4, um dado de quatro faces) e um mangual (1d8, um dado de oito faces), por exemplo. Na mesma página do *Livro do Jogador*, encontramos um resumo da mecânica básica do jogo:

---

<sup>3</sup> Nas transcrições a numeração dos dados são escritas por extenso, de forma que possam também sofrer interferência dos símbolos de transcrição linguística.

Sempre que seu personagem tentar realizar uma ação que tenha chance de fracassar, você jogará um dado de vinte faces (d20). Para saber se o seu personagem obteve sucesso na tarefa (atacar um monstro ou usar uma perícia, por exemplo), faça o seguinte:

Jogue 1d20.

Adicione ou subtraia todos os modificadores relevantes.

Compare os resultados com o número alvo.

Se o resultado igualar ou superar o número alvo (definido pelo Mestre ou pelas regras), seu personagem obteve sucesso. Quando o resultado for menor, então o personagem fracassou. (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004a, p. 4)

Antes de se começar de fato o jogo, porém, é preciso que cada jogador crie seu personagem e preencha a planilha (ou ficha) do personagem (Anexo 1). Seguirei aqui a ordenação proposta pelo livro, mas que não é definitiva. Primeiro, é necessário definir os valores de habilidade, jogando 4d6 e descartando o menor resultado (totalizando, portanto, um número entre 3 e 18). O livro sugere que rolagens muito pequenas sejam refeitas, para que um personagem não fique tão abaixo dos demais, mas esta regra é opcional. É preciso repetir este processo seis vezes. Depois, escolhe-se uma raça e classe para seu personagem. Cada uma tem uma sessão própria sinalizando suas vantagens e desvantagens, assim como características muito específicas e determinantes para tal personagem. Só então serão distribuídos os valores retirados anteriormente, levando em consideração quais habilidades são mais favorecidas por sua raça e classe (dentre Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma). Estes valores, que são os “níveis de habilidade”, também definirão um “modificador de habilidade”, sendo o modificador 0 para habilidades de nível 10 e 11, e acrescentado +1 ou subtraindo -1 para cada dois pontos acima ou abaixo, respectivamente. Feito isso, a base numérica deste personagem está pronta, e aí vêm os detalhes (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004a).

Depois, serão distribuídos 4 pontos em perícias, que são habilidades mais específicas do personagem. Todas as perícias serão acrescidas (ou decrescidas) dos modificadores da habilidade específica. A perícia “Abrir Fechaduras”, por exemplo, utiliza a habilidade Destreza, então o modificador desta habilidade será acrescida à contagem. Depois, será escolhido um talento dentre os disponíveis na classe escolhida, e então os equipamentos iniciais de seu personagem (que podem ser desde equipamentos de batalha, como armas e armaduras, até de sobrevivência, como ração e saco de dormir) (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004a).

Algumas classes específicas, como Druida, Mago e Clérigo possuem uma lista de magias disponíveis. Seu nível determina o número de magias que podem utilizar por dia, e é interessante sempre terem esta lista à mão.

Só então serão definidos os modificadores de combate, que são um grupo de atributos utilizados em batalhas. Primeiro, os Pontos de Vida (PV), que “determinam quantos ferimentos [dano] seu personagem suporta antes de perecer” (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004a, p.6). Os PV são definidos por um valor fixo relacionado à classe, acrescido ao modificador de Constituição. Depois, a Classe de Armadura (CA), “determina a dificuldade para atingir seu personagem com um ataque” (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004a, p.6). Tal característica é interessante pois, além do valor base 10, são acrescidos o modificador de Destreza e os benefícios fornecidos por utilizar uma armadura e/ou um escudo. Assim, tanto personagens mais ágeis e sorrateiros quanto os guerreiros de armadura pesada podem ter uma boa CA. Aí vem a Iniciativa, que utiliza apenas o modificador de destreza. Este valor é acrescido a uma rolagem d20 no início de cada batalha para definir a ordem dos turnos. Daí vem o Bônus Base de Ataque (BBA), definido também pela classe do personagem, e acrescido ao modificador de Força em combates próximos ou Destreza em combates à distância. Por fim, há os Testes de Resistência, que utilizam modificadores de Constituição, Destreza e Sabedoria para os testes de Fortitude, Reflexos e Vontade, respectivamente (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004a).

Por último, criam-se os detalhes do personagem: nome, sexo, tendência (se ele é bom ou mau, leal ou caótico ou simplesmente neutro), idade, altura, peso, sua aparência, seu prelúdio, e quaisquer outras características que possam interessar. Apesar desta ser a última etapa sugerida pelo livro, muitos jogadores a tomam como primeira etapa.

Muitos Mestres pedem para que os jogadores desenvolvam o prelúdio de seu personagem de forma escrita, de forma que possa ser consultada ao longo do jogo. Nesta mesa específica, também foi pedido que se respondesse um Diário de Personalidade, um questionário com 88 perguntas sobre o personagem que variavam desde “Qual sua cor favorita?” até “Pelo que você morreria?”.

Outro item utilizado nesta mesa (bastante utilizado no D&D, mas não essencial para o RPG em geral) é o tabuleiro de jogo e as miniaturas (Anexo 2). O tabuleiro é um grande retângulo branco com linhas transversais azuis, criando um quadriculado. Ele é plastificado, de forma que é possível escrever e desenhar com canetas pilot e apagar depois. Assim, as canetas são utilizadas para fazer marcações do cenário em uma batalha, assim como sinalizar

a ordenação dos turnos de acordo com a iniciativa e o total de dano tomado por cada personagem. As miniaturas são posicionadas nos quadrados (cada quadrado representando 1,5 metros), e este posicionamento é levado em consideração em um momento de combate.

O uso do tabuleiro pode ser visto na Transcrição 5, na qual os participantes entram em um momento de combate no jogo.

**Transcrição 5:** “Amiga, se esgueira por ali.”

Logo após se libertarem do poder da fonte, os aventureiros se viram cercados por um grupo de *tieflings* (uma raça de meio-demônios) e iniciaram batalha. Os primeiros passos para as regras de batalha foram tomados, que consistem na rolagem do dado de Iniciativa e no posicionamento das figuras no tabuleiro quadriculado.

350 351	Amy	>Eu acho que não vou fazer nada, vou sen:tar e chorar<, porque eu tô <u>bem</u> no meiozinho de todo mundo. @
352	JP	°Tá aqui, ó.° ↑Ah, não, [tá aqui].
353	Leandro	[Amiga], se esgueira por ali.
354	Amy	É
355	Fabício	=°Não, não°
356	JP	=>Entra na fonte<.
357 358	Guto	=↑Tem um qua↑drado aqui, ó, cê pode fazer >isso aqui, ó< ((indica um caminho no tabuleiro)) (.)
359	Amy	Não, que isso.
360	JP	>Ou [você tentar fazer isso aqui.<] ((indica também no tabuleiro))
361	Fabício	[<O ideal é você] tentar flanquear.>
362	Amy	Sim.
363 364 365	Martins	↑Você vê que tipo assim, o:: que tá ali ((aponta para uma das miniaturas no tabuleiro)) (.) ele vira olha pra adaga dele e começa hhhh ((sussurrando próximo à mão como se segurasse uma adaga)).
366	Amy	>Ih, ca[ralho<]
367	Guto	[Ata]que de oportunidade rola?

368	Martins	=Não. É interpretativo. (.) Cê vê que
369		a adaga dele fica negra (.) e quando ela fica negra ela expande (.) e o
370		ambiente de vocês fica hhhhh ((som de fumaça)) fica escuro.
371	Amy	E::u >vejo na penumbra<.
372	Guto	Também
373	JP	Também.
374	Martins	É escuridão, [amore.]
375	Fabício	[É escuridão], não é penum[bra]
376	Amy	[Pau] no seu cu então
377	Martins	@ @ @
378	Guto	Na verdade eu vejo no escuro mesmo.
379	Martins	Seis [metros- não], calma.
380	Fabício	[É, ô Martins]
381	Amy	>↑Eu tenho visão noturna também, >pau no seu cu<. (2.0)
382		Dá licença::.
383	Martins	=↑Quanto são nove metros? Seis quadrados, né?
384	Fabício	É. (.) A partir daqui, né?
385	Martins	((contando quadriculado do tabuleiro)) Ó, <um, dois, três>, quatro, cinco,
386		seis. Alguém me dá uma caneta por favor.

Nas linhas 350 e 351, Amy questiona sobre o posicionamento da miniatura de sua personagem no tabuleiro que, estando “no meio de todo mundo”, seria desfavorecida (até por sua personagem ser da classe Ladina e, portanto, focar mais em realizar ataques furtivos e precisos). Os demais participantes tentam ajudar com opções de movimentação, atentos às regras estabelecidas, como nas linhas 357 a 362, por exemplo. Depois, a utilização de uma magia de área (Escuridão) por um PdM também é transcrita no tabuleiro, de forma que fique demarcada exatamente a área de efeito da magia, como pode ser visto nas linhas 368 a 370 e 383 a 386.

No combate, após se posicionar todas as miniaturas é definida a iniciativa, levando em consideração um bônus por ataques surpresa. O combate começa com a ação daquele que tiver maior iniciativa, e segue em ordem decrescente até o personagem com menor iniciativa,



concluindo a primeira rodada. Depois, este processo se repete até que se encerre o combate. As opções em um turno são a Ação Padrão, que permite que o personagem realize uma tarefa (como atacar com sua arma ou conjurar uma magia, por exemplo), a Ação de Movimento, que é mover a miniatura que representa seu personagem pelo tabuleiro, levando em consideração seu deslocamento (descrito na planilha) e as Ações Livres, que consomem muito pouco ou nenhum esforço. Em cada turno, o personagem pode optar por uma Ação Padrão ou de Movimento; uma Ação Padrão e uma de Movimento (em qualquer ordem); ou duas ações de Movimento. Ações Livres podem ser realizadas diversas vezes neste meio tempo, mas podem ser restringidas pelo Mestre.

Para realizar um ataque, o jogador deve rolar 1d20 e, acrescentando os bônus específicos, comparar com a CA do alvo. Caso seja um sucesso, deve rolar o dano, definido pela arma, e subtrair este resultado dos PV do alvo. Caso chegue a 0 PV, um personagem fica incapacitado, podendo realizar apenas uma ação por rodada com o custo de 1PV. Entre -1 e -9 PV, o personagem fica inconsciente, e precisa gastar seus turnos em rolagens de 1d10, com 10% de chances de estabilizar sua situação. Caso não consiga, perde 1 PV por turno até que, chegando a -10, morre. É importante frisar que algumas magias e habilidades de classes específicas, como Clérigo e Paladino, têm poder de cura e podem salvar personagens neste estado.

É necessário, ainda, falar sobre o “anti-jogo” ou “meta-jogo”, isso é, a interpretação do personagem no jogo utilizando conceitos e conhecimentos do jogador fora do jogo. Caso o Mestre narre um acontecimento num momento em que o personagem não está presente, por exemplo, o jogador terá conhecimento do acontecido, mas não o personagem. Agir no jogo como se o personagem já soubesse daquilo, enquanto apenas o jogador que o interpreta sabe, é o que chamamos de “anti-jogo”, e é uma das atitudes mais mal-vistas em qualquer jogo de RPG.

Cabe aqui também uma breve explicação de uma modalidade do RPG conhecida como LARP (*live action role-playing*). No LARP, a imersão no jogo é o que mais conta, e os jogadores se fantasiam de seus personagens e passam o momento inteiro do jogo os interpretando. As lutas muitas vezes são realizadas de verdade (com espadas de brinquedo, por exemplo), e os elementos do mundo real são totalmente reconfigurados no jogo. No RPG de mesa, que é o utilizado aqui, há às vezes elementos do LARP que ajudam a aumentar a sensação de imersão no jogo. Na Transcrição 4, por exemplo, um elemento do mundo real

(um chá amargo) é utilizado para que os efeitos no jogo fossem sentidos também pelos jogadores.

**Transcrição 4:** “Pega um copinho lá de shot, por favor!”

No meio de um deserto escaldante, o grupo se deparou com uma fonte de água mágica, que seria a última água potável disponível no caminho. Foram então submetidos a um teste de Vontade, e os que fracassaram passaram a beber freneticamente, percebendo um gosto ruim na água.

200	Martins	↑Cara, quando vocês bebem a fonte da água (.)
201	Guto	A água da fonte
202	Amy	=A água [da fonte]
203	Leandro	[>A água da] fonte<
204	Martins	[Be-be- é.]
205	Leandro	[>Direto da fon]te<.
206	Martins	Cês bebem a água da fonte cês sentem um gosto (.) <u>horrível</u> . >horrível
207		horrível horrível horrível<
208	Leandro	hhh
209	Amy	↑Ai, meu deus! Eu vou começar a cuspir, enlouquecida ((faz som de engasgos com a garganta))
210		
211	Martins	((Tira da mochila uma garrafa térmica))
212	Guto	@@ A::: ((começa a bater palmas))
213	Amy	Que foi, meu deus?
214	Guto	↑Cantina da ↑Se:rra de ↑no:vo, [meu amor!]
215	Leandro	[Meu deus!]
216	Martins	Pega um copinho lá de shot, por favor!
217	Amy	Ai, meu caralho! ((se levanta para buscar copo na cozinha))
218	Leandro	Meu de:::us (.) que bomba é essa? ↑É o chá de hibisco, é delícia!
219		((Linhas omitidas))

240	Amy	@ @ @ @ @ ↑Ai, eu não que::ro!
241	Fabrcio	( )
242 243	Martins	Como é que vai funcionar isso: cês vão dar um gole, vão fazer o teste ((de vontade)) de novo. [Tá]?
244	Amy	[Uh]um.
245	Martins	Se vocês passarem vocês tão livres.
246	Leandro	>Que que é isso, (amiga)<?
247	Amy	>“Se vocês passarem” o meu, aí< (.) nossa senhora!
248	Guto	>Isso é Cantina da Serra mesmo<?
249	Leandro	É branco, bicha.
250	Amy	Ai, é pitú!
251	Guto	=Ué, Cantina da Serra é branco!
252	Leandro	Não, [amiga, Cantina] da Serra é vinho.
253	Amy	>[Olha bem, você não] vai me dar um ( ) não, né<?
254	Guto	<u>Caninha</u>
255	Leandro	Caninha da Roça
256	Amy	Eu posso beber isso? (.) Isso é bebível?
257	Martins	((colocando a bebida no copo)) Metade. Po-po:::de. É chá, gente.
258	JP	Metade, [é isso?]
259	Amy	[Ah, tá.]
260	Leandro	((bebendo)) °Bicha, isso aqui é vinagre!° @@
261	Martins	>Não é não. É ↑chá, bicha.<
262	Guto	@ @ @ @ ((batendo palmas))
263	Amy	°Não é macumba isso não, né?°
264 265	Guto	↑Ué viado, >esses testes eu acho muito idiota. Como que não passa?< (.) Oxe.
266	Amy	↑U::: é chá de sêmem.

267 268	Guto	Não vai passar, vai beber vai vomitar na hora ((faz som de gole imediatamente seguido do som de vômito))
269 270	Martins	=>Não, eles- eles< continuam bebendo enlouquecidamente apesar de ter gosto ruim.

Nas linhas 206 e 207, o Mestre narra o efeito negativo no jogo (“Cês bebem a água da fonte cês sentem um gosto (.) horrrível. >horrrível horrrível horrrível horrrível<”). Depois, na 211, pega uma garrafa de sua mochila, sinalizando tacitamente que os jogadores teriam que beber algo que teria o gosto horrrível. Por fim, nas linhas 242 a 245, o Mestre explica o sistema para transcrever o efeito no jogo para o mundo real e vice versa, e então os jogadores prosseguem bebendo o chá.

### 3.3 O Conto Secreto

O nome da campanha jogada por este grupo é “O Conto Secreto”. Sua história é de que o mundo estaria sendo ameaçado pelo Lich, um vilão sombrio muito poderoso. Este grupo de aventureiros teria sido escolhido pelo destino para enfrentar o Lich e salvar o mundo. Sempre que algum membro do grupo perdesse a luz do destino, outro aventureiro entraria em seu lugar. Esta foi uma das soluções que o Mestre encontrou para lidar com a substituição de jogadores ao longo dos dois anos de mesa.

Na lista abaixo, estão descritos os codinomes dos participantes da mesa, escolhidos por mim apenas para esta pesquisa, seguidos pelo nome de seu personagem entre parênteses. Como mencionei anteriormente, este segundo nome foi mantido como no jogo, primeiro por não ser uma forma de identificar as pessoas fora do jogo, e segundo pelo fato da escolha do nome ser um processo importante na criação de um personagem. Há também uma pequena apresentação do jogador e do personagem.

Martins (Mestre) – Em suas palavras, Martins, de 24 anos, é “bicha, preta, periférica e macumbeira”. Além de seu papel de Mestre, Martins interpreta um PdM, Floreau, que faz parte do grupo principal dessa história. Floreau é um bardo (classe de apoio que utiliza magias por meio da música), e funciona no jogo muitas vezes como um *Deus ex machina*, ajudando a solucionar alguns conflitos e situações em que os jogadores estão tendo maior dificuldade e guiando-os de certa forma pelo planejamento base. Outras vezes serve como complicador, ao

tomar a iniciativa em pegar para si itens importantes. Na maioria das vezes, porém, se abstém das situações para deixar que os jogadores possam solucioná-las sozinhos.

Amy (Azfrell) – Estudante de Licenciatura em Português - Inglês pela UVA (Universidade Veiga de Almeida), Amy é uma mulher-cis e branca, de 21 anos e messiânica. Sua personagem, Azfrell, antiga na mesa, é uma elfa, raça humanoide de orelhas pontudas e muito ligada à natureza, que pode viver mais de 700 anos. Sua classe é ladina, então é uma personagem esguia, que busca os pontos fracos de suas vítimas e tem facilidade em sair de situações difíceis. O objetivo futuro de Azfrell é se tornar pirata, então sua construção de personagem, tanto na história/aparência quanto na planilha, caminha para este fim. No fim de sua primeira passagem pela mesa, a personagem foi obrigada a assassinar um companheiro, e acabou desenvolvendo um vício de alcoolismo por conta da tristeza. Quando voltou à mesa, os demais personagens antigos demonstram desconforto e desconfiança com ela, e a elfa procura sempre demonstrar sua dedicação ao grupo.

Fabrizio (Fay) – Homem-cis e gay, com 23 anos e estudante de Engenharia Civil na UFRJ. Se considera católico não praticante, o que reflete muito em seu personagem, Fay, um humano clérigo (um tipo de guerreiro-mago que utiliza os poderes de uma divindade, geralmente possuindo muitas magias de cura e luz). É o personagem mais antigo ainda presente na história e, portanto, é possível entender a evolução de sua personalidade, que foi de uma bondade ingênua para uma genuína vontade de expurgar o mal (sem perder o aspecto bom).

Guto (Gion) – Guto é homem-cis branco, que acredita em todas as religiões e é devoto de Afrodite. Fez curso profissionalizante em teatro e está em uma graduação na mesma área. Ser ator não é pré-requisito para jogar RPG, mas com certeza faz diferença. A interpretação de seu personagem é realizada com um sotaque marcante, que não deixa dúvidas no momento em que fala por Guto ou por Gion. Ele possui a raça Assimar, que não está disponível como uma das raças base do *Livro do Jogador*, mas pode ser escolhida na criação de personagem ao começar com menos níveis. Esta raça vem da união de um humano com um ser celestial, então ela é demarcada pelos cabelos brancos, os olhos dourados e pela extrema beleza, além de possuir magias naturais mais fortes que o normal. Além disso, Gion é um druida, tipo de mago que lida com a magia da natureza. Como característica da classe, possui um Companheiro Animal, que é um bisão.

Leandro (Layla) – Leandro é um homem-cis branco, de 21 anos, estudante de Licenciatura em Matemática pela UNIRIO. Diz que sua sexualidade ainda não é clara, e que pensa muito na questão da fluidez. Também afirma não ter religião, além de “ojeriza a

religiões de matriz cristã”. Ele interpreta uma personagem feminina, Layla, que foi criada inicialmente como uma humana ladina, mas logo sua classe se alterou para Feiticeira, que possui um poder mágico natural independente do estudo clássico da magia. Uma característica importante da personagem é o fato dela ter vindo da mesma nação que Gion, um lugar desértico e escravocrata. Para sobreviver, precisou desenvolver uma personalidade fria e aprendeu a utilizar a seu favor a feminilidade.

JP (Glebber) – Como eu apareço em alguns trechos analisados e faço parte do jogo, achei interessante me colocar aqui também. Antes de tudo, sou um homem branco não-heterossexual. Meu personagem, Glebber, é um gnomo patrulheiro. Ou seja, é uma criatura humanoide muito pequena, que é tão ligado à natureza quanto às riquezas pessoais. Como patrulheiro, ele utiliza arco-e-flecha e é um bom guia e sobrevivente em ambientes desconhecidos. A história de Glebber é cheia de acontecimentos negativos marcantes, que o tornaram ácido e defensivo. Porém, tanto estes acontecimentos quanto sua personalidade têm caráter irônico, então é um personagem que muitas vezes serve como alívio cômico da história.

Uma característica interessante deste grupo são os momentos pré e pós sessão. Quanto ao pré, pode ser notada a preparação do Mestre para cada sessão. Em seu computador, ele redige uma série de pequenos textos a serem lidos em momentos críticos da história. Assim, a narrativa clássica do RPG (muito ligada ao improvisado) é também atravessada por momentos de leitura de um texto pré-produzido que, por sua vez, é influenciada e interrompida por falas naturais. Goffman (2013, p. 143) diz que:

A narração de histórias exige claramente que o narrador encaixe nas suas elocuições as ações dos personagens da história. Uma história completa requer que o falante se retire, durante a narração, do alinhamento que manteria na troca comum da conversa e, por esse período de narração, mantenha um outro *footing*, o de narrador, cujas ocasionais pausas prolongadas e finalizações de elocuições não devem ser entendidas como sinais de que está na iminência de ceder o turno. Mas essas mudanças de *footing* não são absolutamente as únicas que acontecem durante a narração de uma história (como Livia Polanyi [1977] bem o demonstrou), o contador provavelmente quebrará o enquadre da narrativa em pontos estratégicos: para recapitular para ouvintes recém-chegados; para incentivar (na versão de discurso direto do *raconteur*) os ouvintes a esperarem o desfecho, ou fornecer caracterizações gratuitas de vários protagonistas da história; ou para fazer uma correção de algo já dito a fim de não comprometer os requisitos da narrativa, tais como detalhe contextual, seqüência temporal adequada, construção dramática, e assim por diante.

Isto pode ser visto, por exemplo, na **Transcrição 6**: “Por que eu não posso ser rosa pastel?”

Neste pequeno trecho, o grupo conseguiu chegar a uma cidade anterior a Thai. Quando há uma narração rica em detalhes, como de um novo personagem importante ou uma nova cidade, que é o caso, o Mestre costuma escrever previamente um texto a ser lido como parte da narrativa.

450	Martins	((Lendo de seu computador)) No momento em que vocês cruzam o véu (.)
451		como num flash < muitas memórias vêm à tona (.) e de uma vez só se
452		dissipam de suas mentes.> Ao passar para o outro lado, uma fina camada
453		de- do véu < se desprende e deix- é, se desprende do véu e envolve seus
454		corpos em uma aura mágica. (.) E então que aquele plasma translúcido
455		to:ma cor.> (3.0) Vocês cada um vai ter uma cor, tipo, (.) ((apontando para
456		Guto)) o seu é azul::, o seu é-
457	Guto	=>Por que que eu tenho que ser azul? (.) Por
458		que eu não posso ser rosa pastel?<
459	Martins	Rosa [pastel::, nanana]
460	Amy	[Rosa imperial::] @@
461	Martins	Enfim. (.) Neste momento vocês percebiam que < todos (.) também haviam
462		aquelas cores em volta de seus corpos>, não fugindo muito do padrão.
463		((parando de ler)) >Tipo, não é, tipo< ou é verme:lho. É, são as cores
464		primárias. Ou é verme:lho (.) ou é azul: (.) ou é verde (.) amarelo, por aí.
465		°Não foge muito disso°. (.) No máximo, tipo, >aumenta um pouco o
466		verme:lho, às vezes o vermelho [fica meio paste:l]<
467	Amy	[Aumenta a intensi]dade.
468	Martins	((Retomando a leitura)) >É, neste momento vocês percebiam que todos
469		também haviam aquelas cores em volta de seus corpos, não fugindo muito
470		do padrão.< Algumas pessoas pareciam não ligar muito para aquilo, outras
471		ficavam admirando o fato assim como vocês. (2.0) °Alguns né >(não sei se
472		vocês ficam admirando)°<. (3.0) >Que vocês fazem? Roleplay, nada?<

Aqui, Martins inicia uma narrativa lida, entre as linhas 450 e 455. Depois, nas linhas 455 e 456, sai da leitura para explicar melhor o que acabara de falar (“Vocês cada um vai ter uma cor, tipo, (.) ((apontando para Guto)) o seu é azul::, o seu é-”). Este retorno ao enquadre de fala natural e a referência direta a um dos jogadores dá abertura de resposta, que acontece entre as linhas 457 e 460, até que, na 461, o Mestre retorna à narrativa com um “Enfim”, e se mantém nela até a 462. Na 463, volta a explicar sua fala, e só retorna a leitura na 468, perdurando até a 471. É interessante que, como a leitura é fragmentada, há a prática de reler um pequeno trecho quando a retoma em um novo parágrafo, de forma a fazer uma ligação

mais clara. Ao terminar a leitura, o certo seria que os jogadores retomassem o enquadre do jogo, o que não acontece. Após alguns segundos, o próprio Mestre instiga essa retomada, nas linhas 471 e 472, com a fala “>Que vocês fazem? Roleplay, nada?<”.

Já o momento de pós-sessão é referente a todos os participantes e por intermédio do grupo de WhatsApp. Alguns dias após o jogo, o Mestre envia o número de Pontos de Experiência (XP) adquiridos por cada personagem (os Pontos de Experiência são calculados a partir do número de inimigos derrotados e da interpretação do personagem, e são acumulados até chegar em valores determinados, fazendo com que o personagem “passe de nível”, melhorando suas habilidades e ganhando novas características), assim como um pequeno texto explicando tal pontuação, os pontos altos e baixos e o que pode ser melhorado. Depois disso, cada jogador envia algo em um formato semelhante, porém com uma pontuação apenas de 1 a 10 (que não influencia em nada no jogo), falando suas impressões de todos os participantes, inclusive do Mestre. A única regra é que não haja mais questões negativas do que positivas nestes textos. Assim, sempre há um retorno ao participante com diversas perspectivas, auxiliando muito no desenvolvimento do jogador e do personagem.



## 4. Análise

### 4.1. Enquadres base

A primeira parte da análise foi iniciada em outubro em prol de uma apresentação inicial dos dados desta pesquisa na Jornada de Iniciação Científica. Foi utilizada apenas a penúltima sessão (aqui chamada de Sessão 1), e a última (Sessão 2) foi deixada de lado para posterior análise. Sendo assim, neste sub-capítulo apenas serão utilizadas as Transcrições 1 e 2, tanto por cronologia quanto por seus dados serem menos complexos que os das transcrições subsequentes. Além disso, estes dois trechos transcritos foram escolhidos por motivos muito específicos: o primeiro, após a primeira seleção de recortes, chamou a atenção de mim e de minha orientadora por sua penúltima linha, uma frase que trazia tanto a ideia do RPG quanto a de questões LGBTQ (“Então você toma dano, bicha!”) – e que veio a ser utilizada no título do trabalho; e o segundo por ter sido um dos momentos mais marcantes da sessão, tanto pelos acontecimentos no jogo quanto pelas reações fora dele, levando os próprios participantes a pedirem que este fosse uma das partes utilizadas no trabalho.

Uma das questões centrais do RPG, já mencionada anteriormente mas salientada aqui, é a noção de subjetividade do personagem. Os jogadores não apenas criam e controlam personagens em uma história, mas os interpretam, assumem seus papéis. Isso se dá tanto pelo uso do pronome pessoal “eu”, quanto pela utilização da própria voz em discurso direto para as falas do personagem. Para Goffman,

[...] como falante, representamos a nós mesmos pelo emprego de um pronome pessoal, em geral “eu”, sendo assim uma *figura* – uma figura numa afirmação – que serve como agente, um protagonista numa cena *descrita*, um “personagem” numa anedota, alguém, enfim, que pertence ao universo sobre o qual se está falando, não ao universo no qual a fala ocorre. (2013, p. 137)

Diversos recursos são utilizados para diferenciar o “eu” jogador do “eu” personagem, mas esta discussão será guardada para a próxima seção do trabalho. Antes disso, falarei dos enquadres iniciais pensados a partir das transcrições e, principalmente, pelas ideias de subjetividade no RPG.

Para descrever a transição do jogador para o personagem, deve-se levar em consideração um conceito muito importante para outras mídias, como filmes e jogos digitais: imersão. Um jogo com boa imersão é aquele em que os jogadores esquecem do mundo ao

redor, imergem na história contada e se sentem parte dela. No RPG não é diferente, a imersão é essencial para que o jogo flua.

Foram pensados a partir da ideia de imersão, então, três enquadres. Eles formam um espectro de mais a menos imerso, ou seja, mais “dentro do jogo” até mais “fora do jogo”. O primeiro enquadre, **(a)** Imersão Total, é utilizado quando se pensa quaisquer ações dos personagens, narrações do Mestre ou *roleplays* em geral, ou seja, representa o “eu” no mundo do jogo, os personagens. O segundo, **(b)** Jogabilidade, é aquilo que não faz parte da história do jogo, mas se refere a ele, indo desde falas sobre as regras do jogo, às questões de turno em um combate etc., até a utilização de elementos mundanos, como o manejo do tabuleiro e a rolagem de dados. Por fim, o enquadre **(c)**, *Off-game*, contempla quaisquer falas que não estejam dentro do jogo e não se refiram a ele, como conversas aleatórias e *memes*<sup>4</sup>.

Estes três enquadres-base, porém, dariam conta do RPG apenas em sua camada superficial, em um jogo idealizado onde os mundos dentro e fora do jogo não se misturassem. Isso é impossível, porém, na mesma medida em que uma história que aconteceu no passado nunca poderá ser narrada sem influências do presente (o ambiente em que é contada, as pessoas que escutam e suas possíveis interferências, a própria memória e retrospectiva daquele que conta a história, e por aí vai).

Foi daí que surgiu a ideia de um outro enquadre, que poderia ser posicionado em qualquer ponto no espectro de imersão, mas que, por uma ordenação até cronológica, ficou chamado enquadre **(d)** Intermediário.

Como ele surge para representar os momentos mais claros da interferência do mundo real no jogo, foi feita ainda uma subdivisão apenas a nível explanatório: enquadres **(ac)**, nos quais o *Off-game* exerce influência na Imersão Total e vice versa; e enquadres **(bc)**, onde o *Off-game* exerce influência na Jogabilidade e vice versa. Uma questão interessante é que, mesmo sem terem noção deste enquadre, os jogadores de um modo geral limitam o seu uso conscientemente, pois a influência dos conhecimentos do jogador nas ações dos personagens pode resultar em um *meta-jogo*, que é talvez o que mais se deva evitar em um RPG (ver seção 3.2). Enfim, à análise:

---

<sup>4</sup> Entende-se *meme* aqui como qualquer imagem, texto ou vídeo que se torna viral entre os usuários da internet como forma de piada, sendo esta sua função inicial ou não. Muitas vezes a utilização de *memes* ultrapassa os limites da internet, chegando às interações face-a-face, como é o caso dos vistos nesta pesquisa. Desta forma, os *memes* ajudam a compor uma identidade social por meio da fala e da escrita, de forma parecida com as gírias, e sua compreensão ou não é um fator que delimita de certa forma alguns grupos sociais dentro e fora da internet.

**Transcrição 1:** “Então você toma dano, bicha!”

Neste momento do jogo, o grupo havia atravessado um rio quilométrico e se deparara com uma floresta, onde chovia apesar da região desértica. Ao anoitecer, três dos heróis resolveram retornar ao rio a fim de pescar, sendo eles Layla (Leandro), Fay (Fabrício) e Glebber (JP). Este último se separou dos demais, e não participou da cena narrada, em que os personagens são atacados por zumbis. Esta primeira transcrição contém o turno de Layla no combate.

001	Leandro	Ca:dê um d-vinte?
002	Guto	((Mostrando os dados)) [Meu amor, cê quer: cinquenta?]
003	Martins	((referindo-se a Leandro)) [<Vai Layla, vai Layla], vai Layla, vai!>
004	Leandro	((Olhando sua lista de magias)) Eu vo:u usar:
005	Amy	((Apontando marcação no tabuleiro)) =>Aqui que é a água?<
006	Guto	=É.
007	Leandro	Toque chocante.
008	Martins	=Ai, que choque!
009	Amy	Ui, que delícia.
010	Martins	>↑ <u>Choque!</u> [(°de monstro°)]<
011	Guto	[Vai ser] choque de monstro, viu.
012	Martins	=Como é que
013		funciona?
014	Leandro	=É::, >um d-seis por nível.<
015	Martins	Ahn?
016	Leandro	=Um d-seis por [nível].
017	Martins	=>[Mas não] é um ataque de toque?<
018	Leandro	>É um ataque de toque.<

019	Martins	=>Então dá um ataque de toque.< (4.0)
020	Leandro	((rolando um d20)) >Deu< ↑vinte! ((diversos sons de beijinhos no ombro))
021		((Linhas omitidas))
032	Martins	Se esse zumbi tivesse molha::do
033	Leandro	=>Eu tô, eu tô< pensando nisso.
034	Guto	(.) Pensati>va, amore.<
035	Martins	Então vamo lá, amores. É:::, quem é agora? (1.0)
036	Amy	[Z-quatro]. ((referindo-se ao inimigo “Zumbi 4”))
037	JP	↑[Mas tá] na chuva, ele não tá [molhado, viado?]
038	Martins	[(Não, porque-)]
039	Guto	>É, tá na chuva<, poc!
040	Leandro	=É, poc!
041	Guto	=↑Tá na chuva [é pra se molhar!] ((batendo palmas enquanto fala))
042	Martins	[Então você toma] dano, bicha!
043	Leandro	((som de beijinho no ombro))

A primeira transcrição já se inicia (Linha 001) com Leandro em um enquadre de Jogabilidade ao pedir um dado d20, afim de realizar sua ação. No turno seguinte (Linha 002), Guto responde ao pedido se alinhando ao enquadre. Na Linha 003, Martins parte para um enquadre Intermediário **bc**, com uma fala que poderia ser interpretada como uma torcida para o sucesso da personagem Layla ou como uma indicação para que sua ação fosse realizada. É interessante notar como Martins aqui utiliza o nome da personagem, e não do jogador.

É então que Leandro se alinha ao enquadre de Imersão, começando na linha 004 e terminando na linha 007, já que sua fala representa a ação da personagem Layla no jogo. No meio disso, porém, há as linhas 005 e 006, nas quais Amy e Guto passam para um enquadre conluio de Jogabilidade, referindo-se ao tabuleiro do jogo. Imediatamente após a escolha de Leandro, Martins (Linha 008) se alinha a um enquadre Intermediário **ac**, fazendo mais uma brincadeira do que qualquer coisa (“=Ai, que choque!”). Nas três linhas seguintes os participantes vão se alinhando ao enquadre Intermediário, até que, nas linhas 012 e 013, Martins muda de enquadre abruptamente mais uma vez, retornando para a Jogabilidade

(“=Como é que funci[ona]?”). Leandro se alinha a este enquadre imediatamente na linha seguinte, e se mantém até chegar à linha 019 quando, mais uma vez, Martins faz uma mudança abrupta de enquadre, voltando para a Imersão ao pedir que Leandro realize a ação (“=>Então dá um ataque de toque.<”). Este, então, faz uma rolagem de dado e, retornando para o enquadre de Jogabilidade, comemora seu bom resultado (Linha 020).

Após algumas linhas omitidas, cujo conteúdo não é relevante para este momento da pesquisa, retomamos a transcrição na linha 032, na qual Martins começa seu turno em um enquadre Intermediário **bc**, comentando sobre uma regra que poderia ter sido aplicada (“Se esse zumbi tivesse molha::do=”). Leandro se alinha ao enquadre na linha seguinte, e Guto toma a palavra rapidamente em um enquadre *Off-game*. Em vez de se alinhar ao enquadre proposto por Guto, Martins tenta retomar o enquadre de Jogabilidade ao dar sequência à ordem de turnos da batalha, e Amy responde sua pergunta com o código referente ao próximo personagem que agiria naquele momento do jogo. Na linha 037, porém, eu retomo o enquadre estabelecido por Martins na linha 032, e Guto e Leandro se alinham também ao mesmo enquadre nas linhas seguintes, até a 041. Por fim, na linha 042, Martins retoma ainda mais uma vez o enquadre de Imersão Total ao narrar a consequência das ações de Leandro (“[Então você toma] dano, bicha!”), que responde novamente com seu som de beijinho no ombro.

Neste trecho, podemos ver uma constante mudança de enquadres, principalmente de um Intermediário para Jogabilidade e vice versa, com um conluio realizado por participantes que não estão na cena do jogo. Uma questão interessante é a pessoa responsável por quase todas as mudanças de enquadre neste trecho, o Mestre, Martins (nas linhas 003, 008, 012, 019, 035 e 042). Este fator pode ser devido a uma ideia de hierarquia nas mesas de RPG, estando o Mestre no topo dela. Por ser o responsável por conduzir a cena (e a história inteira), sua palavra acaba por ditar de certa forma o ritmo em que acontece a partida, inclusive em que momento se deve jogar, em que momento se deve pensar regras, em que momento há abertura para a utilização de *memes*, e daí por diante.

Vemos também a utilização em diversos momentos de vocábulos e gírias associados à comunidade LGBTQ e/ou à feminilidade. Os que mais aparecem são “amor” / “amore” (Linhas 002, 034 e 035); “viado” / “bicha” (Linhas 037 e 042); e “poc”<sup>5</sup> (Linhas 039 e 040). Além disso, há uso de alguns *memes* associados às mesmas características, como “[Vai ser]

---

<sup>5</sup> Termo que, em sua origem (meados dos anos 80), caracterizava a “bicha pão com ovo”, uma forma de denegrir a imagem de homens homossexuais afeminados. Depois, tornou-se “poc poc”, fazendo referência ao som do salto alto. Atualmente o termo tem sido ressignificado pela comunidade LGBTQ, de forma a perder sua conotação pejorativa.

choque de monstro, viu”<sup>6</sup> e “=↑Tá na chuva [é pra se molhar]!”, e também o que chamei de “som de beijinho no ombro” de Leandro, que é um som estalado e muito agudo de beijo, realizado em diversas vezes ao longo de todo o jogo. Neste primeiro trecho sua função já varia, podendo significar uma vitória ou a obtenção de um bom resultado (Linha 020), ou a derrota ou o fato de “tomar dano” (Linha 043). O som de beijinho no ombro funciona aqui como uma resposta não verbal de Leandro às diversas situações. Fica importante frisar que, diferente desta última questão, os demais *memes* e vocábulos que sinalizam feminilidade ou questões LGBTQ são características dos jogadores, e não dos personagens (independente da sexualidade dos personagens, por ser uma questão de tempo medieval *versus* modernidade) e, portanto, seu uso não é bem-visto em enquadres de Imersão Total. Apesar disso, fica claro que estas características da oralidade têm função central na construção identitária de um grupo composto por pessoas LGBTQ, independente do jogo.

Partimos então para a **Transcrição 2**: “É a promessa de Deus, querida!”

Ainda estamos na mesma batalha da transcrição anterior, alguns turnos depois. Uma primeira parte desta cena foi suprimida, na qual Fay utiliza sua magia divina para expurgar os mortos-vivos, conseguindo de uma vez derrotar todos, menos um. Neste momento, Guto colocou em seu celular a música gospel “500 Graus”, da Cassiane, cuja letra segue como Anexo 4. A mesma música é referenciada novamente nas ações de Fay, e até retorna ao jogo nos momentos finais da batalha, como pode ser visto na transcrição abaixo.

138	Guto	°Eu ri [(tanto) que fiquei com dor de cabeça.°]
139	Fabício	[Ah:, eu (tipo) pego a minha maça.]
140	Amy	=Ahn?
141	Guto	>°Acho que eu tô com dor de cabeça de tanto que eu ri.°<
142	Fabício	<u>Pah</u> ((imitando golpe com maça de cima para baixo)) (2.0)
143	Martins	((cantando baixo)) É a <u>promessa</u> de De:::us!
144	Amy	@[@@]

<sup>6</sup> Frase utilizada na competição Glitter, em uma discussão entre as participantes Rochelly Santrelly e Sangalo, que se tornou viral na comunidade LGBTQ.

145	Fabrcio	[@@]
146	Leandro	[É a] promessa de Deus, querida!
147	Martins	O povo [vai vence::::r]
148	Amy	[@@@@@]
149	Guto	[@@@]
150	Martins	com esse pode↓er!! ((para de cantar)) Força [trê-]
151	Fabrcio	[<Dois] mais>
152	Guto	((Guto coloca novamente a música))
153 154	Fabrcio	>Cinco, mais três, mais (.) dois, cinco. ↑Mais é- mais um (.) que é a maça sagrada mais um. (.) Mais seis, dezoito.<
155	Martins	°É, bicha.°
156	Leandro	((som de beijinho no ombro))
157 158	Fabrcio	↑Dano. É uma criatura maligna, que é um morto-vivo. Então é dois (.) d-seis, (.) mais um d-oito, (2.0) <↑mai:s: (2.0) três>. (.) Dois d-seis,
159	Guto	@@@@@
160 161	Amy	((Referindo-se a Leandro dançando a música gospel)) @@ Você já foi do Exército de Jesus, não é possível.
162	Leandro	Eu, não, meu amor. Eu sou é <u>mu</u> ito <u>fã</u> da Cassiane.
163	Amy	@[@@@]
164	Guto	[@@@]@@@@@
165	Fabrcio	(2.0) Cadê o d-oito, car↑a:lho? Cadê um ↑d-oito, car↑a:lho?
166	Guto	Tá <u>aqui</u> , viado! >Você quer-< qualquer um desses.
167	Leandro	Cassiane é uma <u>artista</u> de <u>verdade</u> .
168	Amy	Ai, não. Eu só danço o Passinho do [Abenço]ado.
169	Martins	[hhhhh]
170	Fabrcio	Isso aqui mais três. (1.0) Seis, doze, treze, dezesseis.
171	Martins	Que isso, viado. Ah
172	Fabrcio	<u>Doze</u> , <u>treze</u> , (.) mais três, dez[seis.]

173	Guto	[Qua]renta e dois.
174	Amy	Brigada.
175	Fabrcio	Dezesseis na [brabuleta.]
176	Leandro e Guto	[Quarenta e] dois.
177	Guto	=Quarenta e dois na borboleta. (.)
178	Fabrcio	((Fay)) ↑Saia daqui! (.)
179	Amy	Em nome de Jesus.
180	Fabrcio	Em nome de Pelor!
181	Amy	@ @ @
182	Guto	Ela me pediu >perdão, eu tô restaurada. @<

Este trecho se inicia com a fala de Guto na linha 138, com um conluio *Off-game* que vai ser encerrado na linha 141. Entrecortado, na linha 140, há o início de um enquadre de Imersão, conforme Fabrício narra a ação de ataque de seu personagem Fay, continuando na linha 142, na qual o jogador utiliza seu corpo para simular o movimento de ataque e cria uma onomatopeia para o som causado por sua arma: “Pah”.

Antes deste momento, em um trecho omitido, Guto havia colocado uma música gospel no momento do turno de Fabrício. Na linha 143, então, Martins retoma a letra da música, cantando em tom de piada e mudando para um enquadre Intermediário **ac**, e sinalizando que o ataque de Fay surtiu efeito. Os demais participantes se alinham a este enquadre de piada, alguns apenas rindo conforme Martins continua a cantar. Na linha 150, ele termina e retoma mais uma vez o enquadre de Jogabilidade (“com esse pode↓er! ((para de cantar)) Força [trê-]”). É interessante notar, mais uma vez, como Martins é o participante que tem mais liberdade para mudar de enquadre, seja para sair ou voltar ao jogo. Fabrício na mesma hora se alinha ao enquadre de Jogabilidade, começando a contar seu dano, e continua neste enquadre por uma boa parte desta transcrição, sendo atravessado pelas falas de outros jogadores. Sua contagem começa na linha 151, tem uma pequena alteração na 165 (“(2.0) Cadê o d-oito, car↑a:lho? Cadê um ↑d-oito, car↑a:lho?”) e continua até terminar na 175: “Dezesseis na [brabuleta]”. Depois, nas duas linhas seguintes, Leandro e Guto corrigem a contagem errada de Fabrício e ratificam a si mesmos, sinalizando que o dano causado foi de quarenta e dois pontos.



Antes de terminar, retornamos à linha 152, quando Guto coloca de novo a música gospel para tocar em seu aparelho celular. Nas linhas 155 e 156, Martins e Leandro se alinham ao enquadre Intermediário, reagindo aos números ditos por Fabrício, com a fala ““É, bicha”” e um som de beijinho no ombro, respectivamente.

Depois, na linha 159, Guto começa a rir histericamente da própria música-piada e, percebendo que Leandro sabe a coreografia, Amy abre um novo conluio, agora totalmente *Off-game*, a partir da linha 160 e terminando na 168 (atravessado por outras falas). Na linha 169, Martins faz som de silenciamento, como um pedido para que o jogo continuasse, e então o foco se volta mais para a contagem de Fabrício.

Depois de contabilizado o dano, na linha 178, Fabrício retoma o enquadre de Imersão, utilizando da sua voz para um *roleplay* que acompanharia o ataque (“↑Saia daqui! (.)”). Amy abre um novo enquadre Intermediário na linha 179, com uma fala de um personagem que não é seu, e Fabrício se alinha a este enquadre, transformando a frase “Em nome de Jesus” em “Em nome de Pelor!”<sup>7</sup>. Por fim, Amy ri e Guto vê abertura para retomar mais uma vez o enquadre *Off-game*, utilizando um *meme*.

Nesta transcrição ainda há muitas mudanças de enquadre. Diferente da anterior, porém, os enquadres são mais estáveis, percorrendo toda a interação, apenas atravessados por alguns conluios. A utilização de vocábulos associados à não-heteronormatividade é em grande parte substituída por usos associados à religião cristã. Isso pode acontecer por influência da música, assim como pelo personagem em ação ser um clérigo (cujos poderes e personalidade são diretamente ligados às divindades do jogo). São também muito marcados por uma ironia dos participantes, até comum entre grupos socialmente minoritários que sofreram e ainda sofrem perseguição de religiões cristãs ao longo da história.

Dois pontos que saltam aos olhos nesta transcrição e precisam de um aprofundamento maior são a linha 165 e as linhas 178 a 180. Na 165, Fabrício utiliza o vocábulo “cara:lho” duas vezes, além de aumentar o tom de voz. Tanto o tom de voz quanto a utilização de palavrões não são atitudes comuns deste participante, e menos ainda de seu personagem. Como os dois (Fabrício e Fay) me parecem muito semelhantes em personalidade e performance, fico com a impressão de que esta linha funcionou para Fabrício como uma forma de se diferenciar do personagem. Ao contrário do usual (como Guto, que cria um sotaque inteiramente novo para representar Gion), porém, a alteração foi realizada em seu “eu” jogador.

---

<sup>7</sup> Uma divindade do D&D que rege o Sol e o verão. É um deus bondoso, e o mais adorado dentre os humanos. Muitos paladinos e clérigos, como Fay, são adoradores de Pelor, e recebem dele seus poderes.

Já na segunda passagem mencionada, Fabrício utiliza a voz de Fay como *roleplay*, dando mais veracidade à ação de ataque de seu personagem. Amy, na linha 179, fala uma frase como se estivesse também em *roleplay*, porém com a voz do próprio Fay. Este enquadre específico, que chamo então de “falso *roleplay*”, se repete em diversos momentos do jogo, principalmente por Amy e Martins, mas também pelos demais participantes, que utilizam a própria voz para simular uma possível fala de outro personagem, seja um PdM ou qualquer dos personagens protagonistas. Já na linha 180, fica um pouco confuso em se tratando do enquadre: poderia muito bem ser um enquadre de Imersão Total, alinhado ao da linha 178, sendo *roleplay* da fala de Fay; ou então um enquadre Intermediário, alinhado ao turno de Amy na 179, sendo também um “falso *roleplay*”, mesmo que de seu próprio personagem. Um ou outro, não influencia de forma drástica no andamento do jogo.

## 4.2. Modos de alinhamento

As ideias debatidas na seção 4.1 deste trabalho são de algum modo gerais neste grupo de RPG. A partir daqui, portanto, estas questões ficarão em segundo plano no debate, podendo ser percebidas nas transcrições. Haverá foco, então, em outras questões muito menos usuais do RPG e bastante pontuais nesta mesa.

Seguindo a sequência, está a Transcrição 3, na qual nos deparamos com um trecho que se encontra majoritariamente no primeiro enquadre, Imersão Total. Isso se dá porque este trecho consiste basicamente de uma cena de *roleplay*, ou seja, com os personagens conversando entre si, sem muitas interrupções do “eu” jogador. Acontece que é um início de sessão e, desta forma, é preciso criar uma ligação com o final da anterior (que não é o final da Transcrição anterior) de forma a preservar a continuidade da história.

### **Transcrição 3.1:** “Posso terminar de *roleplay*?”

Ao final da sessão anterior, o grupo se dirigia a um país chamado Thai, que é magocrata e escravagista. Desta forma, precisariam conseguir alguns passaportes, permitindo que parte do grupo entrasse infiltrada no país, enquanto a outra parte entraria sob o disfarce de escravos. Neste momento, os personagens haviam acabado de conseguir os passaportes e precisariam decidir quem teria qual papel no disfarce.

001 002	Martins	((Floreau)) >↑ <u>Bem</u> , o grande problema aqui é que nós só temos uma quantidade limitada de passaporte para entrarmos.< (1.0)
003 004 005 006	Guto	((Gion, com sotaque)) Bom, primeiro eu recomendo que nós cheguemos >lá. Nós vamos ter que seguir por toda uma costa de cidades, uma floresta< (.) que pode ser perigosa (.) .h então nós deixamos para combinar <u>quem</u> vai usar os tickets quando chegarmos lá.
007 008	Leandro	((Layla)) =>↑Vocês acham isso uma ideia segura?<
009	Martins	((Floreau)) Isso não é muito sensato. °De qualquer forma° [a gente pode]
010	Amy	((Azfrell) [Mas não é ↑óbvio?]
011	Fabício	((Fay)) [>A gente vê isso no caminho<]
012 013 014	Leandro	((Layla)) [=Eu credi-] eu acredito que os entornos da cidade sejam: >uma área igualmente perigosa<, não só (.) dentro.
015 016	Martins	=>↑Peraí, qual informação que vocês têm aí de Thai até agora?< °Eu tô tô com medo de-°
017	Leandro	=Que Mu- que Mulharand [é uma cidade]
018	Fabício	[É uma magocracia]
019	Amy	[Mulharand é-] pera aí. Posso?
020	Guto	=Vou ler de novo. Mulharand era a cidade do (.) do faraó.
021	Martins	=Que você- [é.]
022	Amy	[Sim.]
023	Martins	Não. É o continente na verdade.
024	Amy	Deixa eu fa- Posso?
025	Leandro	=Não, Thai, é o-
026	Amy	>Tô tentando <i>roleplayar</i> <
027 028 028 030	Guto	((Lendo suas anotações, sobreposto a diversas exclamações de continuidade de Amy)) Thai é um ambiente recluso (.) segue uma magocracia (.) são a favor da escravidão de qualquer um que não possua magia arcana (.) >quem manda no lugar são os Magos Vermelhos que

031		têm o objetivo de subjugar todo ser não-mágico.<
032	Leandro	Beijinho ( )
033 034 035 036	Guto	Aí aqui tem o que a gente combinou na sessão passada que foi o que ficou definido dentro do roleplay: (.) seguir pela costa de Mulharand, ou ir de barco, ou ir por um rio de barco e ter o risco da alfândega. O rio tem <o segredo e o disfarce.>
037	Fabrício	Bom, temos tr[ês (tipos)]
038	Guto	[E aí a gen]te definiu
039	Martins	[°Tá, então°]
040	Amy	↑Deixa eu falar!
041	Martins	=Aham
042 043	Amy	Eu tô >roleplayando.< ((Azfrell)) Não é óbvio? A cidade não é uma cidade controlada por magos ou por pessoas que têm magia? (2.0)
044	Leandro	((Layla)) Sim!
045	Amy	((Azfrell)) Então, quantos passaportes temos?
046	Leandro	((Layla)) ↑Três.
047	Amy	((Azfrell)) Quantas pessoas mágicas temos?
048	Guto	((Gion)) °Duas.°
049	Fabrício	((Fay)) Duas?
050	Guto	É porque segundo o Martins é magia arcana, não conta magia [divina.]
051	Amy	[Ah, tá.]
052	Guto	Então é só-
053	Fabrício	((Fay)) O Floreau e (.) a senhorita ((Referindo-se a Layla))
054	Martins	Mas assim, é, off, (.) é::: até então vocês (.) assim-
055 056	Guto	=>↑Engraçado que pra gente levar penalidade< magia divina conta sim, senhor!
057	Martins	=Nã:::o
058	Guto	>Pra ir pra Mulharand< ((faz sinal de 'se foda' com as mãos)) [(.) teu cu.]
059		((Linhas omitidas, onde se discutiram regras sobre magia no jogo))

O pontapé inicial para este momento de *roleplay* vem de Martins, interpretando seu personagem, Floreau. Nas linhas 001 e 002, utiliza a voz do personagem para levantar a questão que quer que os jogadores debatam. Os demais participantes se alinham a este enquadre de Imersão, também fazendo *roleplay* de seus personagens, até a linha 014. Um problema é que as falas são muito sobrepostas, inclusive impedindo que alguns participantes terminem seus turnos adequadamente. Nas linhas 015 e 016, então, Martins muda de enquadre, passando pra um Intermediário **ac**, pedindo as informações que os personagens têm sobre a cidade à qual se direcionam. Nas linhas 017 e 018, Leandro e Fabrício começam a responder como jogadores, alinhando-se ao enquadre Intermediário proposto por Martins e, na 019, Amy tenta se alinhar da mesma forma e é impedida pelas falas sobrepostas, e conclui com um pedido de tomada de turno: “Posso?”.

Na linha seguinte, 020, Guto se refere às anotações em sua ficha, feitas na sessão anterior: “=Vou ler de novo. Mulharand era a cidade do (.) do faraó”. Então, nas linhas 021 e 022, respectivamente, Martins e Amy confirmam a fala de Guto, até que, na 023, Martins volta atrás, ratificando o que havia sido falado anteriormente. Na 024, Amy tenta novamente tomar o turno: “Deixa eu fa- Posso?”. Leandro, porém, na linha seguinte, se alinha à negativa de Martins a Guto. Até então, todos estavam em um enquadre intermediário **ac**, pois suas falas representavam uma tentativa de recordar o que havia sido perguntado por Martins por fora do jogo. Amy, porém, estava tentando se alinhar com o enquadre de Imersão Total, e deixa isso claro na linha 026, quando afirma: “>Tô tentando *roleplayar*<”. A força dessa afirmação vem da ideia de que o *roleplay* é a essência do RPG e, portanto, é considerado mais importante em uma interação do que uma simples lembrança dos acontecimentos passados.

Guto, porém, continua em seu alinhamento de leitura como parte do enquadre Intermediário entre as linhas 027 e 036 (entrecortado por uma fala inaudível de Leandro). Fabrício e Guto, nas duas linhas seguintes, começam seus turnos neste mesmo enquadre, mas um LRT dá abertura ao turno de Martins (linha 039), cuja fala poderia se desenvolver em uma continuidade do jogo ou em uma ratificação do discurso de Guto. Mas é interrompido por Amy, na linha 040, que exclama mais uma vez “↑Deixa eu falar!”. Só então Martins responde de forma a dar voz ao *roleplay* de Amy. Por ter ocorrido tanta interação fora do jogo, ela acaba tendo que avisar o enquadre em que se encontra a partir da linha 042: “>Eu tô *roleplayando*”; e então retoma a voz de sua personagem, Azfrell, retomando o enquadre de Imersão Total.

Leandro e Guto se alinham a ela nas linhas seguintes até que, na 050, para responder à dúvida de Fabrício (ou, melhor, de Fay), retoma o enquadre Intermediário, inclusive referindo-se a uma fala anterior de Martins. Amy e o próprio Guto seguem neste enquadre nas duas linhas seguintes, e então é Fabrício quem retorna à Imersão na 053, ao complementar a fala anterior de Guto. Esta fala é um pouco confusa, pois poderia também ser entendida como estando no mesmo enquadre Intermediário aberto por Guto, mas optei pela interpretação de que se trata de uma retomada do enquadre de Imersão pela forma como Fabrício utiliza o nome de um personagem, Floreau, e o pronome feminino de Layla em vez do masculino de Leandro: “O Floreau e (.) a senhorita”.

Na linha 054, porém, Martins sai do enquadre de Imersão para o Intermediário, e o faz da mesma forma que Amy, avisando em que enquadre sua fala aconteceria: “Mas assim, é, *off*”. Daí, se inicia um debate sobre regras do jogo, e as linhas foram omitidas por não interessarem ao foco da análise na presente subseção.

### Transcrição 3.2:

075	Amy	Eu tô tentando- tô tentando terminar [de <i>roleplayar</i> .]
076	Fabrício	[Quem- ela, é], ela tem o final dela.
077		[°Desculpa°]
078	Amy	[Pois é.] (.) Então,
079	Guto	((Gion)) Então ninguém ( ) de quatro
080	Amy	@ é.
081	Martins	=Técnic- >peraí, s-só pra< (.) dar uma dica.
082	Amy	Hm?
083	Martins	<↑Técnicamente> isso não é um jogo sobre ser mago ou não, e sim quem
084		mente melhor. (.) <Se uma pessoa conseguir convencer que ela tem <u>magia</u>
085		(.) é isso, entendeu?>
086	Amy	Deixa eu ver se meu “blefar” tá [em dia.]
087	Martins	[Se você] tiver realmente magia já é um-
088	Guto	=↑É isso que eu tô vendo ago[ra @@@]
089	Martins	[um up] >porque você realmente tem
090		magia.<

091	Leandro	É um [risco.]
092	Martins	[Agora], tipo (.) se forem selecionar outras pessoas, é melhor
093	Guto	Só tenho um bônus de (três)
094	Martins	Mas tem os seus riscos. >Por exemplo, a< Amy
095	Guto	°( ) por causa do carisma°
096	Martins	°Eu não posso dar exemplo, porque às vezes-° Se a Amy, >ela é uma
097		personagem que não tem magia<. Ponto. <Se: calhar de tipo> (.) acontecer
098		uma situação que ela tem que usar magia e ela não usar, >todo mundo vai
099		falar “ <u>caralho</u> <, ela não é maga? Por que que ela não usa uma magia?”
100	Amy	°Uhum.°
101	Martins	>Aí eles vão falar “usa <u>magia</u> !” Aí ela vai falar<, tipo ((gesticula algo
102		como “não consigo”))
103	Leandro	Uhum:
104		((Linhas omitidas))
135	Amy	>(Só quero) terminar meu raciocínio.< (1.0)
136	Fabício	[Tá].
137	Amy	[@] <Posso <u>terminar</u> de <u>roleplay</u> ?> .h (.)
138	Guto	Vamos lá, terceira tentati:va.
139	Amy	=Obrigada. ((Azfrell)) Então, temos pessoas
140		que são (.) má:gicas e temos pessoas que podem (.) se passar por mágicas,
141		e temos eu, (.) que eu posso (.) me disfarçar. (.) E:u não não consigo imitar
142		(.) isso ((gesticulando com as mãos)), até porque: eu
143	Martins	((Floreau)) =>Não é inteligente o
144		suficiente h<
145	Amy	((Azfrell)) [Não, não.]
146	Guto	[@@@]@@ Eu ri de verdade @@@@
147	Amy	((Azfrell)) Isso é muito complexo e::: eu::: (.) já sei ser escrava, então eu
148		posso me disfarçar. É bem mais fácil e bem mais seguro pra mim do que (.)
149		tentar: (.) fingir: (.) >°fazer essas coisinhas brilharem e essas coisas que
150		vocês fazem°.<
151	Martins	((Floreau)) Ok, já temos uma escrava então.

Retomamos na linha 075, com a fala de Amy: “Eu tô tentando- tô tentando terminar [de *roleplay*]”. Com isso, ela pede mais uma vez para tomar o turno de fala, dando ênfase em certas sílabas da palavra, que representam o próprio ato de jogar. Fabrício, nas linhas 076 e 077, começa a mudar de enquadre, mas acaba se alinhando ao pedido de Amy, de forma a alertar a todos que ela esperava pela oportunidade de falar e pedindo desculpas. A linha 078, de Amy, é um turno muito curto, mas com dois enquadres diferentes: “[Pois é]” é uma resposta direta a Fabrício, confirmando sua dificuldade em ter espaço de fala naquele momento; segue-se uma curta pausa, que sinaliza a mudança de enquadre, e o “Então,” já seria uma nova tentativa de *roleplay*. Guto, mesmo se alinhando ao enquadre de Imersão (sinalizado, como sempre, pelo sotaque com que representa seu personagem), corta a fala de Amy na linha 079 com uma piada de seu personagem, tendo como resposta uma risada e confirmação dela na 080.

Na linha 081, Martins retoma o enquadre Intermediário da linha 054, novamente avisando, de certa forma: “=Técnic- >peraí, s-só pra< (.) dar uma dica”. Todos se alinham a ele, continuando a interação até a linha 103 e depois, mais uma vez sendo necessário omitir algumas linhas da análise.

Amy mais uma vez pede o turno de fala na linha 135: >(Só quero) terminar meu raciocínio<”; e, após uma nova confirmação de Fabrício, continua na 137: “[@] Posso terminar de *roleplay*? .h (.)”. Dá ênfase nas últimas sílabas das palavras “terminar” e, novamente, “*roleplay*” de forma a salientar ainda mais sua tentativa constante de ter um turno de fala adequado. Guto responde afirmativamente, embora ironizando, na linha 138: “Vamos lá, terceira tentati:va”. Amy, na linha seguinte, responde imediatamente com um “=Obrigada”, e retoma a voz de Azfrell, novamente se alinhando ao enquadre de Imersão Total, começando na linha 139 e, juntamente com os demais participantes, até o fim da transcrição. O que se destaca, ainda, é a linha 146, quando Guto ri e, para demonstrar que esta ação de rir era tanto referente ao “eu” jogador quanto ao “eu” personagem, atravessa a risada com a frase “Eu ri de verdade”. É interessante como aqui é alterada a ideia de “verdade”, que deixa de ser o mundo real em que estão os jogadores, e passa a ser o dos personagens.

Com esta transcrição, fica clara a separação entre os três enquadres principais discutidos na seção anterior deste trabalho. Por mais que se tente separar os dois “mundos”, no jogo e fora dele, é impossível fazê-lo, tendo em vista que a fala e a narração apenas acontecem em um, enquanto o outro fica a nível de imaginação apenas. Assim, os jogadores têm que encontrar formas de dividir com clareza o que deve ser interpretado como jogador ou



como personagem. Aconteceu nesta última transcrição diversas indicações diretas de alteração de enquadre, elemento que deveria ser até evitado dentro do jogo. Já na próxima transcrição se dará uma outra forma de diferenciação, e será melhor entendida a partir do seguinte trecho de Goffman:

Freqüentemente, parece que, ao mudarmos de voz – seja para falar por outro aspecto de nós mesmos ou por outra pessoa, ou para deixar nosso discurso mais leve com uma apresentação rápida de algum arranjo de uma interação fora do contexto –, não estamos exatamente encerrando o alinhamento anterior, mas o suspendendo temporariamente, com o entendimento de que ele será quase imediatamente restabelecido. Da mesma maneira também, quando cedemos a palavra numa conversa, assumindo assim o *footing* de interlocutor (endereçado ou outro), fica-nos garantida a expectativa de reingresso no papel de falante, no mesmo *footing* em que o deixamos. Conforme já dito, esse é claramente o caso do narrador que permite ser interrompido pelos ouvintes, mas ocorre também essa abdicação temporária da posição quando não está sendo narrada uma história. Então, é preciso admitir que podemos manter o mesmo *footing* através de vários dos nossos turnos na fala. E é sempre possível incluir inteiramente um alinhamento em outro. (GOFFMAN, 2013, p. 146-147)

### **Transcrição 7: “Fiz voz de viado agora”**

Por fim, já em Thai, o grupo interagiu com um PdM comerciante de escravos, que analisava a “mercadoria” dos personagens, ou seja, metade deles. Para diferenciar o PdM, Martins engrossou a voz.

600	Martins	>Ele olha pra- ele olha pra isso e fala< “Isso é impressionante. E curioso.”
601		(.) °Fiz voz de viado agora°. ↓Isso é impressionante,
602	Guto	=Agora? @@
603	Fabrcio	[Agora!?!]
604	Amy	[Agora!?!]
605	Martins	[↓e curioso]
606	Guto	@ @ @
607	Fabrcio	Adorei.

Na citação apresentada, Goffman fala sobre a manutenção do alinhamento em diversos turnos de fala, o que já foi detalhado na seção anterior. O que vemos aqui, porém, é o próprio narrador suspendendo seu alinhamento em prol de outro, como que para ratificar a si mesmo e sinalizar para os demais participantes que a utilização de sua voz natural, a “voz de viado”, seria incorreta para se alinhar ao enquadre pretendido. Fica claro, mais uma vez, o quão

importante é a alteração da voz para a caracterização de personagens, principalmente no papel de Mestre, que controla todos os personagens que não são dos demais jogadores e, portanto, precisa sempre buscar formas de diferenciá-los não só do jogador, mas também entre si.

Em todos os turnos de fala de Martins (Linhas 600 a 602 e 606), ele faz uma narração de um PdM. Seu enquadre é majoritariamente o de Imersão Total. Varia bastante quando se trata de alinhamento, porém. Começa o turno, na linha 600, com “>Ele olha pra- ele olha pra isso e fala<”. Utiliza sua voz natural para isso, apenas um pouco acelerada, pois representa uma ação física do PdM que está interpretando. Depois, inicia o *roleplay* ao falar pelo personagem (“Isso é impressionante. E curioso”). Sua voz, porém, continua a mesma. Ao notar que não se alinhou corretamente, ou seja, não modificou a voz como deveria para o *roleplay* daquele personagem, retoma seu “eu” participante com o trecho “<sup>o</sup>Fiz voz de viado agora”, passando rapidamente para um enquadre Intermediário **ac**. Com essa afirmação, diferencia sua voz natural da do personagem, sendo a voz natural tachada como “voz de viado”. Em um senso comum, esta passagem poderia ter conotação negativa, mas, devido à natureza dos participantes desta interação em específico, tanto a utilização de uma “voz de viado” quanto o alerta para o uso desta voz não foram mal interpretados; pelo contrário, tornou-se uma piada dentre os participantes da interação (demarcada em todas as demais linhas desta transcrição), por terem conhecimento de que a “voz de viado” é a voz comum de Martins. Por fim, retoma o *roleplay* do personagem (com o enquadre de Imersão), engrossando a voz, de forma que fique menos ligada à ideia de “voz de viado”, e repete: “Isso é impressionante” [...] “e curioso”.

Uma questão interessante, ainda sobre a “voz de viado”: esta, que é sua voz normal, é utilizada pelo mesmo jogador quando está interpretando seu personagem Floreau, e ele o diferencia a partir de outras características, como a forma de falar levemente mais rebuscada e um tanto irônica. Para os PdM diversos, utiliza técnicas tão diversas como e, para este em específico, utilizou uma voz que fugisse da ideia de “viado”, que podemos então entender como “voz de hétero”. Podemos então apontar uma separação, que provavelmente não foi proposital, entre a figura do herói (ou, ao menos, do protagonista) possuindo uma “voz de viado”, enquanto o antagonista é representado por uma voz grossa, “voz de hétero”. Este tipo de caracterização, por mais simples que seja, denota uma potência de subversividade que, creio, está muito ligada às vivências também subversivas e marginalizadas deste grupo.

## 5. Considerações Finais

Para concluir este trabalho, podemos fazer um paralelo do que foi discutido nas sessões anteriores com o que entendemos por uma interação face-a-face mais comum, de conversa no dia a dia. A primeira questão é a da hierarquia de troca de enquadres que vimos em diversos momentos da análise. Parte-se sempre do princípio, a partir da Análise da Conversa, que os turnos serão definidos principalmente a partir de LRTs e dos pares adjacentes. Neste caso, porém, existe um fator social dentro do jogo que é a figura do Mestre. Apesar de não ter influência alguma no enquadre *Off-game*, a posição de Mestre faz com que este participante tenha a palavra final em momentos de mudança ou retomada de enquadre, já que ele é o principal responsável por guiar a narrativa contada.

Além disso, a própria demarcação destes enquadres é um fator que diferencia este tipo de interação. Ao invés de ter enquadres sempre mutáveis, que se formam a partir da conversa em si, no jogo de RPG os enquadres já são de certa forma pré-definidos. Todos sabem que existe um momento de jogo (enquadre **a**, Imersão Total) e fora dele (enquadre **c**, *Off-game*), assim como um lugar de discussão sobre o jogo (enquadre **b**, Jogabilidade), já que suas regras são bastante elaboradas, levam tempo a serem dominadas e ainda têm abertura para diferentes interpretações. Entender estas posições – já que os jogadores não precisam dominar o conceito de enquadre, obviamente – é essencial para que dê o jogo, e pouca compreensão destas divisões pode acarretar em um atravessamento muito grande, causando uma dificuldade em imergir na história ou ainda o *meta-jogo*.

E, mesmo que possamos encontrar enquadres demarcados e repetitivos em uma interação comum, o RPG ainda se diferencia pelas formas que cada jogador cria para se alinhar aos diferentes enquadres. Em um enquadre de Imersão, pode ser feita uma alteração de voz para sinalizar a fala do personagem, um movimento de corpo para mimetizar o mesmo movimento no jogo, e daí por diante. Já no enquadre *Off-game*, os participantes da interação falam por si mesmos, mas ainda em um grupo específico. No caso destes participantes, são notáveis os usos associados à vivência LGBTQ e à feminilidade, o que ajuda a construir toda uma identidade própria para o grupo, que faz jus a um conhecimento compartilhado tão importante quanto aquele associado ao jogo.

Resta ainda reafirmar que, para a produção deste trabalho, foram utilizados ao total cerca de dez minutos de áudio. Restam ainda quase trinta horas não trabalhadas, com as quais

esta pesquisa poderia com certeza continuar e seguir com diversas abordagens. Além do material disponível, deixo claro que a campanha continua sendo jogada, e creio que os participantes aceitariam de bom grado continuar sendo gravados para uma possível continuidade desta pesquisa, resultando em uma produção de dados cada vez mais diversa. O trabalho poderia seguir por muitos caminhos, e eu gostaria de trabalhar mais, principalmente, as questões de gênero e sexualidade que estão transversais já aqui, os atravessamentos do sujeito jogador com o sujeito personagem, e o próprio desenvolvimento dos participantes como jogadores e da construção e aprofundamento de seus personagens. Além disso, esta pesquisa também poderia abrir portas para outras pesquisas, produzidas por mim ou não, utilizando como material diferentes sistemas e mesas de RPG, assim como a possibilidade de enredar para diferentes áreas do conhecimento.

## 6. Bibliografia

- BATESON, Gregory. **Uma teoria sobre brincadeira e fantasia**. Trad. Lúcia Quental. In: RIBEIRO, Branca Telles; GARCEZ, Pedro M. (orgs.) **Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociolinguística em análise do discurso**. 2ª ed. Porto Alegre: Age, 2013, p. 85-105.
- BIAR, Liana de Andrade; Bastos, Liana Cabral. Quando entretenimento e política se encaixam: enquadres e estruturas de participação no talk show. *ReVel*, vol. 7, n. 13, 2009.
- COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Livro do Jogador *Dungeons & Dragons*: Livro de regras básicas I**. v.3.5. São Paulo: Devir, 2004a.
- \_\_\_\_\_. **Livro do Mestre *Dungeons & Dragons*: Livro de regras básicas II**. v.3.5. São Paulo: Devir, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Livro dos Monstros *Dungeons & Dragons*: Livro de regras básicas III**. v.3.5. São Paulo: Devir, 2004b.
- COSTA, Fábio Henrique da Silva. **Teatro e RPG: Jogos de Interpretação**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Teatro) – Faculdade Paulista de Artes, São Paulo
- CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria**. 2008. Dissertação (Programa de Pós Graduação em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- FERNANDES, Claudemar Alves. Contribuições de Erving Goffman para os Estudos Linguísticos. **Caderno de Linguagem e Sociedade**, 4, 2000.

FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de. **O Role Playing Game e a Escola: Múltiplas Linguagens e Competências em Jogo: Um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar.** 2006. Dissertação (Programa de Pós Graduação em Educação) – Centro de Tecnologia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

GOFFMAN, Erving. **Ritual de Interação: ensaios sobre o comportamento face a face.** Trad. Fábio Rodrigues Ribeiro da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, [1967] 2011.

\_\_\_\_\_. “*Footing*”. Trad. Beatriz Fontana. In: RIBEIRO, Branca Telles; GARCEZ, Pedro M. (orgs.) **Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociolinguística em análise do discurso.** 2ª ed. Porto Alegre: Age, 2013, p. 107-148.

RIBEIRO, Branca Telles. **Análise de enquadres em uma entrevista psiquiátrica.** Cadernos IPUB/5, 1997, p. 51-85.

RIBEIRO, Branca Telles; GARCEZ, Pedro M. (orgs.) **Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociolinguística em análise do discurso.** 2ª ed. Porto Alegre: Age, 2013.

SACKS, Harvey; SCHEGLOFF, Emanuel A.; JEFFERSON, Gail. **Sistemática Elementar para a organização da tomada de turnos para a conversa.** Veredas, v. 7, n. 1-2, 2003.


SILVA, Caroline Rodrigues; ANDRADE, Daniela Negraes P.; OSTERMANN, Ana Cristina. **Análise da Conversa: uma breve introdução.** *ReVEL*, vol. 7, n. 13, 2009, p. 1-21. [www.revel.inf.br]

STAROSKY, Priscila. Enquadres, Esquemas de Conhecimento e *Footing* na Interação de uma Criança Surda e de suas Terapeutas através do Jogo com Regras. In: **II Simpósio Internacional de Análise Crítica do Discurso e VIII ENIL – Encontro Nacional de Interação em Linguagem Verbal e não verbal, 2007. Anais.** São Paulo: Universidade de São Paulo – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2007.

TANNEN, Deborah; WALLAT, Cynthia. Enquadres interativos e esquemas de conhecimento em interação: exemplos de um exame/consulta médica. Trad. Parmênio Camurça Citó. In: RIBEIRO, Branca Telles; GARCEZ, Pedro M. (orgs.) **Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociologia em análise do discurso**. 2ª ed. Porto Alegre: Age, 2013, p. 183-214

# 7. Anexos

## Anexo 1: Planilha de personagem



**FICHA DE PERSONAGEM**

---

NOME DO PERSONAGEM \_\_\_\_\_ JOGADOR \_\_\_\_\_

CLASSE \_\_\_\_\_ RAÇA \_\_\_\_\_ TENDÊNCIA \_\_\_\_\_ DIVINDADE \_\_\_\_\_

---

NÍVEL \_\_\_\_\_ TAMANHO \_\_\_\_\_ IDADE \_\_\_\_\_ SEXO \_\_\_\_\_ ALTURA \_\_\_\_\_ PESO \_\_\_\_\_ OLHOS \_\_\_\_\_ CABELO \_\_\_\_\_

NOME DA HABILIDADE	VALOR DE HABILIDADE	MODIF.	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO	TOTAL	DANO/PV ATUAIS	DANO POR CONTUSÃO	RED. DE DANO	DADO DE VIDA	DESLOCAMENTO
<b>FOR</b> FORÇA					<b>PV</b> PONTOS DE VIDA					
<b>DES</b> DESTREZA					<b>CA</b> CLASSE ARMADURA	<b>10+</b>				
<b>CONS</b> CONSTITUIÇÃO					TOTAL	BÔNUS ARMADURA	BÔNUS ESCUDO	MODIF. DESTREZA	MODIF. TAMANHO	MODIF. VARIADO
<b>INT</b> INTELIGÊNCIA					<b>INICIATIVA</b> MODIFICADOR	TOTAL	MODIF. DESTREZA	MODIF. VARIADO	CHANCE DE FALHA ARCANA	PENAL. POR ARMADURA
<b>SAB</b> SABEDORIA					BÔNUS DE	<b>BASE DE ATAQUE</b>			RES. À MAGIA	
<b>CAR</b> CARISMA					TOTAL					

<b>TESTE DE RESISTÊNCIA</b>	TOTAL	TESTE BASE	MODIF. HABILIDADE	MODIF. MÁGICO	MODIF. VARIADO	MODIF. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES DE CONDIÇÃO
<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUIÇÃO)							
<b>REFLEXOS</b> (DESTREZA)							
<b>VONTADE</b> (SABEDORIA)							

BÔNUS DE ATAQUE	TOTAL	BÔNUS BASE DE ATAQUE	MODIF. FORÇA	MODIF. TAMANHO	MODIF. VARIADO	MODIF. TEMPORÁRIO
<b>CORPO A CORPO</b>						
BÔNUS DE ATAQUE						
<b>DISTÂNCIA</b>						

<b>ARMA</b>	BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO
			PROPRIEDADES ESPECIAIS

<b>ARMA</b>	BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO
			PROPRIEDADES ESPECIAIS

<b>ARMA</b>	BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO
			PROPRIEDADES ESPECIAIS

<b>ARMADURA/ITEM PROTEÇÃO</b>	TIPO	BÔNUS DE ARMADURA	PENAL. POR ARMADURA
BÔN. MÁX. DES	FALHA MAGIA ARCANA	DESLOCAMENTO	PESO
			PROPRIEDADES ESPECIAIS

<b>ESCUDO/ITEM PROTEÇÃO</b>	BÔNUS DE ARMADURA	PESO	FALHA MAGIA ARCANA	PENAL. POR ARMADURA
PROPRIEDADES ESPECIAIS				

MUNIÇÃO \_\_\_\_\_ MUNIÇÃO \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

As perícias marcadas com "■" não podem ser usadas por personagens que não tenham graduações nela. As perícias marcadas com um "❑" são exclusivas de algumas classes.  
 \* As penalidades por armadura se aplicam ao teste. \*\* -1 de penalidade para cada 2,5 kg de equipamento.



### Anexo 2: Tabuleiro do jogo



### Anexo 3: Quadro de Convenções de Transcrição

[texto]	Falas sobrepostas	>texto<	Fala mais rápida
=texto	Falas coladas	<texto>	Fala mais lenta
(2.0)	Pausa	°texto°	Fala com volume mais baixo
(.)	Micropausa	TEXTO	Fala com volume mais alto
,	Entonação contínua	<u>texto</u>	Sílaba, palavra ou som acentuado
.	Entonação final	(texto)	Dúvida do transcritor
?	Entonação de pergunta	((texto))	Comentário do transcritor
-	Interrupção abrupta	( )	Texto inaudível
:	Alongamento do som	hhh	Expiração audível
↑	Entonação ascendente	.hhh	Inspiração audível
↓	Entonação decrescente	@ @	Risada

**Anexo 4:** Letra da música “500 Graus” – Cassiane

Uma chuva diferente agora está se formando no céu  
 Temporal de benção e poder  
 Um calor tão glorioso invade toda igreja  
 500° de puro fogo santo e poder

Pra fazer enfermidade desaparecer  
 Pra fazer o inimigo fugir de você  
 Uma nuvem de vitória está sobre a igreja  
 A previsão de Deus diz que vai chover

Vai chover línguas estranhas por todos os lados  
 E desse temporal quero sair molhado  
 Molhado e revestido por esse poder  
 Agora o impossível vai acontecer

É a promessa de Deus  
 O fogo vai descer, por esse poder!  
 É a promessa de Deus  
 O fogo vai descer, por esse poder!

Já começa acontecer  
 Debaixo dessa chuva posso contemplar  
 Aleluia daqui, Glória e aleluia de lá  
 Inundando os irmãos  
 Com a benção nas mãos  
 Vejo milhares de anjos  
 Vindo num imenso trovão

Desse lado tem poder  
 Desse lado tem vitória  
 Aqui na frente tem irmãos  
 Sendo batizados, dando glória  
 Ali no meio o fogo cai  
 Toda enfermidade não resiste e sai  
 Pelo Santo nome de Jesus

Uma chuva diferente agora está inundando esta igreja  
 Temporal de benção e poder  
 Um calor tão glorioso está queimando o pecado  
 Destruindo tudo que aflige você  
 500° de puro fogo santo e poder

E já fez enfermidade desaparecer  
 E já fez o inimigo fugir de você  
 Uma nuvem de vitória continua na igreja  
 A previsão nos diz que ainda vai chover

500° de puro fogo santo e poder

Disponível em <https://www.lettras.mus.br/cassiane/1246736/> último acesso 21/11/2018 às 01h44min