



Faça sua busca

buscar

Assine

E-mail

SAC

Canais

**Observatório da Imprensa**

Você nunca mais vai ler jornal do mesmo jeito

Quarta-feira, 10 de setembro de 2008

OBSERVATÓRIO | SEÇÕES | BLOGS | OI NA TV | OI NO RÁDIO | SERVIÇOS | CONTATO

Busca ▾

Feitos & Desfeitos

Início > Índice Geral > Feitos & Desfeitos

RPG E MÍDIA

A ignorância continua, três anos depois

Por Cynthia Semíramis Vianna em 11/1/2005



Cynthia Semíramis Vianna

Mestre em Direito pela PUC-MG, editora do site www.direitoinformatico.org, ex-jogadora do RPG "Vampiro: A Máscara", hoje estuda o uso do RPG em salas de aula

Outros artigos desta Seção

Em outubro de 2001, uma estudante foi encontrada morta a facadas num cemitério de Ouro Preto (MG). Os investigadores e a mídia alegaram que a morte foi causada por um jogo de RPG. Essa abordagem gerou uma onda de fúria contra o jogo (inclusive com a tentativa de proibir os livros de RPG) e, em seguida, uma série de críticas aos que associaram o jogo ao crime e ao satanismo, como se pôde ver nas edições 145, 146 e 148 do *Observatório da Imprensa* [veja remissões abaixo].

Pouco mais de três anos depois do crime, o assunto volta à tona com a promotora denunciando os acusados de matarem a estudante. Porém, a mídia dá mostras de que ainda não fez o dever de casa, e continua insistindo na abordagem preconceituosa do RPG.

Em 3/1/2005, no Uai (www.uai.com.br/uai/noticias/agora/local/145581.html), site de notícias pertencente ao jornal *Estado de Minas*, há a afirmação de que os acusados "eram adeptos de seitas macabras, cujos princípios encontrariam relação com jogos de RPG", mas não há qualquer explicação sobre RPG, sobre o conceito de "seitas macabras" ou de como chegaram a essa relação.

O Tempo (www.otempo.com.br/editoria.asp?edicao=21%2F12%2F2004&nome=cid), em 21/12/2004, já havia tratado do assunto de forma equivocada ao afirmar que "a estudante foi assassinada em um ritual satânico após perder uma partida de Role Playing Games (RPG), jogo de tabuleiro em que as pessoas encarnam personagens". A relação entre RPG e ritual satânico não foi informada, e a caracterização do jogo está errada: jogos de RPG não usam tabuleiro, nem têm vencedor.

Em notícia da Assembléia Legislativa de Minas Gerais com data de 13/12/2004 (www.almg.gov.br/Not/BancoDeNoticias/Not505085.asp), afirma-se que os suspeitos do crime "são estudantes aficionados no RPG (Role Playing Game), jogo em que cada um interpreta um papel conforme sorteio. Entre esses papéis, pode haver o de carrasco e o de vítima". Essa nota assemelha-se mais à observação de hábitos sadomasoquistas. Jogos de RPG buscam a cooperação entre os jogadores, não existindo neles o esquema vencedor-vencido. Dificilmente os estereótipos carrasco-vítima serão utilizados no jogo, já que podem estragar o espírito de cooperação do grupo. E nem sempre há sorteio para o papel de cada jogador. Em jogos como "Vampiro: A Máscara", cada jogador cria livremente seu personagem.

Pesquisa

O *Jornal da Globo* (jg.globo.com/JGlobo/0,19125,VTJO-2742-20041220-71435,00.html) de 20/12/2004 fez reportagem sobre o crime, divulgada nacionalmente. Nela, enquanto a narração afirmava que foram encontrados manuais de magia negra, incluindo uma bíblia satânica, a tela mostrava apenas livros de RPG, levando a uma associação de idéias absurda. Vale esclarecer que a referida "bíblia satânica" era um dos suplementos do RPG "Vampiro: A Máscara" denominado "Livro de Nod", que reúne textos poéticos, fictícios, sobre uma possível origem bíblica dos vampiros.

É possível acessar os arquivos das reportagens sobre o caso no site da Globo (<http://busca1.zoom.globo.com/glbdirceSearch/engine?q=RPG&i=11&s=10&category=&query=RPG&origem=TVjg&site=jg.globo.com/JGlobo>) desde o crime, em 2001. É



impressionante constatar que a argumentação não mudou, continuando a forçar uma associação entre RPG e magia negra. Nas raras vezes em que o assunto aparece em grupos de discussão de RPG, é sempre algum visitante que chama os jogadores de "satanistas" e "perdidos".

Basta uma busca em sites relacionados a educação para ver que o RPG é um jogo que tem recomendação pedagógica e traz vários benefícios aos jogadores. Além da diversão, estimula a aquisição de conhecimentos, o hábito da leitura, a socialização, a interdisciplinaridade, a criatividade, o gosto pelo trabalho de cooperação. Tantas vantagens vêm ainda com baixo custo: muitas vezes os jogadores usam regras próprias, ou dividem os custos dos livros de regras. Para a sessão de jogo, basta papel, lápis e imaginação.

Discuta

Mesmo jogos de temática adulta, como os de terror em geral, e de vampiro, em particular, trabalham-se características do ser humano que são difíceis de ser percebidas em sua totalidade no dia-a-dia das pessoas. Compreender o que é humanidade, compaixão, solidariedade, autocontrole, perdas afetivas, ou ter idéia da angústia de viver sem sol, tendo de consumir o sangue de quem um dia foi seu semelhante, é uma forma de alertar para os benefícios que temos em nossas vidas, e aos quais não damos o devido valor até que seja tarde demais.

No entanto, essas informações são pouco divulgadas na mídia. Parece que é muito mais interessante apresentar um "jogo do demônio", e incentivar a histeria coletiva, do que esclarecer seus benefícios.

Uma busca simples na internet traz várias discussões em que as pessoas consideram RPG um jogo anticristão (embora existam também jogos de RPG com temática bíblica, como o "d20 Testament"), ou demoníaco, por fazer as pessoas jogarem como elfos, magos, vampiros, ogros e afins. Ora, isso é sinal de intolerância, de desrespeito ao próximo. Fazer com que uma pessoa jogue com um personagem totalmente diferente dela é uma forma de torná-la mais sensível ao preconceito e à exclusão social. Com certeza, ela evitará pré-julgar as pessoas e se tornará mais solidária depois de passar por uma experiência como essa. Há ainda a diversão do faz-de-conta, de fazer um personagem super-herói que nunca existirá no mundo real.

Explique

Porém, a mídia não esclarece essas questões. Poderia fazer um favor à sociedade ao explicar como se dá o processo de criação de personagens, o desenrolar do jogo, e desmistificar o comportamento dos jogadores. Mas, ao optar por fazer associações com magia negra ou reproduzir a ignorância de quem nunca jogou nem viu um livro de RPG, apenas faz com que os jogos sejam injustamente criticados e proibidos.

Resultado disso é que, juntamente com a denúncia dos acusados do crime em Ouro Preto, estejam circulando novamente os boatos de proibição do jogo de RPG. Só que a proibição é inconstitucional, pois ofende o princípio da liberdade de expressão. Jamais deveria ter sido cogitada, muito menos deveria ter existido uma Ação Civil Pública para proibi-la, como foi feito em 2001 pelo procurador da República Fernando Martins. Felizmente, o máximo a que se chegou, em março de 2002, foi à classificação dos livros de RPG por faixa etária (www.prmg.mpf.gov.br/index_noticia.htm). Mas é assustador pensar que a censura, nos moldes da ditadura militar, foi cogitada e peticionada. No site da Procuradoria da República em Minas Gerais (www.prmg.mpf.gov.br) é possível consultar a íntegra da petição.

Para combater a ignorância sobre o RPG, os jogadores têm de explicar detalhadamente o que fazem e convencer seus pais de que sua diversão não é, literalmente, o diabo que os mal-informados pintam. Fazer essas explicações é um "trabalho de formiguinha", que nem sempre convence, pois a reação das pessoas é comparar tudo aos demônios que viram na televisão ou leram no jornal, muitas vezes preferindo acreditar nestes últimos.

Desconfie

É por viver situações como essa que lamentamos o pouco empenho da mídia. Ela teve três longos anos para aprender o que é RPG e fazer reportagens decentes sobre o tema. Como não o fez, podemos presumir que prefere manipular a opinião pública para desviar os jovens dos seus jogos educativos, fornecendo-lhes outro tipo de diversão: assistir à televisão, ler notícias deturpadas e virar cidadão consumista e alienado.

Em épocas como agora, em que o crime de Ouro Preto é ressuscitado e os fóruns de RPG costumam ser invadidos por comentários insultando os jogadores, promover uma explicação do jogo para leigos é fundamental para evitar preconceitos, proibições e arbitrariedades. Não podendo contar com a mídia, incapaz de realizar sua função de informar de forma decente, resta-nos apenas continuar com o trabalho de formiguinha.

Aos que não fazem idéia do que é o jogo, sugerimos uma busca na internet para

conhecer vários sites especializados em RPG e entrar em contato com jogadores. Também recomendamos que procurem manusear, nas livrarias, o material que orienta os jogos. Mas, tão importante quanto adquirir esse conhecimento é desconfiar de toda reportagem anti-RPG que aparecer na mídia. Afinal, quem teve três anos para fazer o dever de casa e na conseguiu não merece consideração.

Leia também

[Apologia ao satanismo? Onde?](#) – Fabiano Duarte Denardin

[O RPG leva ao crime](#) – Sonia Ramos

[Jornalista não tem filho?](#) – Marinilda Carvalho

[Oportunismo e preconceito](#) – Caderno do Leitor [*rolar a página*]

[Que país ignorante!](#) – Caderno do Leitor [*rolar a página*]

Comentários (0)

[Comentar](#)

[Compartilhe](#)

[\[imprimir\]](#) [\[enviar a um amigo\]](#) [\[link permanente\]](#)

[Termos de Uso](#) |  | [Política de Privacidade](#)