

“Então você toma dano, bicha”: mudanças de enquadre e alinhamento e performances identitárias em um jogo de RPG

“So you take damage, queen”: frame and footing changes and identity performances in an RPG game

João Pedro Delorenci Toscano Costa¹

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

jpdelorenci@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-5205-5383>

Elizabeth Sara Lewis²

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

elizabeth.lewis@unirio.br

<https://orcid.org/0000-0001-6303-5727>

Resumo: Este artigo tem como tema o RPG, uma modalidade de jogo de interpretação no qual se constrói uma narrativa compartilhada entre os participantes. Os dados foram gerados entre abril e dezembro de 2018 em 7 sessões de um jogo de RPG cujos participantes se identificavam como LGBTQIs ou simpatizantes. Utilizando os conceitos de Enquadre e Alinhamento, da Sociolinguística Interacional, a pesquisa objetivava, num primeiro momento, analisar quais enquadres emergiam, como se sobrepunham e como os jogadores se alinhavam aos enquadres. Num segundo momento, procurou-se olhar para como questões de gênero e sexualidade se tornavam relevantes nas interações. Concluiu-se que, diferente de outras conversas face-a-face, o RPG possui relações de enquadre bem específicas e altamente móveis, que são definidas pela própria modalidade do jogo. A forma como os participantes se alinham aos enquadres varia, primeiro de enquadre a enquadre, mas também a partir de seus conhecimentos e experiências compartilhadas como grupo social minoritário.

Palavras-chave: Enquadres; Alinhamento; RPG.

¹ Bacharel em Letras pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, com bolsa de Iniciação Científica da FAPERJ.

² Doutora em Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro; Professora Adjunta de Linguística da Escola de Letras da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

Abstract: This article focuses on RPG, a type of interpretation game in which a narrative shared among the participants is constructed. The data were generated between April and December, 2018, in 7 RPG sessions whose participants identified as LGBTQI or LGBTQI-friendly. Using the Interactional Sociolinguistics concepts of Frame and Footing, the objective of the study was, firstly, to analyze which frames emerged, how they overlapped, and how the players’ footing changed in order to align themselves with the frames. Secondly, we sought to observe how issues of gender and sexuality became relevant in the interactions. We concluded that, different from other face-to-face conversations, the frames found in RPGs are very specific and highly mobile, defined by the modality of the game itself. The footings of the participants vary as much as the frames, and also vary due to their common knowledge and experiences as a minority social group.

Key words: Frames; Footing; RPG.

Introdução

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 integrantes, denominado Mestre, tem o papel de narrador, e é responsável por criar e ambientar a história, descrever os acontecimentos e os resultados das escolhas dos demais e interpretar qualquer personagem que não seja dos jogadores. Estes, por sua vez, criam e interpretam os personagens que protagonizam a narrativa, assumindo (e produzindo) seu papel dentro da história. Suas escolhas não apenas influenciam seus personagens, mas moldam todo o andamento da história e, assim, se cria a narrativa compartilhada.

O maior elemento para um jogo de RPG é a imaginação, tendo em vista que é de onde parte a narrativa tanto do Mestre quanto dos Jogadores. Para dar mais forma e guiar a imaginação, porém, o RPG faz uso de dois elementos conhecidos como Cenário e Sistema. O Cenário é tudo que faz referência à parte criativa do jogo: o mundo em que se passa, sua cultura, sua temporalidade, sua relação com misticismos ou o sobrenatural e assim por diante. Já o Sistema é o apanhado de regras que vai guiar – muitas vezes matematicamente – o jogo, tornando-o mais realista.

Tendo em mente que todo o jogo é produzido a partir do imaginário dos participantes, a narrativa coconstruída é influenciada pelas vivências pessoais e em grupo dos jogadores. A presente pesquisa se propôs a trabalhar a interação face-a-face em um jogo de RPG da série *Dungeons&Dragons* cujos participantes fossem majoritariamente LGBTQI, de forma que pudessem ser abordadas as relações das performances de gênero e sexualidade com o jogo. Foram utilizados conceitos da Sociolinguística Interacional, Enquadre e Alinhamento, aplicando-os à análise de transcrições linguísticas, realizadas com base nas convenções de Sacks, Schegloff e Jefferson ([1974] 2003), de uma campanha de RPG. O objetivo do artigo é analisar os diversos enquadres no jogo, como eles se sobrepõem e como os jogadores/personagens se alinham a estes enquadres.

Adicionalmente, pretendemos olhar para como questões de gênero e sexualidade se tornam relevantes nas interações.

Assim, usando o aporte teórico-metodológico-analítico da Sociolinguística Interacional, buscamos preencher uma lacuna na literatura acadêmica na área da Linguística. 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 ou o campo de Letramentos (ver, por exemplo, Costa, 2015; Starosky e Pereira, 2012; Cupertino, 2008; Freitas, 2006), enquanto na segunda, mesmo as com foco em jogos, são jogos infantis e brincadeiras diversas (ver, por exemplo, Bateson, [1972] 2013; Starosky, 2006). Além disso, tendo clareza do momento político em que o Brasil se encontra atualmente, com a ascensão de práticas e discursos fascistas e uma política de combate às minorias sociais, entendemos que qualquer pesquisa feita por, com e para pessoas LGBTQI, assim como qualquer grupo socialmente minoritário, é um ato político.

Com essas questões em mente, o presente artigo se estrutura da maneira seguinte: primeiro, explicaremos os conceitos analíticos principais utilizados, enquadres e alinhamentos, situando-os no campo da Sociolinguística Interacional. Segundo, descreveremos a metodologia usada – nossa participação nas sessões do jogo, a maneira de realizar as gravações etc. Terceiro, explicaremos o funcionamento dos jogos RPG da série *Dungeons&Dragons* para que leitores não familiarizados possam melhor entender as interações nas transcrições, e descreveremos a campanha específica de RPG da qual participamos, chamada “O Conto Secreto”, os jogadores envolvidos e seus personagens. A seguir, nas duas seções de análise, olharemos para os enquadres e alinhamentos que surgem no jogo e para como questões de gênero e sexualidade aparecem nas interações. Finalmente, nas considerações finais, discutiremos como as interações no jogo têm especificidades diferentes das de conversas cotidianas³.

Sociolinguística Interacional, enquadres e alinhamentos

A Sociolinguística Interacional tem sido caracterizada por Pedro Garcez (2008, s.p.) como “uma tradição com limites vagos” e “um lugar de convergência” entre diversas disciplinas, entre elas a Antropologia e a Sociologia. Envolve o estudo da interação conversacional, vendo os “momentos de interação face a face como cenários de construção do significado social e da experiência” (Ribeiro e Garcez, 2013, p. 7). Procura entender o que está acontecendo em dado momento em uma situação específica de uso da linguagem, ou seja, num contexto específico, que é entendido como a “criação conjunta de todos os participantes presentes ao encontro e emergente a cada novo instante interacional” (Ribeiro e Garcez, 2013, p. 8). Desta maneira, o contexto é bem amplo: pode ser físico (onde estão os participantes da conversa); temporal (quando a conversa está acontecendo); social (qual a relação entre os participantes da conversa, qual é o tipo de situação ao qual estão inseridos); dentre outros. Também

³ Os autores gostariam de agradecer a Liana de Andrade Biar pelas importantes reflexões sobre o trabalho de conclusão de curso que inspirou o presente artigo, assim como aos dois pareceristas anônimos da Revista Calidoscópico por sua leitura cuidadosa e suas sugestões valiosas que em muito contribuíram para a versão final deste texto.

são levados em consideração o posicionamento corporal dos participantes da interação face-a-face, seus gestos, e daí por diante (Ribeiro e 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, a produção coletiva de sentido entre dois ou mais participantes de uma interação, conforme seus históricos de vida, suas relações, o contexto (no sentido amplo discutido acima) etc. entram em contato no momento da interação face-a-face. Em outras palavras, considera-se que os significados sempre são coconstruídos e situados (Ribeiro e Garcez, 2013).

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. (Fernandes, 2000, p. 106)

Além dos significados, os enquadres também são coconstruídos nas interações. O conceito de enquadre, ou *frame*, foi criado por Gregory Bateson ([1972] 2013) e desenvolvido por Erving Goffman ([1974] 1986), e busca situar em uma conversação a produção de *metamensagens*: “o enquadre formula a metamensagem a partir da qual situamos o sentido implícito da mensagem enquanto ação” (Ribeiro e 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 um mesmo foco de interesse (como sugere Fernandes na citação acima), 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 e 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, [1979] 2013). Como observa Butler ([2009] 2015, p. 23), em sua releitura de Goffman, “a moldura direciona implicitamente a interpretação”⁴.

⁴ Em *Quadros de Guerra*, Butler teoriza sobre *frames* (enquadres ou enquadramentos) e credita a obra *Frame Analysis* de Goffman como uma de suas fontes de inspiração. Por um lado, podemos ver a influência do sociólogo na sua discussão de como os quadros influenciam a maneira de interpretar discursos, ações, imagens etc. Por outro, Butler se concentra na conexão entre os enquadramentos, a (re)produção das normas sociais e as possibilidades de reconhecimento e apreensão das vidas dos outros. As teorizações de Butler sobre quadros com certeza nos ajudam a entender processos de marginalização e indiferença ao sofrimento do outro; porém, no presente artigo preferimos partir das formulações de Goffman, por nos permitirem analisar de maneira mais minuciosa as interações face-a-face.

O enquadre delimita a interação face-a-face com relação ao mundo exterior, embora sem nunca se desprender dele, nem da influência de fatores sociais, econômicos, geográficos, dentre outros. 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, [1979] 2013). Diferente do que se pode imaginar, então, o enquadre não consiste em uma característica fixa e constante da interação, já que dificilmente uma conversa natural apresenta linearidade suficiente para se manter em apenas um enquadre. Ao contrário, uma conversa é altamente não-linear, e os participantes perpassam diversos enquadres conforme interação, muitas vezes sobrepondo-os, deixando-os de lado e depois retomando-os.

Uma alteração de enquadre situacional e momentânea, seja pela presença de um circunstante⁵, seja por qualquer outro motivo, é o que se denomina “conluio” (Goffman, [1979] 2013). 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.

Ribeiro, a partir de Tannen, afirma:

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 é complexa e possui diversas camadas distintas, e não apenas a ideia tradicional de “falante” e “ouvinte”, leva Goffman a pensar, a partir do enquadre, o conceito de *footing*. O *footing*, “[o] alinhamento, ou porte, ou posicionamento, ou postura, ou projeção pessoal do participante [...]” (Goffman, [1979] 2013, p. 113), a “[...] projeção do ‘eu’ na relação com o outro, consigo e com o discurso, sinalizado por alterações evidentes ou sutis no comportamento dos participantes” (Biar e Bastos, 2009, p. 7), é traduzido aqui como “alinhamento”⁶. Enquanto o enquadre sinalizaria os módulos de uma conversa, o alinhamento seria a forma como os participantes de uma

⁵ Uma conversa pode também contar com o que Goffman ([1979] 2013) chama de um “participante não ratificado” ou “circunstante”. Estes são os 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 deveria ser, aquela conversa. Eles geralmente não participam do enquadre, mas sua presença por si só altera a forma com que os participantes da interação se alinham, 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 (Goffman, [1967] 2011) dos participantes, por exemplo.

⁶ *Footing* é frequentemente traduzido em trabalhos acadêmicos como “alinhamento” ou “alinhamento do eu”, enquanto alguns autores consideram que *footing* e alinhamento são conceitos diferentes. Na seção “Os enquadres do jogo” explicitaremos nossa decisão de usar “alinhamentos”.

conversa se relacionam com tais módulos. É importante destacar que os alinhamentos ou *footing* “são interacionalmente contingentes, ao invés de pré-determinados, consistindo em categorias flutuantes na interação. Os *footings* dos participantes são sinalizados na maneira como eles gerenciam a produção ou a recepção das elocuições” (Oliveira e Bastos, 2012, p. 199).

Voltando à ideia da “projeção pessoal do participante” ou “projeção do ‘eu’” em Goffman, Fernandes (2000, p. 98) explica: “[...] 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”. Afirma, ainda, que “[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. 102). Assim, mais um fator na complexidade da interação face-a-face são as tentativas dos participantes de criar uma imagem “eu” a ser transmitida, pois 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 etc. (Ribeiro, 1997). As maneiras de manejar o *footing* ou alinhamento, então, envolvem “o conjunto de estratégias através das quais os sujeitos sociais se esforçam para construir sua identidade, moldar sua imagem e se produzir” (Biar e Bastos, 2009, p. 18).

Assim, nos dados aqui apresentados, além de olhar para as diversas maneiras nas quais os participantes se alinham aos enquadres, examinaremos também como os jogadores realizam performances identitárias de gênero e sexualidade por meio de seus alinhamentos. Subscrevemo-nos à visão butleriana de o gênero ser *performativo* (BUTLER, [1990] 2012), não no sentido de teatralidade, mas no sentido austiniano de realizar atos através das nossas palavras, assim criando o que nomeamos. Desta maneira, “nenhum gênero é ‘expresso’ por ações, gestos ou discurso, mas [...] a performance do gênero produz retroativamente a ilusão de que existe um núcleo interno de gênero” (BUTLER, [1997] 2019, p. 153). Essa produção do gênero (e da sexualidade) acontece através da repetição ritualizada de atos de fala, estilizações corporais, convenções etc. É condicionada pela força da cisheteronormatividade na sociedade, mas nunca determinada por ela; ou seja, é possível realizar performances que fogem às normas e expectativas. Nas coconstruções dos enquadres e nos alinhamentos nas interações analisadas, os jogadores realizam performances de gênero e sexualidade que frequentemente fogem à cisheteronormatividade e indexicalizam identificação com a comunidade LGBTQI e/ou a condição de ser simpatizante.

Metodologia

Os dados gerados para a presente pesquisa provêm de gravações em áudio de uma campanha de RPG com um grupo de jogadores que se identificavam como LGBTQIs ou simpatizantes. O contato com o grupo foi feito, inicialmente, em março de 2018 via Facebook, em resposta a uma publicação no grupo “RPG Rio de Janeiro” que pedia por jogadores que fossem “LGBT” ou que não tivessem problemas com os membros o serem. Entramos em contato, explicando a pesquisa e, alguns dias depois, fomos aceitos pelo grupo, que já existia havia cerca de dois anos.

As sessões do jogo aconteciam uma vez ao mês, durante a madrugada de sábado para domingo (geralmente começando entre 20 e 21 horas e terminando por volta de 8 ou 9 horas no dia seguinte), na casa de um dos jogadores, em um condomínio da Barra da Tijuca. Sua mãe e o padrasto, donos da casa, tinham papel de participantes não ratificados, passando a maior parte do tempo em um quarto fechado e interferindo pouco no jogo. Em um grupo do Whatsapp eram decididas questões como as datas das sessões, além de servir como um meio para se discutir questões do jogo ou da vida pessoal dos integrantes. Também era combinado um lanche por sessão, que seria preparado na hora e geralmente demarcava uma interrupção de cerca de uma hora no jogo, entre 4 e 5 horas da manhã. Os momentos após essa pausa refletiam o cansaço de todos, reduzindo o ritmo do jogo.

Em total, participamos de 7 sessões entre o início de abril e o final de dezembro de 2018. As duas primeiras sessões não foram gravadas, respeitando uma regra da mesa que ditava que novos jogadores deveriam apenas observar para ver se aguentariam de fato o ritmo pesado daquele grupo. As sessões seguintes foram gravadas com a permissão dos jogadores⁷, totalizando mais de trinta horas de áudio. Foram selecionados pequenos trechos de até cinco minutos para serem transcritos, com base nas convenções de Sacks, Schegloff e Jefferson ([1974] 2003) (ver anexo), e analisados linguisticamente. Como mencionamos anteriormente, as análises da Sociolinguística Interacional devem levar em conta o contexto, entendido como algo emergente e amplo que inclui aspectos físicos, temporais, sociais etc.; portanto, a seguir, descreveremos a campanha de RPG da qual participamos, os jogadores e seus personagens.

D&D3.5 e O Conto Secreto: jogo, jogadores, personagens

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 *et al*, 2003a), *Livro do Mestre* (Cook *et al*, 2003b) e *Livro dos Monstros* (Cook *et al*, 2003c). Com cenário de fantasia medieval, D&D traz influências da literatura épica. No geral, uma campanha de D&D consiste em um grupo de aventureiros (PdJ, os Personagens dos Jogadores) que se envolvem em missões épicas e heroicas, explorando masmorras, combatendo criaturas malignas, resgatando inocentes e conquistando tesouros mágicos. Estas aventuras surgem do imaginário dos Jogadores e da narração do Mestre, mas são embasadas em um Sistema muito bem montado para abranger as especificidades do Cenário. Como uma campanha de D&D tende a girar em torno de combates, o sistema é feito de forma a trazer verossimilhança a estes momentos. Qualquer ação narrada que tenha alguma chance de fracassar será testada com a utilização de 1d20, um dado de vinte faces. Ao resultado serão adicionados ou subtraídos os modificadores relevantes à jogada (de acordo com a planilha do personagem), e a comparação com um número alvo revelará se a ação pretendida foi bem ou malsucedida. Outros dados (d4, d6, d8, d10 e d12, ou seja, dados de quatro faces, seis faces e assim por diante) podem ser utilizados para funções mais específicas, como calcular o dano causado por um ataque (Cook *et al*, 2003a).

⁷ Além de dar permissão verbal para a gravação, os jogadores assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Antes de começar o jogo em si, é necessário passar pelo processo de criação de personagem. Como já foi comentado, cada Jogador possui um personagem que é um dos protagonistas da história. O Livro do Jogador sugere que a primeira etapa para a criação desse personagem seja o preenchimento de sua planilha (ou ficha), onde deverão constar todos os dados necessários para que o personagem possa realizar ações no jogo. Primeiro, são escolhidas a raça e a classe⁸ do personagem, o que confere características únicas e influencia todo o restante da construção da planilha. Depois, são decididos os níveis das Habilidades (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma). Para preenchê-las, o jogador deverá rolar 4d6 (quatro dados de seis faces) e descartar o menor valor, conseguindo então um resultado entre 3 e 18. Repetindo o processo algumas vezes, o jogador terá seis valores, que serão distribuídos entre os atributos. Cada habilidade terá também um modificador positivo, negativo ou neutro (entre -3 e +3), de acordo com a pontuação rolada, e influenciará em outros elementos da planilha, como as Perícias (Cook *et al*, 2003a).

Só então serão definidos os modificadores de combate, que são um grupo de atributos utilizados em batalhas, como os Pontos de Vida (PV), que “determinam quantos ferimentos [dano] seu personagem suporta antes de perecer” (Cook *et al*, 2003a, p.6). Os PV são definidos por um valor fixo relacionado à classe, acrescido ao modificador de Constituição. Alguns outros modificadores de combate são a Classe de Armadura (CA), a Iniciativa, que influencia a ordem de ação dos jogadores em um combate, e o Bônus Base de Ataque (BBA).

Por último, criam-se os detalhes do personagem: nome, gênero, 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. Muitos Mestres pedem para que os jogadores desenvolvam o prelúdio de seu personagem de forma escrita, para que possa ser consultado 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 presente nesta mesa (bastante utilizado no D&D, mas não essencial para o RPG em geral) é o tabuleiro de jogo e as miniaturas. O tabuleiro é um grande retângulo branco com linhas transversais azuis, criando um quadriculado. Ele é plastificado, de forma a ser possível fazer marcações e desenhos temporários com canetas. Assim, as canetas são utilizadas para demarcar o cenário em uma batalha e para 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 metro), e esse posicionamento é levado em consideração em um momento de combate.

Após serem alocadas as miniaturas e realizadas as rolagens de iniciativa, o combate começa com a ação daquele que tiver maior resultado, seguindo 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

⁸ Em *Dungeons&Dragons*, usa-se o conceito de “raça” como espécie. Humanos, elfos e gnomos, por exemplo, são algumas das raças que podem ser escolhidas pelos jogadores. Já “classe” não diz respeito à classe social, mas à função ou profissão do personagem, como guerreiro, clérigo, mago e assim por diante.

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 (como falar, por exemplo). 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.

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 até que seja reduzido a 0. Algumas magias e habilidades diferentes possuem efeitos variados, inclusive podendo curar aliados, recuperando o PV perdido.

A campanha estudada era chamada de “O Conto Secreto”, e se baseava na luta contra um ser sobrenatural chamado Lich. Os heróis eram escolhidos pelo Destino, e sempre que um caía, outro surgiria. Desta forma, o jogo poderia manter sua continuidade, apesar da substituição de jogadores ao longo do tempo. Abaixo, serão descritos os participantes da mesa, com seus nomes devidamente alterados a fim de preservar suas identidades. Os nomes dos personagens (ou função no jogo, no caso do Mestre) foram mantidos e seguirão o nome do jogador entre parênteses. Nas transcrições, os nomes dos personagens aparecerão entre parênteses duplos sempre que a fala do jogador representar uma fala do personagem dentro do jogo.

Martins (Mestre, Floreau, diversos PdM) – Em suas palavras, Martins, um homem cisgênero de 24 anos, é “bicha, preta, periférica e macumbeira”. Além de seu papel de Mestre, Martins interpreta Floreau, um humano bardo (classe de suporte que utiliza magias provenientes da música) e diversos outros PdM (ou Personagens do Mestre, personagens secundários que aparecem no jogo, mas não passam pelo processo rigoroso de criação de personagem).

Amy (Azfrell) – Estudante de Licenciatura em Português-Inglês pela UVA, Amy é uma mulher cisgênera, heterossexual e branca, de 21 anos e messiânica. Sua personagem, Azfrell, é uma elfa ladinha, o que a torna uma personagem esguia, que ataca os pontos fracos de suas vítimas. Amy participou da campanha antes do início desta pesquisa, mas saiu e apenas retornou após nossa admissão no grupo. Sendo assim, outros personagens antigos já tinham algum relacionamento (negativo, em sua maioria) desenvolvido com Azfrell.

Fabício (Fay) – Homem cisgênero 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 consegue seus poderes a partir de uma divindade, abençoando e curando seus aliados e punindo criaturas das trevas).

Guto (Gion) – Guto é homem cisgênero, gay e branco, que diz acreditar em todas as religiões e é devoto de Afrodite. Fez curso profissionalizante em teatro e está em uma graduação na mesma área, o que com certeza ajuda em sua interpretação, apesar de não ser mandatório para o RPG. Gion tem sotaque marcante, o que facilita a diferenciação entre jogador e personagem. Ele é da raça Aasimar, que é a união de um humano com um ser celestial. Além disso, Gion é um druida, classe que lida com as magias da natureza.

Leandro (Layla) – Leandro é um homem cisgênero 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, uma humana feiticeira, que possui poder mágico inato, não dependendo de um estudo clássico da magia.

JP (Glebbber) – Um dos coautores, é um homem cisgênero branco, homossexual, com 21 anos e bacharelado em Letras pela UNIRIO, que faz parte do jogo⁹ e aparece em um dos trechos analisados. Seu personagem, Glebbber, é um gnomo patrulheiro, uma criatura humanoide muito pequena, que utiliza arco-e-flecha e é um bom guia.

Os enquadres do jogo

Para descrever a transição do jogador para o personagem, deve-se levar em consideração um conceito muito importante: 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, a imersão é essencial para que o jogo flua.

Foram pensados a partir da ideia de imersão, então, três enquadres que 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, envolve quaisquer ações dos personagens, narrações do Mestre ou *roleplays* em geral, ou seja, representa o “eu” no mundo do jogo, os personagens. Como mencionamos anteriormente, quando o jogador quer representar uma fala de seu personagem, isso é indicado na transcrição com o nome do personagem entre parênteses duplos. 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 referências verbais a *memes*.

Estes três enquadres-base, no entanto, dariam conta do RPG apenas em sua camada superficial e idealizada, em que os mundos dentro e fora do jogo não se misturassem. Isso é impossível, porém, na mesma medida em que uma história ambientada no passado nunca poderá ser narrada sem influências do presente (o lugar em que é contada, as pessoas que escutam e suas possíveis interferências, a própria memória e retrospectiva daquele que conta a história etc.). Foi daí que surgiu a ideia de um outro enquadre que poderia ser posicionado em qualquer ponto no espectro de imersão e contribui para a visualização das mudanças de enquadre. Por uma ordenação até cronológica, ficou chamado de enquadre Intermediário¹⁰.

⁹ É importante salientar que a decisão de participar ativamente do jogo não foi tomada levemente. Descartamos a possibilidade de limitarmos a participar simplesmente enquanto observadores, pois isso seria um elemento que costuma causar constrangimento em jogos de RPG. Ao mesmo tempo, apesar de reconhecer que a pesquisa representa por si só uma influência na interação produzida, tínhamos receio de interferir no sentido de eventualmente manipular a história para abordar temas interessantes para a pesquisa. Ao final, optamos por seguir as orientações metodológicas de Goffman (1992, p. 8 in Fernandes, 2000, p. 95): “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”. Portanto, decidimos participar do jogo, aproveitando a possibilidade de conhecer melhor o mundo dos participantes e, assim, entender melhor as interações.

¹⁰ Alguns autores chamam de *footing* o que chamamos aqui de “enquadre intermediário”. Biar e Bastos (2009, p. 7), por exemplo, definem *footing* como “o liminar entre dois episódios mais substancialmente sustentados”. Porém, preferimos usar o conceito de “enquadre intermediário” aqui, por achar que capta melhor as especificidades do jogo de RPG.

Como esse enquadre surge para representar os momentos mais claros da interferência do mundo real no jogo, foi feita ainda uma subdivisão apenas a nível explanatório: enquadres Intermediários (ac), nos quais o *Off-game* exerce influência na Imersão Total e vice versa; e enquadres Intermediários (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*, isto é, a influência do conhecimento do jogador nas ações do personagem (por exemplo, um segredo é contado em uma cena em que determinado personagem não está presente. Caso seu jogador correspondente interprete o personagem como se ele soubesse do segredo, estará praticando *meta-jogo*).

No momento do jogo do primeiro trecho analisado, 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.

Transcrição 1: “Então você toma dano, bicha” (4a sessão, agosto de 2018)

01	Leandro	ca:dê um d-vinte?
02	Guto	((mostrando os dados)) [meu amor, cê quer: cinquenta?]
03	Martins	((referindo-se a Leandro)) [<vai Layla, vai Layla
04], vai Layla, vai.>
05	Leandro	((olhando sua lista de magias)) eu vo:u usar:
06	Amy	=>aqui que é
07		a água?< ((apontando marcação no tabuleiro))
08	Guto	=é.
09	Leandro	toque chocante.
10	Martins	=ai, que choque.
11	Amy	ui, que delícia.
12	Martins	>↑choque [(°de monstro°)]<
13	Guto	[vai ser] choque de monstro, viu.
14	Martins	=como é
15		que funciona?
16	Leandro	=é::, >um d-seis por nível.<
17	Martins	ahn?
18	Leandro	=um d-seis por [nível].
19	Martins	>[mas não] é um ataque de toque?<
20	Leandro	>é um ataque de toque.<
21	Martins	=>então dá um ataque de toque.< (4.0)
22	Leandro	((rolando um d20)) >deu< ↑vinte. ((diversos sons de beijinhos no ombro))
23		((linhas omitidas))
32	Martins	se esse zumbi tivesse molha::do
33	Leandro	=>eu tô, eu tô< pensando nisso.

34	Guto	(.) pensati>va, amore.<
35	Martins	então vamo lá, amores. é:::, quem é agora? (1.0)
36	Amy	[z-quatro]. ((referindo-se ao inimigo “Zumbi 4”))
37	JP	[↑mas tá] na chuva, ele não tá [molhado, viado?]
38	Martins	[(não, porque-)]
39	Guto	>é, tá na chuva<, ↑poc.
40	Leandro	=é, ↑poc
41	Guto	((batendo palmas)) =↑tá na chuva [é pra se molhar.]
42	Martins	[então você toma] dano, ↑bicha.
43		
44	Leandro	((som de beijinho no ombro))

A primeira transcrição já se inicia com Leandro em um enquadre de Jogabilidade ao pedir um dado de vinte faces, a fim de realizar sua ação. No turno seguinte (linha 02), Guto responde ao pedido se alinhando ao enquadre. Nas linhas 03-04, 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 05 e terminando na linha 09, já que sua fala representa a ação da personagem Layla no jogo. No meio disso, porém, há as linhas 06 a 08, 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 10) inicia um enquadre Intermediário **ac**, fazendo uma brincadeira (“=ai, que choque.”). Nas três linhas seguintes os participantes vão se alinhando ao enquadre Intermediário de Martins, até que, nas linhas 14-15, o próprio Martins muda de enquadre abruptamente, retornando para Jogabilidade (“=como é que funciona?”). Leandro se alinha a este enquadre imediatamente na linha seguinte, e se mantém até chegar à linha 21 quando, mais uma vez, Martins faz uma mudança 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 (linhas 22-23).

Após algumas linhas de transcrição omitidas, retomamos a transcrição na linha 32, 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*, mas logo é cortado por Martins, que tenta retomar o enquadre de Jogabilidade ao dar sequência à ordem de turnos da batalha. Amy responde à sua pergunta com o código referente ao próximo personagem que agiria naquele momento do jogo. Na linha 37, porém, JP retoma o enquadre estabelecido por Martins na linha 32, e Guto e Leandro se alinham também ao mesmo enquadre nas linhas seguintes, até a 41. Por fim, nas linhas 42-43, Martins retoma mais uma vez um enquadre Intermediário, agora **ac**, ao narrar a consequência das ações de Leandro (“[então você toma] dano, ↑bicha”), que responde novamente com seu som de beijinho no ombro. Consideramos que este turno pertence a um enquadre intermediário porque a palavra “você” pode se referir a Layla, a personagem que é afetada pelo dano, enquanto “bicha” claramente se refere ao jogador, Leandro.

Neste trecho, podemos ver uma constante mudança de enquadres, principalmente de Jogabilidade para Intermediário e vice-versa, com um conluio realizado por participantes cujos personagens não estão na cena. Uma questão interessante é a pessoa responsável por quase todas as mudanças de enquadre neste trecho, o Mestre, Martins (nas linhas 03, 10, 14, 21, 35 e 42). 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, basicamente, toda a história), sua palavra acaba por ditar o ritmo em que se dá 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 referências verbais a *memes*, e daí por diante.

Como observa Goffman ([1964] 2013, p. 13), “[é] quase impossível citar uma variável social que ao surgir não produza um efeito sistemático sobre o comportamento linguístico: idade, sexo [gênero], classe, casta, país de origem, geração, região, escolaridade; pressuposições cognitivo-culturais; bilinguismo, e assim por diante”. É importante reiterar nosso posicionamento butleriano aqui, de que tais “variáveis” são construções sociais performativas e não aspectos essenciais das pessoas. Nos dados, vemos a utilização de vocábulos e gírias associados à comunidade LGBTQI e/ou à feminilidade. Os termos que mais aparecem na transcrição são “amor” / “amore” (linhas 02, 34 e 35); “viado” / “bicha” (linhas 37 e 42); e “poc” (linhas 39 e 40). Além disso, há referências verbais a alguns *memes* associados às mesmas características mencionadas anteriormente, como “[vai ser] choque de monstro, viu” (linha 13) e “=↑tá na chuva [é pra se molhar.]”¹¹ (linha 41), e também o que chamamos 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. É possível notar que tal gesto funciona aqui como uma resposta não verbal de Leandro às diversas situações, podendo simbolizar desde uma vitória ou a obtenção de um bom resultado (linhas 22-23) até uma derrota ou o fato de “tomar dano” (linha 44).

Tais vocábulos, expressões e gestos indexicalizam pertencimento à comunidade LGBTQI e, no contexto da mesa de RPG, têm uma variedade de funções. Ao mesmo tempo que servem para indicar alinhamento a certo enquadre (como nas linhas 12 e 13, onde Martins e Guto brincam sobre o “choque de monstro” ao se alinharem ao enquadre intermediário *ac*), também contribuem para realizar performances identitárias de não-heterossexualidade. O que é interessante, no contexto do RPG, é que os *memes* e vocábulos que sinalizam feminilidade ou questões LGBTQI geralmente são características dos jogadores, e não dos personagens (independente da sexualidade dos personagens, sempre é levada em consideração a questão temporal medieval *versus* modernidade) e, portanto, seu uso não é bem-visto em enquadres de Imersão Total.

As performances identitárias de não-heterossexualidade realizadas durante o jogo também reafirmam e fortalecem a identidade coletiva do grupo que, como explicamos anteriormente, era limitado

¹¹ “Vai ser choque de monstro” faz referência a uma frase proferida por Rochelly Santrelly, uma das participantes do programa *Glitter – em busca de um sonho*, em uma discussão com outra participante, Sangalo, e denota um confronto grande e iminente. O programa (que teve estreia na TV Diário do Ceará, em 2012) foi o primeiro *reality show* brasileiro estrelado por *drag queens*, que deveriam competir em provas diversas e votar a eliminação de cada semana, o que gerava uma série de confrontos e, a partir deles, diversos *memes* populares em particular na comunidade LGBTQI (fonte: <http://www.museudememes.com.br/sermons/choque-de-monstro-e-fechacao-de-tempo-glitter-memes-e-comunidade-lgbt/>, acesso em 18/11/2019 às 12:39). Já “tá na chuva é pra se molhar” não é em si só um *meme*, mas um dito popular que diz respeito às consequências inevitáveis de uma determinada escolha. O uso de ditos populares considerados “datados”, porém, pode ser interpretado como um *meme*.

a pessoas LGBTQI e simpatizantes. É interessante notar também que, neste trecho, os termos e *memes* são usados em diversos momentos por quatro dos cinco jogadores – Amy, a única pessoa na mesa que não se identifica como LGBTQI, é também a única pessoa que não os utiliza. Contudo, em diversos momentos não incluídos aqui, ela se alinha aos jogadores nos momentos que proferem tais gírias e *memes* (ver, por exemplo, transcrição 3 abaixo), assim contribuindo para se construir como simpatizante.

Também é importante frisar que embora exista uma associação ideológica cisheteronormativa pejorativa entre homossexualidade e feminilidade (Lewis, 2016), aqui os jogadores estão se reapropriando de tal estereótipo como parte de suas performances identitárias, resignificando-o e usando-o para construir sentimentos de pertencimento e coletividade. Consoante Butler ([1990] 2012, p. 177), “[e]ssa apropriação gay do feminino funciona no sentido de multiplicar os lugares possíveis de aplicação do termo, de revelar a relação arbitrária entre o significante e o significado, e de desestabilizar e mobilizar o signo”. Butler ([1997] 2019, p. 112) nos lembra ainda, a partir de Foucault, que “até os termos [e estereótipos] mais nocivos pode[m] ser apropriados, que as interpelações mais prejudiciais também pode[m] ser o lugar da reocupação e da resignificação radicais”.

Modos de alinhamento

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” em qualquer momento em que estejam realizando uma ação de seus personagens, quanto pela utilização da própria voz em discurso direto para as falas do personagem. Para Goffman ([1979] 2013, p. 137, grifos do autor),

[...] 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.

Sendo assim, é preciso sempre diferenciar no momento do jogo o “eu” jogador do “eu” personagem. Para tal, os jogadores utilizam métodos variados, seja a partir da alteração da voz ou de trejeitos, de uma personalidade marcante e caricata própria do personagem ou até do próprio aviso de mudança de enquadre (como veremos a seguir). Muitas vezes, também, a utilização de vocábulos próprios da contemporaneidade ou que não poderiam estar presentes no mundo do jogo também pode ser um marcador da voz do jogador em detrimento daquela do personagem.

Ao final da sessão anterior, o grupo se dirigia a um país magocrata e escravagista chamado Thai. 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. No momento onde começa nossa segunda transcrição, abaixo, os personagens haviam acabado de conseguir os passaportes e precisariam decidir quem teria qual papel no disfarce.

Transcrição 2: “Posso terminar de roleplay?” (5a sessão, setembro de 2018)

07	Leandro	((Layla)) >↑vocês acham isso uma ideia segura?<
08	Martins	((Floreau)) isso não é muito sensato.
09		°de qualquer forma° [a gente pode]
10	Amy	((Azfrell)) [mas não é ↑óbvio?]
11	Fabício	((Fay)) [>a gente vê isso] [no caminho<]
12	Leandro	((Layla)) [eu acredi-]
13		eu acredito que os entornos da cidade sejam:
14		>uma área igualmente perigosa<, não só (.) dentro.
15	Martins	=>↑perai,
16		qual informação que vocês têm aí de Thai até agora?< °eu tô
17		tô com medo de-°
18	Leandro	=que Mu- que Mulharand [é uma cidade]
19	Fabício	[é uma magocracia]
20	Amy	[Mulharand é-]
21		pera aí. posso?
22	Guto	=vou ler de novo. Mulharand era a cidade do
23		(.) do faraó.
24	Martins	=que você- [é.]
25	Amy	[sim.]
26	Martins	não. é o continente na verdade.
27	Amy	deixa eu fa- posso?
28	Leandro	=não, Thai, é o-
29	Amy	>tô tentando roleplayar<
		((linhas omitidas))
39	Guto	[e aí a gen]te definiu
40	Martins	[°tá, então°]
41	Amy	↑deixa eu falar.
42	Martins	=aham
43	Amy	eu tô >roleplayando.< ((Azfrell)) não é óbvio?
44		a cidade (.) não é uma cidade controlada por magos (.)
45		ou por pessoas que têm magia? (2.0)
46	Guto	((Gion)) ↑sim.
47	Amy	((Azfrell)) então, quantos passaportes temos?
48	Leandro	((Layla)) ↑três.
49	Amy	((Azfrell)) quantas pessoas mágicas temos?
50	Guto	((Gion)) °duas.°
51	Fabício	((Fay)) duas?
52	Guto	é porque segundo o Martins é magia arcana, não conta magia [divina.]
53		
54	Amy	[ah, tá.]
55	Guto	então é só-
56	Fabício	((Fay)) o Floreau e (.) a senhorita ((referindo-se a Layla))
57	Martins	mas assim, é, off, (.) é::: até então vocês (.)
58		assim-

59	Guto	=>↑engraçado que pra gente levar penalidade< magia
60		divina conta sim, se↑nhor.
61	Martins	=nã:::o
62	Guto	>pra ir pra Mulharand< ((faz sinal de ‘se foda’ com as mãos)) [(.) teu cu.]
63		((linhas omitidas))
71	Amy	eu tô tentando- tô tentando terminar [de roleplayar.]
72	Fabício	[quem- ela, é],
73		ela tem o final dela. [°desculpa°]
74	Amy	[pois é.] (.) então,
75	Guto	((Gion)) então ninguém () de quatro
		((linhas omitidas))
87	Amy	>(só quero) terminar meu raciocínio.< (1.0)
88	Fabício	[tá].
89	Amy	[@] <posso terminar de roleplay?> .h (.)
90	Guto	vamos lá, terceira tentati:va.
91		=obrigada. ((Azfrell)) então, temos pessoas que são (.) má:gicas e temos
92		pessoas que podem
93	Amy	(.) se passar por mágicas, e temos eu, (.) que eu posso (.)
94		me disfarçar. (.) e:u não não consigo imitar (.)
95		((gesticulando com as mãos)) isso, até porque: eu
96	Martins	((Florea)) =>não é inteligente o suficiente h<
97		
98	Amy	((Azfrell)) [não, não.]
99	Guto	[@ @ @]@@ eu ri de verdade @@@@@

O trecho se inicia no momento em que os participantes estão fazendo *roleplay*, alinhados a um enquadre de Imersão que havia sido iniciado anteriormente por Martins, interpretando seu personagem, Florea. Nas linhas 15 a 17, Martins muda de enquadre, passando para um Intermediário **ac**, pedindo as informações que os personagens têm sobre a cidade à qual se direcionam. Nas linhas 18 e 19, Leandro e Fabrício começam a responder como jogadores, alinhando-se ao enquadre Intermediário proposto por Martins e, na 20, Amy tenta se alinhar da mesma forma, é impedida pelas falas sobrepostas, e conclui com um pedido de tomada de turno: “posso?” (linha 21).

Nas linhas seguintes, 22-23, 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 24 e 25, Martins e Amy, respectivamente, confirmam a fala de Guto, até que, na 26, Martins volta atrás, ratificando o que havia sido falado anteriormente. Na 27, 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 29, 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 rememoração dos acontecimentos passados.

Em seguida, porém, nas linhas omitidas, Guto continua em seu alinhamento de leitura como parte do enquadre Intermediário, entrecortado por outros jogadores, até que Martins (linha 40), tenta desenvolver uma continuidade do jogo. Mas é interrompido por Amy, na linha 41, 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 43: “Eu tô >roleplaying<”, e então retoma a voz de sua personagem, Azfrell, voltando ao enquadre de Imersão Total.

Leandro e Guto se alinham a ela nas linhas seguintes até que, na 52, para responder à dúvida de Fabrício (ou, melhor, de Fay), Guto 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 56, 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 optamos 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 57, 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, inicia-se um debate sobre regras do jogo, e as linhas foram omitidas por não interessarem ao foco da análise na presente subseção.

Retomamos na linha 71, com a fala de Amy: “eu tô tentando- tô tentando terminar [de roleplayar]”. Com isso, ela pede mais uma vez para tomar o turno de fala, dando ênfase em certas sílabas da palavra, aquelas que representam o próprio ato de jogar (*play*). Fabrício, nas linhas 72 e 73, interrompe Amy e começa a mudar de enquadre, mas acaba se alinhando ao pedido da jogadora, de forma a alertar a todos que ela esperava pela oportunidade de falar e pedindo desculpas. A linha 74, de Amy, é um turno 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*. Na linha 75, Guto, mesmo se alinhando ao enquadre de Imersão (sinalizado, como sempre, pelo sotaque com que representa Gion), corta a fala de Amy com uma piada de seu personagem.

Após mais linhas omitidas, onde voltaram a falar sobre o uso de magia no jogo e a possibilidade de algum personagem sem magia fingir tê-la, Amy pede novamente o turno de fala na linha 87: “>(só quero) terminar meu raciocínio<”; e, após uma nova confirmação de Fabrício, continua na 89: “[@] 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 90: “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 91 e, juntamente com os demais participantes, até o fim da transcrição. O que se destaca, ainda, é a linha 97, quando Guto ri e, para demonstrar que a risada atravessa tanto seu “eu” jogador quanto seu “eu” personagem, fala “eu ri de verdade”. Tendo em vista que afirmar que estava rindo seria desnecessário, assumimos aqui que “de verdade” é ressignificado, passando a indicar o mundo do jogo e não o mundo real.

É interessante notar que a única pessoa que teve dificuldades em tomar ou manter o turno também era a única mulher na mesa, Amy. Conforme Tannen ([1990] 2010), a interrupção não é sempre um ato hostil e não deve ser pensada como uma categoria mecânica, e sobreposições de fala frequentemente são feitas no intuito de cooperar. Assim, precisamos considerar como as pessoas reagem e (aparentemente) se sentem quando seus turnos são afetados por interrupções e/ou sobreposições¹². Tecnicamente, usando as definições da Análise da Conversa (Freitas e Machado, 2008), no trecho acima Amy somente é interrompida duas vezes, nas linhas 71-72, onde Fabrício inclusive parece reconhecer a interrupção, pois pede desculpas na linha seguinte, e nas linhas 95-96, onde Martins interrompe Amy para fazer uma piada, mas continuando a se alinhar ao enquadre de Imersão Total. Amy expressa mais incômodo (através das ênfases em certas sílabas, como foi mencionado anteriormente) com as dificuldades em tomar e manter o turno do que com as interrupções, mostrando sentir que seus direitos conversacionais (e tentativas de manter o enquadre de Imersão Total, valorizando o *roleplay* tão caro ao RPG) estavam sendo violados. Diversas pesquisas demonstram que homens tendem a interromper mulheres mais do que o contrário (Tannen, [1990] 2010), e que mulheres em interações com homens podem ter mais dificuldades para tomar o turno, mantê-lo e expressar suas ideias sem atropelamentos (Orton, 2020). Portanto, as dificuldades pelas quais Amy passa talvez indiquem uma questão de gênero presente entre os jogadores, já que o sexismo não se limita a pessoas que se identificam como heterossexuais. Por outro lado, o pedido de desculpas pela interrupção (linha 73) e o reconhecimento de Guto, embora com certo tom de ironia, das múltiplas tentativas de Amy (“vamos lá, terceira tentati:va.”, linha 90) podem indicar uma sensibilidade a questões de sexismo nas interações.

De qualquer maneira, na análise deste trecho, fica ainda mais claro que por mais que se tente separar os dois “mundos”, no jogo e fora dele, é impossível fazê-lo. Assim, os jogadores têm que encontrar formas de dividir com clareza o que deve ser interpretado como jogador ou como personagem. Aconteceram 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 – mudanças de voz.

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

Transcrição 3: “Fiz voz de viado agora” (5a sessão, setembro de 2018)

600		>ele olha pra- ele olha pra isso e fala<
601	Martins	((PdM)) isso é impressionante. e curioso. (.)
602		°fiz voz de viado agora°.
603		((PdM)) ↓isso é impressionante,
604	Guto	=agora? @@

¹² Ao citar Tannen aqui não estamos endossando completamente suas asserções na referida obra. Não concordamos, por exemplo, com a maneira na qual ela atrela certos estilos conversacionais a certos gêneros e reduz alguns problemas de comunicação a “conflitos” entre estilos generificados. Tannen não reconhece que estilos não são usados de maneira constante; falantes de qualquer identidade de gênero podem lançar mão de estilos diferentes em situações diferentes. Porém, citamos a autora aqui por concordar com suas afirmações sobre a necessidade de olhar para os efeitos das sobreposições e interrupções.

605	Fabício	[ag↑or↓a?]
606	Amy	[ag↑or↓a?]
607	Martins	((PdM)) [↓e curioso]
608	Guto	@@@
609	Fabício	adorei.

De acordo com Goffman ([1979] 2013, p. 146-147):

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.

Na citação, Goffman fala sobre a manutenção do alinhamento em diversos turnos de fala, o que já foi detalhado na seção anterior, e sobre como mudanças de voz podem contribuir para a suspensão temporária de alinhamentos. O que vemos na transcrição acima 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 603 e 607), 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” jogador com o trecho “oiz voz de viado agora” (linha 602), passando rapidamente para um enquadre Intermediário **ac**. Com essa afirmação, diferencia sua voz natural daquela 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” (linhas 603 e 606).

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 diferentes técnicas e vozes e, para este em específico, utilizou uma voz que fugisse da ideia de “viado”, que podemos então entender como “voz de macho” ou “voz de hétero”. Podemos então apontar uma separação, proposital ou não, entre a figura do herói (ou, ao menos, do protagonista) possuindo uma “voz de viado”, enquanto o antagonista (o comerciante de escravos) é representado por uma voz grossa, “de macho” ou “de hétero”. Este tipo de caracterização, por mais simples que seja, tem uma potência importante: de acordo com Butler ([1990] 2012), a cisheteronormatividade é (re)produzida e naturalizada a partir da repetição de normas; para mudá-las, precisamos introduzir rupturas, na forma de novos atos de fala subversivos, dentro do ciclo de repetições. Assim, o protagonista com “voz de viado” pode ser lido como uma figura subversiva, já que rompe com estereótipos de gênero e sexualidade para heróis em histórias épicas.

Considerações Finais

Para concluir este artigo, podemos fazer um paralelo do que foi discutido na análise, sobre as especificidades das interações durante um jogo de RPG, 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 “[a] ordem dos turnos não é fixa, mas variável” e “[a] distribuição relativa dos turnos não é previamente especificada” (Sacks *et al*, [1974] 2003, p. 14). Essas considerações sobre o sistema de tomada de turnos continuam sendo válidas dentro do jogo de RPG, pois é imprevisível quem vai tomar o próximo turno. Porém, no que diz respeito às mudanças de enquadre e alinhamento, existe certo grau de previsibilidade no RPG, ou pelo menos certas tendências. Para Goffman, analisar tais mudanças “exige o exame das estruturas de participação, da maneira como os participantes estão negociando situadamente a definição da situação e a distribuição dos papéis e hierarquias nela instanciados” (Biar e Bastos, 2009, p. 7). Em nossos dados, pode-se notar uma certa hierarquia de trocas de enquadre, pois, neste caso, existe um fator social dentro do jogo que é a figura do Mestre. Apesar de não ter influência especial 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 e a rapidez das mudanças entre eles são fatores que diferenciam este tipo de interação. Por mais que não possamos prever quando mudanças entre enquadres vão acontecer, os enquadres que vamos encontrar num jogo de RPG são bastante previsíveis. Todos os jogadores 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 têm abertura para diferentes interpretações.

Entender estas posições – mesmo que os jogadores não precisam dominar o conceito de enquadre, obviamente – é essencial para que se 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*. Este quadro se complica mais ainda devido às mudanças muito rápidas entre os enquadres; às vezes acontecem quase turno a turno, algo menos comum em outras interações face-a-face.

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 assim 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 de vocábulos, gírias, *memes* e tonalidades de voz associadas à vivência LGBTQI 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. Olhar para como questões de gênero e sexualidade se tornam relevantes nas interações é de igual importância que esmiuçar o funcionamento dos enquadres e alinhamentos. Isso se deve não somente ao fato de as duas questões serem indissociáveis para o grupo de jogadores com quem a pesquisa foi realizada, mas também como um posicionamento político nesta conjuntura atual de combate às minorias sociais e desvalorização, e até tentativas de censura, das pesquisas acadêmicas que discutem pessoas LGBTQI e questões de gênero e sexualidade em geral.

Referências bibliográficas

- BATESON, G. [1972] 2013. Uma teoria sobre brincadeira e fantasia. Trad. L. Quental. In: B. T. RIBEIRO; P. M. GARCEZ (eds.), *Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociolinguística em análise do discurso*. 2ª ed. São Paulo: Edições Loyola, p. 85-105.
- BIAR, L. A.; BASTOS, L. C. 2009. Quando entretenimento e política se encaixam: enquadres e estruturas de participação no *talk show*. *ReVEL*, 7(13):1-21.
- BUTLER, J. [1990] 2012. *Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade*. 4ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 236 p.
- _____. [1997] 2019. *A vida psíquica do poder: Teorias da sujeição*. Trad. R. Bettoni. Belo Horizonte: Autêntica, 206 p.
- _____. [2009] 2015. *Quadros de guerra: Quando a vida é passível de luto?* Trad. S. Lamarão e A. M. da Cunha. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 287 p.
- COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. 2003a. *Livro do Jogador Dungeons & Dragons: Livro de regras básicas I*. v.3.5. São Paulo: Devir, 262 p.
- _____. 2003b. *Livro do Mestre Dungeons & Dragons: Livro de regras básicas II*. v.3.5. São Paulo: Devir, 320 p.

- _____. 2003c. *Livro dos Monstros Dungeons & Dragons: Livro de regras básicas III*. v.3.5. São Paulo: Devir, 320 p.
- COSTA, F. H. S. 2015. *Teatro e RPG: Jogos de Interpretação*. São Paulo, SP. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação. Faculdade Paulista de Artes - FPA, 37 p.
- CUPERTINO, E. R. 2008. *Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria*. São Paulo, SP. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo - USP, 132 p.
- FERNANDES, C. A. 2000. Contribuições de Erving Goffman para os Estudos Linguísticos. *Cadernos de Linguagem e Sociedade*, 4:94-110. doi: [10.26512/les.v4i0.6490](https://doi.org/10.26512/les.v4i0.6490).
- FREITAS, L. E. R. 2006. *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*. Rio de Janeiro, RJ. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio, 176 p.
- FREITAS, A. L. P.; MACHADO, Z. F. 2008. Noções fundamentais: a organização da tomada de turnos na fala-em-interação. In: L. L. LODER; N. M. JUNG (eds.), *Fala-em-interação social: introdução à Análise da Conversa Etnometodológica*. Campinas, SP: Mercado de Letras, p. 59-94.
- GARCEZ, P. M. 2008. Entrevista concedida a Artarxerxes Modesto. *Letra Magna*, 4(9):s.p. Disponível em: <http://www.letramagna.com/garcezentrevista.htm> (acesso 27/04/20 às 21h31).
- GOFFMAN, E. [1964] 2013. A situação negligenciada. Trad. P. Garcez. In: B. T. RIBEIRO; P. M. GARCEZ (eds.), *Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociolinguística em análise do discurso*. 2ª ed. São Paulo: Edições Loyola, p. 13-20.
- _____. [1967] 2011. *Ritual de Interação: ensaios sobre o comportamento face a face*. Trad. Fábio Rodrigues Ribeiro da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 255 p.
- _____. [1974] 1986. *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press, 586 p.
- _____. [1979] 2013. *Footing*. Trad. B. Fontana. In: B. T. RIBEIRO; P. M. GARCEZ (eds.), *Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociolinguística em análise do discurso*. 2ª ed. São Paulo: Edições Loyola, p. 107-148.
- LEWIS, E. S. 2016. “Acho que isso foi bastante macho pra ela”: Reforço e subversão de ideologias heteronormativas em performances narrativas digitais de praticantes de pegging. Rio de Janeiro, RJ. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio, 333p.
- OLIVEIRA, L. M.; BASTOS, L. C. 2012. Aspectos da dinâmica interacional da narração de histórias por pessoas com afasia. *Calidoscópio*, 10(2):194-210. doi: <https://doi.org/10.4013/cld.2012.102.07>.
- ORTON, N. E. 2020. *Práticas de atropelamento, práticas de resistência: dinâmicas de gênero e a construção discursiva da horizontalidade nos movimentos sociais contemporâneos*. Rio de Janeiro, RJ. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio, 205 p. doi:

<https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.48547>.

RIBEIRO, B. T. 1997. Análise de enquadres em uma entrevista psiquiátrica. In: B. T. RIBEIRO; D. PINTO (orgs.), *O discurso em Mosaico*. Rio de Janeiro: Cadernos IPUB (5), p. 51-85.

RIBEIRO, B. T.; GARCEZ, P. M. (eds.). 2013. *Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociolinguística em análise do discurso*. 2ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 271 p.

SACKS, H.; SCHEGLOFF, E. A.; JEFFERSON, G. [1974] 2003. Sistemática Elementar para a organização da tomada de turnos para a conversa. Trad. de A. M. S. da Cunha, C. F. Duque, J. R. Medeiros, L. M. Silva, M. P. Borges e M. B. P. Schittini. *Veredas*, 7(1-2):9-73.

STAROSKY, P. 2006. Enquadres, Esquemas de Conhecimento e *Footing* na Interação de uma Criança Surda e de suas Terapeutas através de Jogos com Regras. In: T. G. SHEPHERD; Z. VASCONCELLOS (eds.), *Linguagem: Teoria, Análise e Aplicações*, vol. 2. Rio de Janeiro: Letra Capital, p. 1-14.

STAROSKY, P.; PEREIRA, M. G. D. 2013. Role-Playing Game as a Pedagogical Proposition for Story Co-Construction: A Brazilian Experience with Deaf Individuals in an Educational Context. In: C. GONZALEZ (ed.), *Student Usability in Educational Software and Games: Improving Experiences*. 1ª ed. Hershey, Pensilvânia: IGI Global, p. 274-292.

doi: <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-1987-6.ch013>.

TANNEN, D. [1990] 2010. Quem está interrompendo? Questões de dominação e controle. Trad. D. C. Figueiredo. In: A. C. OSTERMANN; B. FONTANA (eds.), *Linguagem, gênero, sexualidade: clássicos traduzidos*. São Paulo: Parábola Editorial, p. 67-92.

TANNEN, D.; WALLAT, C. [1987] 2013. Enquadres interativos e esquemas de conhecimento em interação: exemplos de um exame/consulta médica. Trad. P. C. Citó. In: B. T. RIBEIRO; P. M. GARCEZ (eds.), *Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociologia em análise do discurso*. 2ª ed. São Paulo: Edições Loyola, p. 183-214.

Anexo: convenções de transcrição

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

Submetido: 27/11/2019

Aceito: 12/05/2020