

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

MARCOS FELIPE DOS SANTOS PINTO

**LEI VS. CAOS: A ATUAÇÃO DOS JUÍZES BRASILEIROS EM CASOS DE
TRÁFICO DE DROGAS SOB A ÓTICA DAS TENDÊNCIAS DE DUNGEONS &
DRAGONS**

Santana do Livramento

2021

MARCOS FELIPE DOS SANTOS PINTO

**LEI VS. CAOS: A ATUAÇÃO DOS JUÍZES BRASILEIROS EM CASOS DE
TRÁFICO DE DROGAS SOB A ÓTICA DAS TENDÊNCIAS DE DUNGEONS &
DRAGONS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Direito da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Direito.

Orientadora: Prof. Dra. Amanda Muniz Oliveira

Santana do Livramento

2021

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais)

P6591 Pinto, Marcos Felipe dos Santos

Lei vs. caos: a atuação dos juízes brasileiros em
casos de tráfico de drogas sob a ótica das tendências
do Dungeons & Dragons / Marcos Felipe dos Santos
Pinto.

53 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)--
Universidade Federal do Pampa, DIREITO, 2021.
"Orientação: Amanda Muniz Oliveira".

1. Direito. 2. Estudos culturais. 3. Dungeons &
Dragons. I. Título.

MARCOS FELIPE DOS SANTOS PINTO

**LEI VS. CAOS: A ATUAÇÃO DOS JUÍZES BRASILEIROS EM CASOS DE
TRÁFICO DE DROGAS SOB A ÓTICA DAS TENDÊNCIAS DE DUNGEONS &
DRAGONS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Direito da Universidade Federal do
Pampa, como requisito parcial para obtenção do
Título de Bacharel em Direito.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: dia, mês e ano.

Banca examinadora:

Prof. Dra. Amanda Muniz Oliveira
(UNIPAMPA)

Prof. Dr. Marcelo Mayora
(UNIPAMPA)

Prof. Dr. Rodolpho Bastos
(UNICENTRO)

RESUMO

O presente trabalho se propõe a apresentar ao leitor o jogo de interpretações de personagens *Dungeons & Dragons* assim como alguns de seus conceitos e regras, especialmente as de tendência de personagens, desde sua concepção e origem nos *wargames* nos anos 70. Questiona-se como a figura do “Juiz” apresentada na edição 3.5 pode ser equiparada aos magistrados brasileiros em suas decisões sobre tráfico de drogas. O método de abordagem é o dedutivo e o método de procedimento monográfico, usando como base a técnica de pesquisa bibliográfica e de dados. Busca-se demonstrar a importância de mesclar o estudo dos artefatos culturais com o direito baseando-se nos estudos jurídicos culturais antípodas e na teoria de Douglas Kellner, assim como se busca constatar o crescente interesse acadêmico pelo tema em outras áreas. Por fim, conclui-se que a atuação dos magistrados brasileiros condizente ao delito de tráfico de drogas não se equipara a conduta descrita como típica de um Juiz no D&D pois aplica penas desproporcionalmente e ignora princípios constitucionais, acabando por lesar parcela desfavorecida da sociedade.

Palavras-chave: Dungeons & Dragons. Tráfico de drogas. Juiz. Estudos Jurídicos Culturais.

ABSTRACT

This paper aims to introduce to the reader the roleplaying game Dungeons & Dragons as well as some of its concepts and rules, especially those of character alignment, from its conception and origin in wargames in the 70s. It asks how the figure of the “Judge” presented in issue 3.5 can be compared to Brazilian magistrates in their decisions on drug trafficking. To that end, the deductive approach method is used, as well as the monographic procedure method, using as a basis the bibliographic and data research technique. It seeks to demonstrate the importance of blending the study of cultural artifacts with law based on antipodean cultural legal studies and Douglas Kellner's theory, as well as seeking to confirm the growing academic interest in the subject in other areas. Finally, it is concluded that the performance of Brazilian magistrates consistent with the crime of drug trafficking does not match the conduct described as typical of a D&D Judge, as it disproportionately applies penalties and ignores constitutional principles, ending up harming a disadvantaged portion of society.

Keywords: Dungeons & Dragons. Drug Trafficking. Judge. Cultural Legal Studies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – As tendências no D&D.....	41
--------------------------------------	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CPC – Código de Processo Civil

D&D – Dungeons & Dragons

DM – Dungeon master

GenCon – Lake Geneva Wargames Convention

IFW – International Federation of Wargaming

Infopen – Levantamento Nacional de Informações Penitenciárias

LINDB – Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro

NPC – Non-player character

RPG – Roleplaying game

TSR – Tactical Studies Rules

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	ORIGEM DO D&D NOS WARGAMES	13
2.1	DE MINIATURAS, GUERRAS E CALABOUÇOS.....	13
2.2	A INTERPRETAÇÃO DE PERSONAGENS	21
2.2.1	A relação de alinhamento com o conceito tradicional de jogos de guerra de “lados” e o significado dos lados no contexto de D&D.....	23
3	IMPORTÂNCIA DO D&D COMO ARTEFATO DA CULTURA DA MÍDIA	25
3.1	DOUGLAS KELLNER E A CULTURA DA MÍDIA.....	26
3.2	OS ESTUDOS JURÍDICOS CULTURAIS	31
3.3	D&D COMO FONTE DE PESQUISA EM OUTRAS ÁREAS DO CONHECIMENTO	34
3.3.1	D&D sob o foco das ciências das religiões	35
3.3.2	Privilégio, poder e D&D	37
4	LEI, CAOS, E JUSTIÇA	40
5	CONCLUSÃO.....	50
	REFERÊNCIAS.....	52

1 INTRODUÇÃO

A ideia de escrever um trabalho sobre a influência de algo aparentemente desimportante para o Direito como *Dungeons & Dragons* (D&D) primeiro surgiu quando, durante minhas pesquisas sobre metodologia, lendo um livro de Umberto Eco, este afirmava ser possível fazer uma pesquisa científica sobre qualquer tema – dando como exemplo centauros – desde que seguidas regras para que o objeto de pesquisa se tornasse “reconhecível e definido de tal modo que seja igualmente reconhecível pelos outros” (ECO, 2009, s.p.).

D&D não é nenhum centauro, é o progenitor de todos os *Roleplaying Games* (RPG, jogos de interpretação de personagens, em tradução livre) e colocou em ação forças culturais que ganharam impulso através dos anos, se tornando um fenômeno mundial (PETERSON, 2012). Durante a pandemia do coronavírus D&D foi, e ainda é, uma das principais fontes de entretenimento para mim, e uma forma de manter a sanidade mental, não só jogando – as sessões semanais aos sábados não mais uma possibilidade, substituídas por encontros *online* em plataformas como o Discord e Roll20 – mas também através do consumo de diversas mídias, como *streams*, vídeos no Youtube e fóruns de discussão. Uma forma de escape da realidade árdua que passou a ser a nossa rotina. Naturalmente, tendo que escrever um trabalho de conclusão de curso no mesmo período, os interesses pessoais e acadêmicos acabaram por convergir no presente trabalho, como uma forma de facilitar a tarefa.

D&D, no entanto, não é frequentemente o objeto de pesquisas acadêmicas, especialmente na área do direito. Outras áreas, como a literatura, a história, a psicologia e a educação têm demonstrado interesse no tema, tanto no Brasil como fora, como se pôde observar durante a pesquisa bibliográfica preliminar para elaboração deste trabalho. Para o direito, não há que se falar em trabalhos acadêmicos que abordem o tema no Brasil. Porém, no exterior, especificamente na Austrália e no Reino Unido, já existem movimentos que estudam a chamada cultura popular do direito. São os *Cultural Legal Studies* que, juntamente à teoria da Cultura da Mídia de Kellner, serviram como base teórica para este estudo. E é essa lacuna que se pretende ocupar, singelamente, com o presente trabalho, com vistas a melhor compreender como a cultura popular do direito e os artefatos da cultura da mídia afetam, efetivamente, a visão do jurídico e a metamorfose do direito.

Para tanto, se propôs o seguinte questionamento: usando como base a regras de tendência de personagens presentes no Livro do Jogador do D&D edição 3.5, na qual a figura do Juiz representa alguém nobre e honroso, que não quebra regras, quando se trata de decisões

dos magistrados brasileiros, especificamente sobre o delito do tráfico de drogas presente na Lei 11.343/06, essa representação é acertada? A hipótese inicial do trabalho era de que a atuação dos magistrados brasileiros não condiz com a figura apresentada como “Juiz” no D&D, pois não possui as características de uma justiça igual para todos.

O método de abordagem escolhido foi o dedutivo, e o método de procedimento o monográfico, baseando-se em dados obtidos no Levantamento Nacional de Informações Penitenciárias – Infopen e em pesquisa bibliográfica de trabalhos anteriores que tenham abordado a questão. Por se tratar de tema pouco explorado no Brasil, grande parte das citações presentes no texto eram originalmente em inglês e foram traduzidas pelo autor, para manter a fluidez da leitura, disponibilizando a citação original como nota de rodapé.

Assim, a presente pesquisa divide-se da seguinte forma: no primeiro capítulo falamos sobre a origem do jogo D&D assim como do gênero (RPG) ao qual deu origem, assim como noções gerais sobre o jogo. No segundo, falamos sobre a importância do D&D como artefato da cultura da mídia e objeto de estudo sob a lente dos estudos jurídicos culturais e em outras áreas do conhecimento. No terceiro e último capítulo, fazemos a análise autoral, ligando a atuação de magistrados brasileiros com as regras de tendência do jogo.

2 ORIGEM DO D&D NOS WARGAMES

Nesse capítulo se buscará apresentar ao leitor o *Roleplaying Game* (RPG) *Dungeons & Dragons*, suas origens e alguns dos conceitos e regras que serão discutidos no presente trabalho. Também será debatido como e porque um jogo de RPG pode ser utilizado como objeto de estudo na área do direito, levando em consideração a relevância dos estudos culturais. Note-se que devido à escassez de material bibliográfico para pesquisa sobre o tema do *Dungeons & Dragons* e dos *wargames*, especialmente em português, conforme também afirma Prietto (2014), as citações utilizadas provêm majoritariamente do livro de Jon Peterson, *Playing at the World* (2012), um extenso e elaborado documento que esmiúça todos os detalhes e acontecimentos que culminaram na criação do fenômeno do entretenimento que o jogo se tornou, dando origem a um gênero inteiro de jogos baseados em literatura fantástica e interpretação de personagens.

No mais, quando for mencionado o jogo *Dungeons & Dragons*, importante ressaltar que se trata do jogo em seu todo, englobando todas as edições ao longo de seus quase 50 anos. Quando for necessário especificar uma edição, a referência será feita. Sem mais delongas, passamos para uma breve contextualização a respeito dos *wargames*, jogos que influenciaram sobremaneira a criação de *Dungeons & Dragons*.

2.1 DE MINIATURAS, GUERRAS E CALABOUÇOS

Dungeons & Dragons é um *fantasy tabletop roleplaying game*, ou seja, um jogo de interpretação de personagens, de mesa, num cenário de fantasia. O jogo difere de jogos de tabuleiro pois não há um número de casas a ser avançadas ou peças a serem movidas, tudo que é preciso é o livro contendo as regras, alguém que organize as sessões de jogo (conhecido como mestre), jogadores e imaginação (GYGAX, 1974). Ao longo do capítulo veremos mais sobre esses conceitos. Lançado em 1974 pela *Tactical Studies Rules* (TSR, Inc.), fundada por Gary Gygax e Don Kaye, na cidade de Lake Geneva, Wisconsin, Estados Unidos. A empresa foi fundada especificamente para a produção e lançamento do jogo, que era inicialmente uma fusão entre as regras do *wargame* – jogo de simulação de guerra com uso de miniaturas, abordado mais profundamente ao longo do tópico – previamente lançado *Chainmail*, de Gary Gygax, com o implemento de fantasia desenvolvido por Dave Arneson.

Para conhecer a origem do *Dungeons & Dragons* (doravante, D&D) é necessário remeter-se, portanto, ao contexto da década de 70 e dos *wargames*, seus predecessores. Os jogos de guerra, ou *wargames*, são jogos de estratégia, com ou sem tabuleiro, onde os jogadores controlam exércitos de miniaturas que representam soldados, como se fossem generais em uma batalha real. Os *wargames*, na sua origem, serviam como exercício de táticas militares e posteriormente, com a sua comercialização e popularização, como mero divertimento.

Os *wargames* têm origem no século XIX, segundo Rocha (*apud* Prietto, 2015, s.p.):

Os jogos de simulação de batalhas têm uma longa história. Eles surgiram na Alemanha. No início do século XIX, militares da Prússia já utilizavam um jogo de guerra, o *Kriegsspiel*, no planejamento, no desenvolvimento de táticas e nas simulações de manobras de combate, com a manipulação de peças que representavam exércitos num grande tabuleiro de areia. Depois da guerra de Unificação, os alemães não fizeram mais segredo dessa técnica e a maioria das outras nações europeias logo os seguiram. [...] Mas os sucesso inquestionável só viria nos anos 1960 e 1970, transformando-se numa verdadeira febre nos Estados Unidos.

Assim, jogos de guerra como o *Kriegsspiel* já existiam muito antes da popularidade dos *wargames* nos EUA. Percebendo a utilidade tática das simulações criadas pelos alemães como forma de treinamento dos seus soldados e oficiais quanto a estratégias, análise e raciocínio lógico a ser aplicado em situações de batalha reais, outros países começaram a desenvolver seus próprios *wargames* a fim de simular combate e estratégia sem derramamento de sangue, popularizando assim os jogos de simulação de combate usando miniaturas (PRIETTO, 2015)

Em 1911 o novelista britânico H. G. Wells, um aficionado por miniaturas, publicou um livro chamado *Floor Games*, onde descreve diversos jogos que desenvolveu para jogar com seus filhos. Os jogos foram feitos para se jogar usando as miniaturas, em qualquer espaço que estivesse disponível, fosse uma mesa de jantar, um jardim ou o chão da sala. Estes jogos eram muito simples, para se jogar com crianças, e constituíam a construção de cenários e eventos imaginários e interações entre seus ocupantes. Porém, na última página do livro, o autor menciona uma espécie de jogo diferente que tinha em mente, inadequado para crianças. A descrição desse jogo é muito similar à dos *wargames*:

Somente na última página de *Floor Games* Wells dá a entender que havia outra variedade de jogos, o jogo de guerra, cheio de “batalhas e campanhas e estratégias e

táticas”. No entanto, ele provoca que “do jogo de guerra devo escrever volumes ou nada” e, portanto, até o momento, ele não escreveu nada.¹ (PETERSON, 2012, s.p.)

Sua prometida versão de um *wargame* foi subsequentemente publicada no livro de regras para jogos de guerra com miniaturas chamado *Little Wars*, em 1913. Embora tivesse conhecimento da relevância histórica de *wargames* como o *Kriegsspiel*, Wells não se inspirou diretamente neste, apesar de classificar seu próprio jogo na mesma categoria:

Ele utiliza a palavra *kriegspiel* [sic] como uma categoria à qual seu jogo pertence; seus escritos posteriores [...] sugerem que, como muitos entusiastas de língua inglesa, ele conhecia a tradição dos jogos de guerra prussiana por reputação, mas não por experiência direta.² (PETERSON, 2012, s.p.)

Little Wars foi, portanto, o primeiro *wargame* publicado com fins meramente comerciais e como forma de lazer, com regras simples e sucintas:

Little Wars detalha a evolução do jogo com algum detalhe antes de enumerar as regras, que ocupam apenas cerca de quatro páginas e meia [...] essas regras foram o primeiro sistema de jogos de guerra comercial a ser vendido ao público para fins de entretenimento.³ (PETERSON, 2012, s.p.).

No entanto, não foi até a publicação do jogo *Tactics*, em 1954, pela *Avalon Hill Game Company*, fundada por Charles Swann Roberts II, que esses jogos começariam a se tornar proeminentes no mercado, o que seria uma surpresa até mesmo para o pioneiro do gênero:

Como ele mesmo admitiu, Roberts criou a comunidade dos jogos de guerra: “Não havia a ideia, muito menos premonição, de fundar uma empresa, profissão ou indústria em 1952 quando me sentei em um apartamento em Catonsville, Maryland, para projetar o que acabou se tornando conhecido como *Tactics* (1954), o primeiro jogo de guerra de tabuleiro moderno.”⁴ (PETERSON, 2012, s.p.)

¹ Only on the last page of *Floor Games* does Wells hint that there was another variety of game, the war game, full of “battles and campaigns and strategies and tactics.” However, he teases that “of the war game I must either write volumes or nothing,” and thus for the moment he wrote nothing.

² He does [...] invoke the word *kriegspiel* [sic] as a category to which his game belongs; his later writings [...] suggest that like many English-speaking enthusiasts he knew of the Prussian wargaming tradition by reputation but not through any direct experience.

³ *Little Wars* details the evolution of the game at some length before enumerating the rules, which occupy only about four and a half pages [...] these rules were the first commercial wargaming system to be sold to the public for the purposes of entertainment

⁴ By his own admission, Roberts blundered the wargaming community into existence: “There was no thought, let alone premonition, of founding a company, avocation or industry in 1952 when I sat down in an apartment in Catonsville, Maryland, to design what ultimately became known as *Tactics* (1954), the first modern board wargame.”

Tactics, por outro lado, assemelhava-se mais a um jogo de tabuleiro de ritmo rápido que a exercícios de treinamento militar tediosos. A primeira versão do jogo continha um tabuleiro gradeado que representava, numa escala de muitos quilômetros, diferentes terrenos como montanhas, florestas, estradas ou água. No jogo, cada jogador distribuía suas peças — pequenos cubos de papelão que representavam suas tropas — no tabuleiro e as movia no seu turno com o objetivo de capturar a cidade do adversário.

Assim, a segunda metade do século XX viu uma inovativa forma de mercado de entretenimento em massa⁵ cativar a audiência jovem adulta, os jogos de simulação. Os primeiros jogos comercializados nesse gênero, incluindo o jogo vendido pela Avalon Hill, entre outros, alcançaram aos poucos uma pequena, mas devota base de fãs, com títulos que permitiam aos jogadores reconstituir batalhas históricas. Já nos anos 1970, os *wargames* comerciais ocupavam uma parcela bem desenvolvida do mercado, que ao longo dos vinte anos precedentes havia evoluído de origens humildes à uma lucrativa indústria de nicho nos Estados Unidos (PETERSON, 2012).

Nesse período de ascensão dos *wargames*, os entusiastas desse *hobby* se organizavam em clubes, que podiam ter membros em diversas cidades e por vezes até diferentes estados. Esses clubes serviam como meio de encontro para oponentes, além de compartilhamento de ideias, táticas e entusiasmo em geral pelos jogos. Como dito, a audiência dos *wargames* nesse período era seleta, o que tornava difícil o encontro entre jogadores, por ser um *hobby* de nicho (lembremo-nos que ainda não estávamos na era da internet). Assim, alguns desses clubes organizavam a publicação de revistas e até mesmo convenções, entre eles o clube *International Federation of Wargaming (IFW)* fundado pelo criador do D&D, Gary Gygax, conforme elabora Peterson (2012, s.p.):

Um desses clubes, a *International Federation of Wargaming (IFW)*, ganhou destaque como patrocinador de convenções e periódicos, em grande parte graças à energia ilimitada de seu lendário co-fundador Gary Gygax. Por meio da Convenção de *Wargames* de Lake Geneva da IFW, mais tarde conhecida como *GenCon*, Gygax conheceu Dave Arneson, e os dois embarcaram em uma colaboração de vários anos que rendeu vários designs de jogos influentes.⁶

⁵ Conforme John Thompson (1998, p. 30, *apud* OLIVEIRA, 2021, p. 26) a palavra massa por si já é enganosa; “Ela evoca a imagem de uma vasta audiência de muitos milhares ou até milhões de indivíduos [...] [mas isso] dificilmente representa as circunstâncias de muitos produtos da mídia [...]”. Para o referido Autor (1998, p.30) massa relaciona-se mais com disponibilidade do que efetivo acesso: “o que importa [...] [não é a] quantidade de indivíduos que recebe os produtos, mas [o fato] de que estes produtos estarão disponíveis em princípio para uma grande pluralidade de destinatários.”

⁶ One such club, the International Federation of Wargaming (IFW), rose to prominence as a sponsor of conventions and periodicals, in no small part thanks to the boundless energy of its legendary co-founder Gary

Gygax e Arneson já eram ávidos jogadores de *wargames* à época, e se conheceram graças às convenções em que participavam. Também foi na terceira edição da convenção organizada pela IFW, a *GenCon*, em 1970, que Gygax conheceu Don Lowry. Don Lowry era um ex-capitão da Força Aérea e empreendedor da indústria de *wargames*, já tendo publicado alguns jogos por conta própria. Quando Gygax perdeu seu emprego como vendedor de seguros, foi contratado por Don Lowry como editor da empresa que havia recentemente fundado, *Guidon Games*. O primeiro livro publicado pela *Guidon Games*, produzido em março de 1971, foi *Chainmail* – um livro de regras e instruções para jogos com miniaturas medievais editado por Gygax (APPELCLINE, 2014).

Em *Chainmail* o foco era em simular o período medieval, enquanto também incluía um pequeno apêndice detalhando um cenário de fantasia, largamente baseado na Terra Média de Tolkien⁷. O suplemento de fantasia de *Chainmail* era também sua maior inovação, e agregava ao cenário medieval as mesmas batalhas fantásticas descritas nos livros de fantasia escritos por J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard⁸, entre outros, ao mesmo tempo em que não se atrelava a nenhum desses trabalhos exclusivamente, servindo como um cenário de fantasia genérico onde se podia emular qualquer outro (PETERSON, 2012).

Dave Arneson, que morava em Twin Cities, havia conhecido Gygax na *GenCon II* em 1969 e se tornou membro da IFW. Com o lançamento de *Chainmail*, Arneson começou sua própria campanha utilizando as novas regras do livro recém-lançado, tirando proveito do suplemento de fantasia (APPELCLINE, 2014). No entanto, havia uma diferença: enquanto nas campanhas de *wargames* os jogadores utilizavam táticas em diversas batalhas num contexto estratégico maior, mobilizando tropas e ações militares e controlando inúmeras miniaturas, na campanha de Arneson, intitulada *Blackmoor*, seus jogadores controlavam apenas um personagem, que evoluía conforme o jogo progredia: “Assim, *Blackmoor* importou da Campanha Estratégica uma continuidade [...] e tornou-se verdadeiramente um jogo de

Gygax. Through the IFW’s Lake Geneva Wargames Convention, later known as GenCon, Gygax met Dave Arneson, and the two embarked on a multi-year collaboration that yielded several influential game designs.

⁷ J. R. R. Tolkien (1892 – 1973) foi um escritor e acadêmico inglês. Seus trabalhos mais conhecidos são O Senhor dos Anéis e O Hobbit, ambos situados no cenário de alta fantasia da Terra Média.

⁸ Robert E. Howard (1906 – 1936) foi um autor americano de revistas *pulp* (histórias curtas produzidas em massa, com baixa qualidade) e criador do personagem Conan, o Bárbaro. Também é atribuída a ele a criação do gênero *Sword & Sorcery* (subgênero de fantasia onde heróis com espadas se aventuram em cenários mágicos).

campanha, em que os resultados de uma sessão anterior prepararam o terreno para a próxima iteração”⁹ (PETERSON, 2012 s.p.).

Em 1972, ao tomar conhecimento da nova campanha criada por Arneson utilizando como base as regras de fantasia disponibilizadas em *Chainmail*, Gygax o convidou para fazer uma demonstração na *GenCon V*, na cidade de Lake Geneva, naquele ano.

Ao utilizar as regras de *Chainmail* como base para seu jogo, focado na exploração das masmorras do castelo *Blackmoor*, onde tesouros aguardavam guardados por criaturas mágicas, dragões e magos lunáticos, Dave Arneson inaugurou o que viriam a se tornar os elementos essenciais à invenção do D&D. Gygax ficou tão impressionado com a expansão feita por Arneson que pediu a ele uma cópia das regras utilizadas em jogo. Em resposta a essa solicitação, Gygax recebeu cerca de vinte páginas escritas à mão, um amalgamado de regras criadas conforme necessário durante as sessões de jogo, que não formavam de forma alguma um sistema coerente que ajudaria um jogador iniciante (PETERSON, 2012, s.p.). Gygax, consumado editor de jogos, compilou as regras escritas à mão por Arneson e as transcreveu, com intuito de transformá-las num jogo que poderia ser publicado. Nas palavras do próprio Gary Gygax, *apud* PETERSON (2012):

Caso você não conheça a história de D&D, tudo começou com as regras de fantasia do *Chainmail*. Dave A pegou essas regras e as transformou em um protótipo do que agora é D&D. Quando joguei em sua campanha “*Blackmoor*”, me apaixonei pelo novo conceito e expandi e mudei suas 20 ou mais páginas de “regras” escritas à mão em cerca de 100 páginas. O grupo de Dave e o nosso aqui em Lake Geneva então começaram ansiosa e entusiasticamente a fazer testes do jogo, e o resultado foi o jogo D&D em janeiro de 1974.¹⁰

Gygax trabalhou e expandiu as regras que Arneson havia criado e produziu um manuscrito de um jogo de fantasia que não era mais uma expansão das regras do *Chainmail*, mas um sistema novo e independente, embora ainda semelhante em alguns aspectos. Ao longo de 1973, tanto o grupo de Arneson em Twin Cities quanto os amigos de Gygax em Lake Geneva testaram o protótipo do jogo, incluindo a criação de um cenário do próprio Gygax intitulado *Greyhawk* – um castelo que tinha 13 níveis de calabouços subterrâneos. Usando o *feedback*

⁹ “Thus, *Blackmoor* imported from the Strategic Campaign a continuity [...] and truly became a campaign game, in which the results of a previous session set the stage for the next iteration”

¹⁰ In case you don’t know the history of D&D, it all began with the fantasy rules of *Chainmail*. Dave A took these rules and changed them into a prototype of what is now D&D. When I played in his “*Blackmoor*” campaign I fell in love with the new concept and expanded and changed his 20 or so pages of hand-written “rules” into about 100 ms. pages. Dave’s group and ours here in Lake Geneva then began eager and enthusiastic playtesting, and the result was the D&D game in January of 1974.

recebido dos jogadores, na primavera de 1973 o jogo estava em sua versão final, pronto para a publicação. O jogo ainda não tinha nome, então Gygax elaborou um título criando duas colunas com palavras evocativas e questionando seus jogadores sobre os nomes de que mais gostavam. O resultado foi *Dungeons & Dragons* (APPELCLINE, 2014).

A aspiração de Gygax em trazer o jogo ao mercado, no entanto, encontraria certa dificuldade. Não mais conectado à *Guidon Games*, que havia transferido suas operações para Belfast, Maine, Gygax não tinha um parceiro para a publicação. Foi seu amigo de infância, Don Kaye, que sugeriu que ambos formassem uma empresa nova para publicar o jogo por conta própria. Assim foi fundada a *Tactical Studies Rules*, porém o preço de publicação de um projeto tão grande como o D&D se mostrou custoso demais para ambos. Até que, em dezembro de 1973, Brian Blume, entusiasta de *wargames* e participante da *GenCon*, onde havia conhecido Gygax, ofereceu os dois mil dólares necessários para a publicação das primeiras mil cópias do D&D, e se tornou o terceiro membro da TSR (APPELCLINE, 2014).

O jogo foi lançado em janeiro de 1974 – três livretos com os títulos *Men & Magic*, *Monsters & Treasure* e *Underworld & Wilderness* – em caixas de papelão, as quais os integrantes da empresa tinham de separar e organizar pessoalmente em mil unidades, além de estampar à mão o título do jogo em cada caixa e enviar os pedidos por correio (PETERSON, 2012). O jogo era apresentado na caixa como “*Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*”.

À época do lançamento, a TSR não tinha como pagar nenhum dos seus três funcionários. Contudo, dentro de uma década, D&D se tornaria um fenômeno mundial, nas palavras de APPELCLINE (2014, s.p.):

Mais do que qualquer outra razão, D&D provavelmente teve um crescimento rápido - tanto dentro do círculo de jogo de Gygax quanto em outros lugares - pela mesma razão que seu futuro estava inicialmente em perigo: era um jogo totalmente inovador. Criar personagens únicos e individuais e jogá-los ao longo de uma campanha estendida era algo totalmente inédito em 1974. Para os *wargamers*, D&D ofereceu um novo conjunto de táticas mais pessoais, enquanto para jogadores de jogos de tabuleiro de fantasia, D&D ofereceu uma oportunidade de interagir com reinos fantásticos de uma forma mais íntima. D&D foi o primeiro de uma nova onda - na verdade, um meio totalmente novo - de jogos e não havia para onde ir além de subir.¹¹

¹¹ More than any other reason D&D probably enjoyed rapid growth — both within Gygax’s gaming circle and elsewhere — for the same reason that its future was initially in danger: it was an entirely innovative game. Creating unique, individual characters and playing them over the course of an extended campaign was largely unheard of in 1974. For wargamers, D&D offered a whole new set of more personal tactics, while for fantasy board game players, D&D offered an opportunity to interact with fantastic realms in a more intimate manner. D&D was the first of a whole new wave — really, a whole new medium — of gaming and there was nowhere to go but up.

Quase cinquenta anos depois, as forças culturais que D&D colocou em movimento não apenas continuam inabaláveis, mas ganham novo ímpeto à medida que assumem formas que seus criadores nunca poderiam ter previsto:

Embora o jogo original de lápis e papel reivindique menos devotos do que há trinta anos, literalmente milhares de jogos de RPG competem no mercado, e alguns jogos RPG multiplayer online podem se orgulhar de mais de dez milhões de assinantes. Concentrar-se apenas nesses descendentes óbvios dos jogos de RPG da década de 1970, no entanto, negligência a influência mais difundida de seu célebre ancestral. Os princípios fundamentais de simulação popularizados por Dungeons & Dragons - conceitos como um personagem suportando uma quantidade específica de dano antes da morte e melhorando suas habilidades com a experiência - agora permeiam praticamente todos os gêneros de videogame.¹² (PETERSON, 2012, s.p.)

Porquanto “*Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*” ou “regras para campanhas fantásticas de jogos de guerra medievais, jogáveis com papel e lápis e figuras em miniatura” em tradução livre, pareça, à primeira vista, um gênero extremamente específico de jogo, este não capturava a essência do que realmente era jogar D&D. Mas essas foram as palavras usadas pelos seus criadores para instigar a atenção de *wargamers* já experientes, que eram o público alvo daquela caixa de papelão com três livretos. A classificação atual só veio a surgir depois, com a expansão do gênero e surgimento de inúmeros jogos que seguiram após o sucesso de D&D:

[..] Dungeons & Dragons não seria mais vendido como “Regras para campanhas fantásticas de jogos de guerra medievais”. Em meados de 1976, o termo “campanhas de jogo de guerra”, que, deve-se dizer, não caracterizava o que o produto havia se tornado, seria substituído por um novo termo, um que ainda não apareceu neste capítulo, um que não aparecia em qualquer lugar dentro da caixa de Dungeons & Dragons de 1974. Na verdade, não havia necessidade do termo até que surgissem imitadores suficientes para que Dungeons & Dragons se tornasse uma instância de um tipo de jogo, e um nome para o tipo fosse necessário. O nome que pegou foi, claro, “jogo de interpretação de personagens”.¹³ (PETERSON, 2012, s.p.)

¹² Although the original pencil-and-paper game claims fewer devotees than it did thirty years ago, literally thousands of role-playing games compete in the market, and some massively multiplayer online role-playing games can boast over ten million subscribers. Focusing solely on these obvious descendants of the role-playing games of the 1970s, however, neglects the more pervasive influence of their celebrated ancestor. The fundamental principles of simulation popularized by Dungeons & Dragons—concepts like a character enduring a specific quantity of damage before death, and improving skills with experience—now permeate virtually all video game genres.

¹³ [..] Dungeons & Dragons would no longer be sold as “Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns.” By mid-1976, the term “wargame campaigns,” which, it must be said, failed to characterize what the product had become, would be replaced by a new term, one which has not yet appeared in this chapter, and one which did not appear anywhere within the 1974 Dungeons & Dragons box. There was in fact no need for the term until enough imitators had emerged that Dungeons & Dragons became one instance of a type of game, and a name for the type was needed. The name that stuck was, of course, “role-playing game”.

Assim teve origem o termo *roleplaying game*, que viria a definir todo um novo gênero de jogos e mídias inspirados em literatura fantástica. A introdução de um conceito tão novo transformou a cultura da época e trouxe para o primeiro plano ideias e práticas antes relegadas a pequenos grupos concentrados em torno de *wargames* e do gênero de fantasia. Quando os primeiros jogadores começaram a entender as implicações do jogo, era difícil comparar o que encontraram em D&D com qualquer experiência anterior (PETERSON, 2012).

Assim, apresentado o contexto que permitiu a criação de D&D, passamos agora a explicar o funcionamento do jogo propriamente dito.

2.2 A INTERPRETAÇÃO DE PERSONAGENS

Agora que já sabemos como D&D foi criado e deu origem ao gênero RPG, podemos explorar em que consiste a interpretação de personagens, assim como um apanhado geral do funcionamento das tendências. Considerando as diversas edições já lançadas ao longo dos quase 50 anos do jogo, não se discutirá regras concernentes a uma edição específica, sendo ilustrados elementos básicos que persistem desde a primeira edição até a mais recente quinta edição.

Começemos por uma recapitulação: D&D se passa num mundo de fantasia, criado pelos jogadores e inspirado por séculos de histórias e literatura fantástica. Livros tais quais os de Tolkien servem como exemplo de uma típica campanha de D&D, onde um grupo de aventureiros parte em uma jornada, seja com um objetivo heroico ou apenas em busca de tesouros e aventuras.

Um desses jogadores, o *Dungeon Master (DM)*, ou mestre, é o responsável por preparar as sessões de jogo, criar e descrever o cenário, e construir a narrativa. Diferentemente dos demais jogadores, o mestre não cria e controla um personagem próprio, mas sim inúmeros NPCs (*Non-player character* ou personagem não jogável). O mestre também é o responsável por estipular o resultado das ações dos jogadores e narrar os acontecimentos, além de conhecer e aplicar as regras, dentro e fora de combate, como muito bem elucidado por Prietto (2015, p. 54)

[...] ao utilizar elementos narrativos para o desenvolvimento de uma história, um enredo, os jogadores interagem através de regras, preveem suas ações, de maneira quantificada, através do uso da matemática e sistemas que delimitam, pela rolagem de dados, quais ações são bem sucedidas ou não. Logo, RPG consiste de uma interação entre jogadores, que assumem papéis ficcionais de personagens, num cenário

específico, com uma determinada temática, para atuar no desenvolvimento de uma narrativa coletiva, que apresenta, através da figura do mestre do jogo, os desafios a serem enfrentados pelas personagens dos jogadores.

Em geral, campanhas de D&D podem se estender por muitas sessões de jogo, podendo durar meses ou até anos. O jogo não se limita a atingir um único objetivo ou cumprir uma dada meta. Não se “ganha” no D&D, mas sim todos os jogadores colaboram para o progresso da história. Quando os personagens cumprem uma determinada missão ou derrotam um inimigo, o mestre pode dar continuidade ao jogo criando novas histórias e desafios para os jogadores enfrentarem. Ao longo da campanha, os personagens dos jogadores crescem e ganham experiência, obtendo novas habilidades e poderes. Como destaca Ewalt (2014, s.p.):

À medida que essas campanhas duram semanas, meses e até anos, os sucessos e fracassos de sessões anteriores fornecem história e contexto e sugerem novos desafios. [...] Os jogadores são tanto o público quanto o autor no D&D; eles consomem a ficção do Mestre, mas reescrevem a história com suas ações. E como autores, eles são livres para tomar suas próprias decisões.¹⁴

Um jogador de D&D não apenas joga dados e move peças em um tabuleiro, ele cria um personagem único, e o traz à vida através da interpretação. Cada personagem tem uma personalidade única a ser desenvolvida pelo jogador, tal qual um ator num papel, dando motivação e vontade por trás de suas ações.

Naturalmente, o jogo não engloba apenas a encenação. Os personagens ainda são fundamentalmente dependentes de números escritos numa ficha de personagem: seus atributos ou *ability scores*. Ao começo de uma nova campanha, os jogadores rolam alguns dados para definir estes atributos. Alguns deles definem as características físicas de um personagem, quão forte, quão destro e quão resistente. Outros definem sua personalidade, se é inteligente, carismático ou sábio. Essa ficha vai servir como referência por toda duração do jogo. Desta forma, o jogo se desenvolve seguindo os três pilares que dão suporte a qualquer campanha de D&D: exploração, combate e interpretação, de acordo com o sistema de regras que define a resolução das ações dos personagens, como dito por Prietto, resumidamente:

Essas regras delimitam e regulam as características e habilidades das personagens, assim como a margem de sucesso das ações desenvolvidas ao longo do jogo. Os jogadores interpretam o papel dos protagonistas da história; o mestre do jogo controla

¹⁴ As these campaigns go on for weeks and months and even years, the successes and failures of past sessions provide history and context and suggest new challenges. [...] Players are both audience and author in D&D; they consume the DM’s fiction but rewrite the story with their actions. And as authors, they’re free to make their own decisions.

todas as personagens que interagem com as personagens dos jogadores, os monstros e criaturas enfrentadas pelos protagonistas, assim como descreve e apresenta o cenário onde as ações acontecem. (PRIETTO, 2015, p. 54)

Assim, personagens de D&D não só perduram entre várias sessões de jogo, eles crescem e aprendem com suas experiências, não só em termos de jogo como nível e poder, mas também em personalidade. Um personagem que começa uma aventura pode passar por situações que mudam quem ele é. D&D foi o primeiro jogo a introduzir o conceito de evolução de personagens que permeia os *videogames* de hoje. Esse sempre foi um grande atrativo do jogo, conforme explica Ewalt (2014, s.p.):

Como os personagens de D&D podem crescer, como pessoas reais, jogar o jogo se torna uma experiência visceral única. Os participantes estão mais motivados pelo sucesso, pois as vitórias são cumulativas. Eles experimentam maior alegria com esses sucessos, uma vez que estão mais envolvidos emocionalmente. E eles conhecem a emoção do perigo real, já que ninguém quer perder um personagem que passou anos construindo.¹⁵

Dessa forma, D&D oferece uma forma de entretenimento que é única, uma narrativa comunitária mais interativa que *videogames*, mais cativante que filmes, e mais social que livros (Ewalt, 2014).

2.2.1 A relação de alinhamento com o conceito tradicional de jogos de guerra de “lados” e o significado dos lados no contexto de D&D.

Agora que já sabemos o que é interpretação de personagens, vamos entender o que é e como funciona a tendência (ou *alignment*), uma mecânica da criação de personagens que indica como um personagem se comporta dentro do mundo do jogo. Primeiramente, vejamos como surgiu essa mecânica originalmente no jogo *Chainmail*, mantendo-se até hoje no D&D, embora tenha passado por mudanças significativas.

Apesar de D&D ter sua origem no suplemento de fantasia do *Chainmail*, este ainda era um *wargame*. Nos *wargames*, costumeiramente, dois ou mais jogadores assumiam o controle de forças hostis no campo de batalha, sendo o objetivo do jogo eliminar ou capturar as

¹⁵ Because D&D characters can grow, like real people, playing the game becomes a uniquely visceral experience. Participants are more motivated to succeed, since victories are accumulative. They experience greater joy from those successes, since they are more emotionally invested. And they know the thrill of real danger, since no one wants to lose a character they've spent years building.

forças do oponente. No entanto, no suplemento de fantasia do *Chainmail*, as batalhas não se tratavam de reencenações históricas, logo, era necessário criar forças opostas dentro de um cenário novo. Tal qual afirma Peterson (2012, s.p.):

Chainmail assume, como qualquer jogo de guerra em miniatura, que uma batalha será travada entre potências rivais controlando exércitos opostos de figuras em miniatura. O cenário de fantasia, no entanto, traz consigo unidades de jogos de guerra com atitudes predeterminadas entre si. Na Terra-média, um orc e um elfo compartilham uma certa inimizade natural, enquanto orcs e trolls formam alianças estáveis.¹⁶

Assim, as forças opostas umas às outras no cenário de fantasia de *Chainmail* eram as forças da Lei e do Caos (*Law* e *Chaos*). O conceito de Lei e Caos utilizado por Gygax em *Chainmail* tem a mesma origem que maioria do cenário: a literatura fantástica.

Segundo Peterson (2012), os termos Lei e Caos foram usados originalmente, de maneira não genérica, por Poul Anderson, um escritor estadunidense de ficção científica e fantasia. Os termos foram cunhados com base nos estudos de Anderson da mitologia nórdica. Em seus livros *The Broken Sword* (1954) e *Three Hearts and Three Lions* (1953), Anderson mistura o mundo politeísta nórdico de deuses, trolls, elfos e feitiçaria com os preceitos do cristianismo (PETERSON, 2012). No mundo existente dentro dos livros de Anderson, estar do lado da Lei é estar do lado da virtude e da piedade cristã; estar do lado do Caos é aliar-se ao paganismo e à feitiçaria. Como visto neste trecho de *Three Hearts and Three Lions* (ANDERSON, 1953, *apud* PETERSON, 2012, s.p.):

[...] a ideia de que uma luta perpétua acontece entre as forças primitivas da Lei e do Caos. Não, não forças exatamente. Modos de existência? Um reflexo terrestre do conflito espiritual entre o céu e o inferno? De qualquer modo, os humanos eram os principais agentes da Lei na terra, embora a maioria deles inconscientemente e alguns, bruxas, feiticeiros e malfeitores, haviam se vendido ao Caos.¹⁷

Anderson coloca Lei e Caos como os lados de um *wargame*, como as forças opostas cuja contenção eventualmente produz um vencedor.

¹⁶ *Chainmail* assumes, like any miniature wargame, that a battle will be staged between rival powers controlling opposing armies of miniature figures. The fantasy setting, however, brings with it wargaming units with predetermined attitudes toward one another. In Middle-earth, an orc and an elf share a certain natural enmity, whereas orcs and trolls form stable alliances.

¹⁷ [...] the idea that a perpetual struggle went on between primeval forces of Law and Chaos. No, not forces exactly. Modes of existence? A terrestrial reflection of the spiritual conflict between heaven and hell? In any case, humans were the chief agents on earth of Law, though most of them were so only unconsciously and some, witches and warlocks and evildoers, had sold out to Chaos.

Em *Chainmail*, Gygax incorporou os conceitos de Lei e Caos como disposições para as personagens e criaturas fantásticas, além da opção “Neutro”. Em *Chainmail* não era possível distinguir entre figuras fantásticas “boas” e “más”, sendo usado ao invés disso um sistema de alinhamento com as três possibilidades mencionadas (PETERSON, 2012). A ideia era prover aos *wargamers* uma divisão entre as forças que entrariam em combate no jogo, conforme Peterson (2012. s.p.):

Dada toda essa cosmologia, o que o “alinhamento” de Lei, Neutro e Caos significa por fim em *Chainmail*? A intenção declarada é fornecer “um guia geral para o jogador de guerra projetar ordens de batalha envolvendo criaturas fantásticas”, em outras palavras, para determinar quais criaturas constituirão os dois lados de uma batalha de jogo de guerra em miniatura. Forças neutras podem se juntar a um lado ou outro conforme necessário para o equilíbrio.¹⁸

Enquanto em *Chainmail* os jogadores comandam forças em lados opostos do campo de batalha, no D&D os jogadores estão, geralmente, do mesmo “lado”, servindo como forças opostas as criaturas e personagens não jogáveis do mestre. Logo, no D&D, Lei, Caos e Neutralidade não mais servem para definir os “lados” de um jogo, mas sim como uma ferramenta para definir a identidade de um personagem, parte essencial da criação de personagens sob o título Tendência de personagem (*character alignment*), assim como os atributos.

Embora versões posteriores de D&D tenham dois eixos de tendências (Lei e Caos, Bem e Mal) que, combinados, geram nove possibilidades de alinhamento, incluindo a Neutralidade, neste trabalho será demonstrado, mais tarde, no terceiro capítulo, apenas o eixo da Lei e do Caos, visando demonstrar como essa dualidade está presente e pode ser interpretada na arena jurídica da “vida real”. Antes, porém, se discutirá a importância de mesclar artefatos da cultura popular, no caso em questão o D&D, com Direito, numa abordagem multidisciplinar.

3 IMPORTÂNCIA DO D&D COMO ARTEFATO DA CULTURA DA MÍDIA

Neste capítulo se discutirá qual a importância de se estudar artefatos da cultura da mídia tais como D&D para o direito, sob o ponto de vista dos estudos jurídicos culturais

¹⁸ Given all this cosmology, what did the “line-up” of Law, Neutral and Chaos ultimately signify in *Chainmail*? The stated intention is to provide “a general guide for the wargamer designing orders of battle involving fantastic creatures,” in other words, for determining which creatures will constitute the two sides of a miniature wargame battle. Neutral forces may join one side or another as needed for balance.

presentes na Austrália, no Reino Unido e nos EUA, também se fará uso das teorias do filósofo Douglas Kellner (2001), que afirma que os estudos culturais são uma ferramenta para melhor entender como a mídia pode promover a dominação ou a resistência dentro do sistema capitalista.

Para Kellner (2001), o campo dos estudos culturais é muito aberto a novas intervenções, por controversas que sejam, pois nele não se deve visar criar novas teorias, mas sim tentar novas abordagens sob um viés diferente:

O mais emocionante dos estudos culturais está no fato de ser esse um campo novo e aberto, em processo de construção e reconstrução, em que quaisquer intervenções devem apenas tentar criar algumas novas pesquisas ou análises, e não realizar fechamentos teóricos. Na verdade, o terreno dos estudos culturais é controverso e, por isso, aberto a intervenções e desenvolvimentos. (KELLNER, 2001. p. 75)

A união entre os estudos culturais e o direito, que convergem no campo dos estudos jurídicos culturais, resultam numa área do conhecimento mutuamente benéfica, e ainda pouco explorada. O entendimento das imbricações entre direito e estudos culturais tende a ser prejudicado pela tendência que abordagens disciplinares tradicionais têm de segregar os dois campos, e perpetuar implicações de que o direito é algo alheio à cultura, e que a cultura popular do direito se limita a representações fictícias de tribunais, advogados, criminosos e policiais (COLLIS, BAINBRIDGE, 2005).

Ao invés disso, os estudos jurídicos culturais afirmam existir um relacionamento horizontal entre ambos, sendo o direito uma das áreas através da qual a cultura se produz, se mantém e se define, e a cultura, por sua vez, entende, articula e traz à realidade o direito (COLLIS, BAINBRIDGE, 2005).

3.1 DOUGLAS KELLNER E A CULTURA DA MÍDIA

Para o filósofo Douglas Kellner, os estudos culturais e da mídia desenvolvem um importante papel para a compreensão da sociedade. Segundo Kellner, vivemos em uma cultura da mídia:

A expressão “cultura da mídia” também tem a vantagem de dizer que a nossa é uma cultura da mídia, que a mídia colonizou a cultura, que ela constituiu o principal veículo de distribuição e disseminação da cultura, que os meios de comunicação de massa suplantaram os modos anteriores de cultura como o livro ou a palavra falada, que vivemos num mundo no qual a mídia domina o lazer e a cultura. Ela é, portanto, a forma dominante e o lugar da cultura nas sociedades contemporâneas. (KELLNER, 2001. p. 54)

A cultura da mídia, segundo Kellner (2001, p. 09), é produto da industrialização da cultura, que visa atingir grandes públicos e gerar lucros:

A cultura de mídia é constituída por sistemas de rádio e reprodução de som (discos, fitas, CDs, e seus instrumentos de disseminação, como aparelhos de rádio, gravadores etc.); de filme e seus modos de distribuição (cinemas, videocassetes, apresentação pela TV); pela imprensa, que vai desde jornais e revistas; e pelo sistema de televisão, situado no cerne deste tipo de cultura. Trata-se de uma cultura da imagem, que explora a visão e a audição. Os vários meios de comunicação — rádio, cinema, televisão, música e imprensa, como revistas, jornais e histórias em quadrinhos — privilegiam ora os meios visuais, ora os auditivos, ou então misturam dois sentidos, jogando com uma vasta gama de emoções, sentimentos e ideias. A Cultura da Mídia é industrial; organiza-se com base no modelo de produção em massa e é produzida para a massa de acordo com tipos (gêneros), seguindo fórmulas, códigos e normas convencionais. É, portanto, uma forma de cultura comercial, e seus produtos são mercadorias que tentam atrair o lucro privado produzido por empresas gigantescas que estão interessadas na acumulação de capital. A cultura da mídia almeja grande audiência; por isso, deve ser eco de assuntos e preocupações atuais, sendo extremamente tópica e apresentando dados hieróglifos da vida social contemporânea.

No entanto, por ter o objetivo de abranger grandes parcelas da população, a cultura da mídia acaba por se transformar em algo que muda e evolui com a sociedade, nas palavras de OLIVEIRA (2021, p. 23):

Todavia, os textos transmitidos pela mídia em suas diversas formas – músicas, filmes, novelas, telejornais etc. – tem exercido papel relevante no meio social. Se por um lado orientam-se pela lógica de mercado, típica da dita indústria cultural, não podem ser produzidos sem levar em consideração o público ao qual se destinam. O espectador só consome o que lhe apetece, o que de alguma forma o toca; simultaneamente os textos midiáticos devem não apenas corresponder a essa expectativa, mas reforçar categorias sociais, ideologias e opiniões. A mídia, assim, influencia e é influenciada pelos fatores sociais de seu contexto histórico, social e político.

De tal modo, os estudos culturais são capazes de identificar essas mudanças na cultura através da análise multidisciplinar das diversas mídias que a constituem – cinema, música, séries de TV, quadrinhos, videogames, literatura etc. – reconhecendo os padrões de comportamento incorporados pelos gostos dos indivíduos que as produzem e consomem, dando um melhor entendimento das práticas culturais de uma determinada sociedade (OLIVEIRA, 2021). Kellner (2001, p. 49) afirma que os estudos culturais desenvolvem modelos teóricos sobre os relacionamentos entre a economia, o Estado, a sociedade, a cultura e o cotidiano, a fim de analisar a estrutura e os sistemas de dominação que os permeiam:

Classicamente, porém, os estudos culturais veem a sociedade como um sistema de dominação em que certas instituições como a família, a escola, a igreja, o trabalho, a mídia e o Estado controlam os indivíduos e criam estruturas de dominação contra as quais os indivíduos que almejam maior liberdade e poder devem lutar.

Os estudos culturais, no entanto, ultrapassam as rígidas distinções entre diferentes disciplinas e áreas do saber

[...] e, assim, valorizam formas culturais como cinema, televisão e música popular, deixadas de lado pelas abordagens anteriores, que tendiam a utilizar a teoria literária para analisar as formas culturais ou para focalizar sobretudo, ou mesmo apenas, as produções da cultura superior¹⁹. (KELLNER, 2001. p. 49)

Essa perspectiva dos estudos culturais de buscar o elemento jurídico presente nas mídias – no presente trabalho, no D&D – rompe com tradição do direito de analisar outras áreas do saber do seu próprio ponto de vista para analisar as consequências da cultura veiculada pela mídia na sociedade como parte de seu cerne, e assim aproxima o direito da realidade do meio social em que está inserido (OLIVEIRA, 2021).

Kellner ainda afirma que os estudos culturais podem ajudar a identificar fatores que promovem a dominação e a subordinação na cultura da mídia, por se aterem à materialidade:

Portanto, esses estudos situam a cultura num contexto sócio-histórico no qual esta promove dominação ou resistência, e critica as formas de cultura que fomentam a subordinação. Desse modo, os estudos culturais podem ser distinguidos dos discursos e das teorias idealistas, textualistas e extremistas que só reconhecem as formas linguísticas como constituintes da cultura e da subjetividade. Os estudos culturais, ao contrário, são materialistas porque se atêm às origens e aos efeitos materiais da cultura e aos modos como a cultura se imbrica no processo de dominação ou resistência. (KELLNER, 2001. P. 49)

No entanto, ao reconhecer o potencial alienante e subjogador inerente à cultura da mídia, Kellner afirma que a cultura da mídia pode também promover formas de resistência, ao sofrer uma ressignificação por parte do seu público:

[...] o público pode resistir aos seus significados e mensagens dominantes, criar sua própria leitura e seu próprio modo de apropriar-se da cultura de massa, usando a sua cultura como recurso para fortalecer-se e inventar significados, identidade e forma de vida próprios. Além disso, a própria mídia dá recursos que os indivíduos podem acatar ou rejeitar na formação de sua identidade em oposição aos modelos dominantes. Assim, a cultura veiculada pela mídia induz os indivíduos a conformar-se à organização vigente da sociedade, mas também lhes oferece recursos que podem fortalecê-los na oposição a essa mesma sociedade. (KELLNER, 2001, p. 11)

¹⁹ Segundo alguns estudiosos da Escola de Frankfurt, há uma distinção entre cultura elitista (superior) e cultura de massa (inferior).

De tal modo, os estudos culturais são uma valiosa fonte de análise para as variadas formas como a mídia veicula suas mensagens a diferentes públicos, elucidando a relação entre os seus produtos (tais como D&D) com a sociedade e, da mesma forma, com o direito e a consciência legal da população, pois demonstra a valor da mídia como pilar das estruturas de poder dentro da sociedade:

A mídia está intimamente vinculada ao poder e abre o estudo da cultura para as vicissitudes da política e para o matadouro da história. Ajuda a conformar nossa visão de mundo, a opinião pública, valores e comportamentos, sendo, portanto, um importante fórum do poder e da luta social. (KELLNER, 2001. p. 54)

A lógica de mercado da indústria cultural, como dito anteriormente, dita que esta deva abranger grandes públicos. Tal fato se dá pela mesma ser um produto do capitalismo, que, ao mesmo tempo em que visa maximizar o lucro, também busca expandir seu alcance e manter os indivíduos inseridos na sua lógica de consumo:

A ênfase também no modo como a indústria cultural produz algo para todos, de tal modo que ninguém consegue escapar, indica de que maneira a diferença e a pluralidade são utilizadas para integrar os indivíduos na sociedade existente. A diferença vende. O capitalismo deve estar constantemente multiplicando mercados, estilos, novidades e produtos para continuar absorvendo os consumidores para as suas práticas e estilos de vida. (KELLNER, 2001. p. 60/61)

Ao se adequar aos mais variados gostos e estilos, a indústria cultural não só promove o consumo, mas também influencia parcelas da população que passam a se identificar através dos produtos que consomem, criando bolhas dentro desses grupos que compartilham da mesma noção de identidade:

A mera valorização da “diferença” como marca de contestação pode simplesmente ajudar a vender novos estilos e produtos se a diferença em questão e seus efeitos não forem suficientemente aquilatados. Também pode promover uma forma de política de identidade em que cada grupo afirme sua própria especificidade e limite essa política a seus próprios interesses; deixando de ver assim as forças comuns de opressão. Tal política da diferença ou identidade ajuda nas estratégias de “dividir e conquistar” que em última análise servem aos interesses do poder vigente. (KELLNER, 2001. p. 60/61)

Essa divisão se dá porque os indivíduos internalizam as representações presentes nos produtos da cultura da mídia, representações essas que, ao serem compartilhadas por um coletivo, impulsionam e até mesmo formam os seus discursos internos.

Segundo Kellner e Ryan (1990, p.13, *apud* OLIVEIRA, 2021, p. 69/70) essa forma de representação

Permite que as pessoas marquem as fronteiras entre o eu e o mundo, bem como entre os objetos e o mundo. Representações são, também, apreendidas da cultura e internalizadas, sendo adotadas como parte do eu. Quando internalizadas, elas moldam o eu de tal forma que nos tornamos acomodados com os valores inerentes nessas representações culturais. Consequentemente, o tipo de representação que prevalece em uma cultura é uma questão política crucial. As representações culturais não apenas dão forma às disposições psicológicas; elas também têm um papel importante ao determinar como a realidade social será construída, isto é, quais as figuras e fronteiras irão prevalecer na formação da vida social e das instituições sociais.

Kellner (2001) destaca a importância de assumir uma posição perante a mídia e a cultura que qualifica como “uma forma de materialismo cultural”, que situe os objetos de análise dentro do sistema de produção, distribuição e consumo do qual fazem parte e onde serão produzidos e recebidos. Assim, destaca a importância de uma economia política da cultura, que considere o sistema que dita e impõe limites e possibilidades ao que é e o que não é produzido:

Negligenciar a economia política, festejar o público e os prazeres do popular, deixar de lado questões de classe e ideologia e não analisar ou criticar a política dos textos culturais são maneiras de transformar os estudos culturais em apenas mais uma subdivisão acadêmica inofensiva e, em última análise, favorável sobretudo à própria indústria cultural (KELLNER, 2001. p. 63).

Ao entender os efeitos materiais da cultura da mídia na sociedade, e o seu grande papel em manter o *status quo* e a dominação, os estudos culturais se mostram de imensa importância ao identificar e analisar as relações entre as diversas produções culturais e a sociedade, produções estas que se moldam e se adaptam, influenciam e são influenciadas, e que podem promover tanto a alienação quanto a resistência:

A produção da mídia está, portanto, intimamente imbricada em relações de poder e serve para reproduzir os interesses das forças sociais poderosas, promovendo a dominação ou dando aos indivíduos força para a resistência e a luta. Mas o materialismo cultural também focaliza os efeitos materiais da cultura da mídia, insistindo em que suas imagens, espetáculos, discursos e signos exercem efeitos materiais sobre o público. Para o materialismo cultural, os textos da mídia seduzem, fascinam, comovem, posicionam e influenciam seu público, a cultura da mídia tem efeitos materiais e eficácia, e um dos objetivos dos estudos culturais é analisar de que modo determinados textos e tipos de cultura da mídia afetam o público, que espécie de efeito real os produtos da cultura da mídia exercem, e que espécie de potenciais efeitos contra hegemônicos e que possibilidades de resistência e luta também se encontram nas obras da cultura da mídia. (KELLNER, 2001. p. 64)

Dado o panorama geral sobre Kellner e a Cultura da Mídia, passaremos agora à abordagem dos estudos jurídicos culturais, através dos quais estudiosos do direito fazem a aproximação entre direito e cultura, afirmando ser o direito uma força cultural, uma prática social formadora da consciência legal dos indivíduos.

3.2 OS ESTUDOS JURÍDICOS CULTURAIS

Os estudos jurídicos culturais tiveram origem no início da década de 90, na Austrália, embora o termo ainda não tivesse sido cunhado à época. A primeira instância de algo que se assemelhasse aos estudos jurídicos culturais como se tem hoje foi a publicação da primeira edição da revista *Law Text Culture*, em 1994:

Datamos os estudos jurídicos culturais antípodos²⁰ em 1994, com a publicação da primeira edição da revista *Law Text Culture* (então estilizada *Law / Text / Culture*) e seu papel fundamental na produção e geração de uma forma singular de teoria e prática jurídicas que é emblematicamente uma forma de estudos jurídicos culturais antípodos. [...] A *Law Text Culture* criou um termo diferente que poderia ir além das limitações das díades do direito e da literatura. Sua publicação pode marcar o início dos estudos jurídicos culturais [...] ²¹ (SHARP, LEIBOFF, 2015, p.11)

Os estudos jurídicos culturais não atuam como um estudo da cultura ou sobre culturas, nem são puramente “estudos culturais”. O objetivo dos estudos jurídicos culturais é descobrir como a cultura popular do direito pode afetar direito, agindo como prática crítica constitutiva e interrogativa (SHARP, LEIBOFF, 2015).

A teoria jurídica tem um novo encontro com a virada cultural no direito sob a lente do movimento dos estudos jurídicos culturais, que tenta demonstrar como as técnicas e práticas dos estudos jurídicos culturais podem ser usadas para transformar o direito e as legalidades que o sustentam no imaginário popular.

[...] os estudos jurídicos culturais estão preocupados em trazer à vida as culturas populares do direito - as formas e práticas multivalenciadas que vão desde as humanidades aos videogames e muito mais - como um meio através do qual

²⁰ Antípoda, geograficamente, dois pontos diametralmente opostos, é usado nesse contexto pois os estudos jurídicos culturais como área de estudo do direito tiveram seus antecedentes em uma amálgama de trabalhos de estudiosos que aconteceram concomitantemente na Austrália, Reino Unido e EUA.

²¹ We date antipodean cultural legal studies as at 1994, with the publication of the first issue of the journal *Law Text Culture* (then styled *Law/Text/Culture*) and its foundational role in producing and generating a singular form of legal theory and practice that is emblematically an antipodean cultural legal studies. 1994 will do, though it is not perfect. *Law Text Culture* created a different idiom that could move beyond the limitations of the dyads of law and literature. Its publication might mark the inception of cultural legal studies [...]

transformar ou inspirar questões de direito e justiça.²² (SHARP, LEIBOFF, 2015., p. 5)

Portanto, os estudos jurídicos culturais tornam-se um campo de pesquisa jurídica, focando primeiro em aprender e mostrar como o direito está inserido na cultura popular e, em seguida, como a cultura popular afeta a percepção do direito e como, em última análise, o transforma.

Queremos fazer uma afirmação de que os estudos jurídicos culturais e seu qualificador, as culturas populares do direito, estão preocupados com algo que está presente, existe e está engajado com o direito vis-à-vis. De Gilbert e Sullivan a Matrix, de Disque M para Matar a Ovídio, de Shakespeare a The Bridge, do Livro de Oração Comum a Jogos Vorazes, da página ao palco, da tela ao grito - as culturas populares do direito são os agentes através dos quais encontros complexos entre a cultura contemporânea em todas as suas formas e o direito acontecem.²³ (SHARP, LEIBOFF, 2015., p. 5)

Os estudos jurídicos culturais afirmam que, através das culturas populares do direito e de seu estudo, pode-se aprender coisas sobre o direito que não poderiam ser aprendidas em nenhum outro lugar, pois questiona as práticas usuais do direito e avança por território desconhecido ao explorar os efeitos que um tem sobre o outro. Os estudos jurídicos culturais perguntam se há algo a ganhar indo além do que já assumimos que sabemos do mundo e do que já temos internalizado, sendo, portanto, uma forma ativa da dicotomia do “direito e” – literatura, humanidades, cultura, cinema, visual e estética, completando e envolvendo uma miríade de campos, ligando algo que é etéreo com a dogmática e os princípios do Direito (SHARP, LEIBOFF, 2015).

Para Leiboff (2015), as culturas populares do direito são equivalentes e comparáveis ao mito, que usa aforismos para transmitir uma mensagem, assim como o direito, também, usa de abstrações para transmitir princípios:

Afinal, é isso que os mitos e os contos de moralidade se destinam a fazer, repetindo e nos lembrando do que já sabemos. Mito é a história que se torna bem conhecida por nós e internalizada em nós, agindo como a personificação do princípio abstrato. [...]

²² To cut to the chase, cultural legal studies is concerned with animating law’s popular cultures – the multivalenced forms and practices ranging from the humanities to video games and beyond – as a means through which to transform or animate questions of law and justice.

²³ We want to make a claim, that cultural legal studies and its qualifier, law’s popular cultures, are concerned with something that is present, existing, and engaged vis-à-vis law. From Gilbert and Sullivan to The Matrix, from Dial M for Murder to Ovid, from Shakespeare to The Bridge, from the Book of Common Prayer to The Hunger Games, from page to stage, from screen to scream – law’s popular cultures are the agents through which complex encounters between contemporary culture in all its forms, and law are played out.

Nós nos lembramos dos mitos porque eles fazem sentir alguma coisa, caso contrário não haveria sentido em lembrá-los.²⁴ (LEIBOFF, 2015, p. 30)

Dessa forma, esse campo de estudo do direito que ainda está em expansão e crescimento abre as portas para novas possibilidades ao entender que direito e cultura popular não estão tão distantes, uma vez que a “cultura popular não é simplesmente um domínio no qual o direito é representado; em vez disso, é um domínio no qual o direito é praticado, negociado, legitimado e corporificado”²⁵ (COLLIS, BAINBRIDGE p. 162).

O direito não é uma força indiferente que aparece do nada, ao invés disso, deriva dos preconceitos e os anseios populares, assim como os permeia. O que os estudos jurídicos culturais revelam é a formação cultural do direito e a capacidade que tem de ser amorfo, assim como a facilidade com que pode ser reformado e remodelado por meio da complementação e do envolvimento com as culturas populares, que podem dar forma a um direito muito diferente. Através da diversidade e homogeneidade, os estudos jurídicos culturais trazem uma riqueza de possibilidades ao direito, por não limitar suas contribuições ao exaustivo estudo da doutrina, da jurisprudência, e à hermenêutica jurídica:

As contribuições, com suas diversas abordagens filosóficas, disciplinares, metodológicas e teóricas e temas de exame e culturas populares, outrossim todas compartilham as técnicas, metodologias e práticas de complementação e/ou envolvimento. Do teórico ao etnográfico, do descritivo ao crítico, da práxis à atualidade, as contribuições revelam como uma jurisprudência da materialidade, da corporeidade e do movimento, do estar no mundo em suas atualidades e do mundo, por meio das culturas populares do direito, pode produzir algo que mude ou transforme o direito.²⁶ (SHARP, LEIBOFF, 2015, p. 20)

Se os pesquisadores às vezes apresentam perguntas potencialmente contraproduativas ao lidar com a cultura popular, como, por exemplo, se a mídia representa o direito com precisão, os estudos jurídicos culturais usam de metodologias de estudo da mídia não para declarar se a

²⁴ This, after all, is what myths and morality tales are designed to do, repeating and reminding us of what we already know. Myth is the story that becomes well known to us, and internalised in us, acting as the embodiment of abstract principle. [...] We remember the myths because they do something for us, otherwise there would be no point in remembering them.

²⁵ Popular culture is not simply a domain in which the law is represented; rather, it is a domain in which law is practised, negotiated, legitimized, and embodied.

²⁶ The contributions, with their diverse philosophical, disciplinary, methodological and theoretical approaches and subjects of examination and popular cultures, nevertheless all share the techniques, methodologies and practices of completion and/or enfolding. From the theoretical to the ethnographic, the descriptive to the critical, from praxis to actuality, the contributions reveal how a jurisprudence of materiality, embodiment and movement, of being in the world in its actualities and of the world, through law’s popular cultures, can produce something that changes or transforms law.

representação do direito é correta, mas para melhor compreender as maneiras como os indivíduos interpretam e usam as informações legais que adquirem através dessa representação (COLLIS, BAINBRIDGE, 2005). Os estudos jurídicos culturais demonstram, assim, que devemos levar a sério o questionamento do direito como cultura e em sua forma cultural, não questionando como o direito é representado nos textos, mas sim como a natureza representacional do direito e da cultura se cruzam, e como o jurídico se torna visível em várias formas culturais e suas manifestações (SHARP, LEIBOFF, 2015).

Além disso, pela legalidade ser parte da vida cotidiana, e não apenas restrita aos tribunais e suas representações, métodos e teorias que estudam a consciência legal dos indivíduos podem gerar considerações enraizadas na experiência comum da cultura popular do direito. O direito e as mídias em que é representado não são opostos, mas sim partes integrais da cultura popular do direito (COLLIS, BAINBRIDGE, 2005).

Passamos agora ao último tópico do capítulo, demonstrando como o D&D já está presente em outras áreas do saber, onde sua importância é reconhecida em diversos estudos. A existência de diversos estudos sobre RPG e especificamente D&D, denota como essa forma de expressão cultural têm ganhado espaço dentro do âmbito da pesquisa acadêmica. No direito, no entanto, ainda não há, até onde observado, pesquisas sobre o tema, lacuna a qual se visa suprir no presente trabalho.

3.3 D&D COMO FONTE DE PESQUISA EM OUTRAS ÁREAS DO CONHECIMENTO

Como dito anteriormente, neste subcapítulo serão apresentados trabalhos que utilizam o RPG como fonte de pesquisa. Dentre os trabalhos a serem utilizados, foram escolhidos trabalhos que utilizassem de alguma forma o D&D na sua fundamentação. Embora o tema seja pouco explorado na área da pesquisa em direito, é considerável a quantidade de trabalhos, especialmente no exterior, que envolvem o jogo. As áreas mais recorrentes nessas pesquisas, como pôde ser observado, são a psicologia e a literatura. Os trabalhos que serão aqui apresentados, no entanto, vêm de diferentes áreas, sendo estas as ciências das religiões, e um artigo publicado num periódico internacional sobre educação e pesquisa educacional. Com isso, visa-se identificar a abrangência da influência que D&D tem em vários campos de pesquisa, motivo pelo qual acreditamos que ele também possa ter importância para o direito.

3.3.1 D&D sob o foco das ciências das religiões

Em sua dissertação *Do mundo do jogo ao jogo da vida: mitologia e experiência do sagrado no imaginário dos jogadores de RPG*, Eline de Oliveira Campos (2010, p. 17) afirma:

A inserção da pesquisa no campo disciplinar das Ciências das Religiões (CR) foi possível porque ela investiga sistematicamente e de maneira interdisciplinar o fenômeno religioso em suas múltiplas manifestações, as religiosidades e as experiências do sagrado”

Ao abordar o tema do RPG e D&D sob a ótica das ciências das religiões, Campos (2010) explica que tal união se torna possível pelas ciências das religiões oferecerem uma abordagem interdisciplinar do fenômeno religioso, dialogando com a mesma multidisciplinaridade a que os estudos jurídicos culturais dão tamanha importância, e que possibilita aberturas para novas áreas do conhecimento. A pesquisa também aponta para o crescente interesse acadêmico sobre o tema, embora seja um trabalho pioneiro no campo das ciências das religiões:

Desconfiamos que a contribuição que esse estudo promove às Ciências das Religiões consiste na investigação da experiência do sagrado no âmbito dos jogos de RPG, que se trata de uma das mais recentes manifestações do fenômeno jogo na atualidade, e que vem despertando interesse da área acadêmica. (CAMPOS, 2010, p. 18)

E sobre a ausência de pesquisas sobre jogos, em geral, embora sejam parte da história humana:

Além disso, muito embora a presença dos jogos seja uma constante na vida humana, registrada fartamente no decorrer da história, se observa que a produção de literatura especializada sobre o caráter do jogo enquanto fenômeno humano e simbólico, no Brasil, antes da década de 80, foi escassa ou quase nula. (CAMPOS, 2010, p. 19)

Campos (2010) salienta a escassez de trabalhos que abordem o tema dos jogos, mas ainda assim elucida a importância dos mesmos e suas potenciais contribuições, especificamente no que tange às ciências das religiões e à experiência do sagrado:

A inquirição sobre a reunião do jogo às formas de expressar religiosidade – mais precisamente à experiência do sagrado – confere a esse estudo sua originalidade, contribuindo ao mesmo tempo com os estudos relativos a esse campo disciplinar e ao estudo dos jogos. Como diria Bachelard, “o espírito científico não pode se contentar com pensar a experiência presente em seus traços marcantes, é preciso que ele pense

todas as possibilidades experimentais” (BACHELARD, 1995, p.54 *apud* CAMPOS, 2010, p. 19).

Assim como Leiboff (2015) compara a cultura popular do direito ao mito, o mito, no trabalho de Campos (2010) tem suma importância, e se manifesta dentro do próprio jogo, reinventado:

O imaginário dos jogos de Roleplaying Games reconstrói mitos antigos que possuem pregnância, adaptando-os ao contexto atual. É o caso, por exemplo, do livro utilizado nessa pesquisa, *Dungeons & Dragons*, que recupera, dentre outras, mitologias nórdicas, celtas e orientais. (CAMPOS, 2010, p 204)

O uso das mitologias dentro do jogo, segundo a autora, facilita a aproximação dos imaginários grupais e individuais dos jogadores, através do uso de imagens e representações, num processo sincrético:

Essas mitologias, além de serem oriundas de diversas culturas e tempos históricos, são ressignificadas, tendo seus personagens e divindades agregado características de outros heróis e deuses, num processo de sincretismo semelhante ao que ocorreu já em outras épocas históricas e que ocorre com grande vigor na atualidade. (CAMPOS, 2010, p. 205)

Esse sincretismo é o que possibilita a experiência do sagrado que se assemelha, segundo a autora, aos processos ritualísticos e mitológicos:

Esse politeísmo metodológico permitiu que, no decorrer da pesquisa, transparecesse a sobrevivência de uma tendência a experimentar o sagrado ou a se ligar a um elemento transcendente nos jogos de RPG, trazendo junto com eles elementos típicos dos processos rituais e mitológicos. (CAMPOS, 2010, p. 206)

Experiência essa que, num processo de concepção e inspiração humana, demonstra que esses elementos ainda norteiam, mesmo que de maneira inconsciente, muitos comportamentos humanos:

Como, metaforicamente, jogar é se colocar em jogo; a evasão lúdica produz um distanciamento da realidade objetiva; e o RPG é potencialmente simbólico e ancorado na imaginação criadora (vitalizado pela função fantástica onde reside um suplemento da alma), as situações que ocorrem no seu decurso levam a uma reflexão, permitindo que se repense algumas ações ou modos de agir no cotidiano e em sociedade. (CAMPOS, 2010, p. 212)

Campos (2010) ressalta a importância dos jogos e do D&D, e a relevância destes como campo de pesquisa que apresenta novos fenômenos que acompanham o ser humano, tais como a experiência do sagrado e de transcender a realidade material, assim como novas considerações sobre criação de conhecimento que se deslocam do campo religioso.

Quando se traz as mesmas considerações para o campo do direito, nota-se que jogos como D&D (e a cultura popular do direito, como um todo) são férteis terrenos para a compreensão do imaginário popular do direito de forma coletiva. Lei e Caos estão presentes no direito como aquilo que é legal e o que não é, aquilo bem-visto pela sociedade e o que é considerado dissidente, os conceitos do que é justiça e injustiça. Todos esses preceitos se manifestam nos artefatos da cultura da mídia, como preconceções, como um senso comum. E essa é a mesma contribuição que se almeja produzir neste trabalho.

3.3.2 Privilégio, poder e D&D

No segundo trabalho escolhido, intitulado *Privilege, Power, and Dungeons & Dragons How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games*, Antero Garcia (2017) usa a palavra sistema, no caso do D&D, para definir as regras que regem o funcionamento do jogo e sua jogabilidade, mas também compreende sistemas como uma forma de organização humana, presente em espaços culturalmente mediados.

Através da análise do sistema de regras do D&D, presente nas diversas edições do *Player's Handbook*, Garcia (2017) tem por objetivo exemplificar como esse sistema apresenta e molda as identidades de gênero e raça presentes dentro do jogo, e como a percepção dos jogadores também é influenciada por esse sistema:

Além disso, a ênfase deste artigo em como sistemas de jogos construídos culturalmente moldam a construção de significado e as experiências de suas comunidades de jogadores fala mais amplamente sobre os desafios metodológicos de estudar sistemas e como eles moldam as comunidades ao seu redor.²⁷ (GARCIA, 2017, p. 2)

Ao destacar a importância de entender como sistemas moldam as comunidades que o frequentam e utilizam, o autor também dá ênfase ao fato de que esses sistemas não existem num

²⁷ Further, this article's emphasis on how culturally constructed gaming systems shape the meaning making and experiences of their gaming communities speaks more broadly to the methodological challenges of studying systems and how they shape the communities around them.

vácuo. A criação desses sistemas tem como base, primordialmente, as experiências e concepções de seus criadores.

Espaços culturalmente mediados são construídos a partir da sopa primordial de conhecimento humano e preconceitos sociais. Apesar das milhares de páginas de regras (ou milhões de linhas de código em contextos digitais), esses são sistemas feitos por indivíduos e para indivíduos.

Considerando sua criação por indivíduos, preconceitos e desigualdades inerentes estão consciente e inconscientemente embutidos nos sistemas.²⁸ (GARCIA, 2017, p. 3)

Logo, seria impossível isolar um sistema e estudá-lo sem também compreender como pensavam os seus criadores:

A aprendizagem, construção de significado e mediação cultural que acontece dentro de contextos governados por sistemas de regras - jogos, escolaridade e comunidades de prática mais amplas, por exemplo - requerem que os pesquisadores considerem como os repertórios histórico-culturais (Gutiérrez & Rogoff, 2003) incorporados dentro desses sistemas afetam o que é produzido e compreendido nesses espaços. Em vez de simplesmente examinar como as práticas sexistas ou a discriminação racial acontecem dentro e ao redor das comunidades de videogame online, este estudo sugere que essas práticas podem ser incorporadas aos sistemas de jogo.²⁹ (GARCIA, 2017, p. 3)

Então, Garcia (2017), que aqui destaca como exemplos de sistemas os jogos e a educação escolar, classifica esses sistemas como “artefatos culturais” e “tecnologias sociais” que representam importantes formas de aprendizagem:

Considerando que os jogos, como sistemas, são construídos fundamentalmente sobre as crenças e ideias humanas, as preocupações sobre quem é o autor desses jogos e quais seus pontos cegos é particularmente preocupante [...] Como artefatos culturais e tecnologias sociais, os jogos estão profundamente enraizados nas crenças dos indivíduos que os criaram. Além disso, apesar das limitações de quem caracteristicamente joga e faz jogos como D&D, as formas de aprendizagem dentro desses sistemas podem ser robustas.³⁰ (GARCIA, 2017, p. 4)

²⁸ Culturally mediated spaces are constructed from the primordial soup of human knowledge and social biases. Despite the thousands of pages of rules (or millions of lines of code in digital contexts), these are systems made by individuals and for individuals. Considering their creation by individuals, biases and inherent inequalities are both consciously and unconsciously embedded within systems.

²⁹ The learning, meaning making, and cultural mediation that happens within contexts governed by systems of rules—gaming, schooling, and broader communities of practice, for example—require researchers to consider how the cultural-historical repertoires (Gutiérrez & Rogoff, 2003) embedded within these systems affect what is produced and understood in these spaces. Rather than simply looking at how sexist practices or racial discrimination happen within and around online video game communities, this study suggests that these practices could be embedded within systems of play.

³⁰ Considering that games, as systems, are foundationally built on human beliefs and ideas, concerns about who authors these games and with what blind spots is particularly worrisome [...] As cultural artifacts and social technologies, games are deeply embedded within the beliefs of the individuals who created them. Further,

Gênero e raça, dentro de D&D, não são apenas conceitos culturais, mas também físicos. Em todas as versões do jogo, diferentes raças representam uma série de melhorias mecânicas no personagem assim como atitudes e crenças pré-definidas sobre outras raças do mundo. As descrições textuais das raças também sugerem a intolerância e opressão de diferentes raças na história do jogo (GARCIA, 2017). Essas são suposições fixas sobre as diferentes raças embutidas na ideologia do sistema de jogo:

Como conceitos físicos e culturais em D&D, as representações de raça e gênero não são definidas apenas pelo autor do jogo. Em vez disso, os jogadores estendem e constroem a partir das ferramentas de construção narrativa que são fornecidas para expandir de forma colaborativa as representações problemáticas embutidas neste sistema.³¹ (GARCIA, 2017, p. 10)

No entanto, isso não significa dizer que o jogo perpetue ou defenda conceitos de opressão e racismo. Embora as versões iniciais de D&D, publicadas ainda na década de 70, trouxessem essa bagagem, exatamente por ser algo que seus criadores tinham internalizado, Garcia reconhece que enquanto sistema, D&D também sofreu influências ao longo de sua história, mudando lentamente ao longo dos anos:

Embora as descobertas deste estudo possam ser lidas como uma condenação à história potencialmente sexista e racista de um sistema que moldou grande parte da cultura geek contemporânea, também é um lembrete promissor de que, como as pessoas, as construções culturais e os sistemas mudam³² (GARCIA, 2017, p. 11).

O autor destaca a importância de pesquisadores estudando situações em que sistemas moldam aprendizados considerarem como a cultura constrói identidades. Embora haja uma riqueza de pesquisas sobre como jogos podem servir de ferramenta para a socialização e aprendizagem, essas análises não podem ser consideradas como se os jogos estivessem isolados das culturas que os influenciam ou nas quais estão inseridos (GARCIA, 2017)

despite the limitations of who is characteristically playing and making games like D&D, the forms of learning within these systems can be robust.

³¹ As both physical and cultural concepts within D&D, race and gender depictions are not defined solely by the game's author. Instead, players extend and build from the tools of narrative construction they are provided in order to collaboratively extend problematic representations embedded within this system.

³² Although the findings in this study can be read as damning of a potentially sexist and racist history of a system that has shaped large swaths of contemporary geek culture, it is also a promising reminder that like people, cultural constructions, and systems change.

Por fim, vale ressaltar que embora a vontade humana e seus preconceitos moldem sistemas tais como o de D&D, o objetivo desses sistemas, como força colaborativa e criativa ainda assim oferece muitas oportunidades de inovação, que podem por vez ser libertadoras de preceitos antigos e não mais socialmente aceitáveis:

D&D é um sistema de possibilidades. Embora essas possibilidades tenham sido restritas nas iterações iniciais, as possibilidades de revisão, diálogo e produção mostraram-se maduras para abrir e diversificar o que jogos e representação significam e para quem. Uma compreensão crítica de como os aspectos fundamentais do sistema moldaram as formas atuais de jogo apenas enriquece ainda mais esses contextos.³³ (GARCIA, 2017, p. 13)

Assim, Garcia destaca (2017) as possibilidades de, ao se estudar o que acontece dentro e ao redor desses sistemas, compreender como eles podem mudar e melhorar ao longo do tempo, e quebrar preceitos problemáticos envolvidos na sua criação, gerando mudanças em sua linguagem, design e orientação política, mudanças essas que provém e influenciam as comunidades ao seu redor.

No entanto, quando se trata do direito, essas mudanças podem ser mais difíceis de serem alcançadas, pois suas instituições são congenitamente conservadoras. O direito, com suas normas e princípios cristaliza noções de legalidade que se manifestam nas suas representações e no imaginário popular. Na sequência, passamos à nossa análise autoral, buscando entender se essas representações refletem, ou não, a realidade.

4 LEI, CAOS, E JUSTIÇA

Uma ferramenta para ajudar na interpretação das personagens, as tendências existem no D&D como parâmetro para os jogadores usarem ao cria-las, já tendo uma ideia da visão de mundo que terão, definindo sua moral e atitudes pessoais. Na primeira edição, a tendência de uma personagem era restringida pela sua raça e pela sua classe, e o mestre podia determinar que a personagem mudasse de tendência caso estivesse agindo de maneira dissidente ao alinhamento escolhido. Em edições posteriores, o alinhamento deixou de ser algo tão restritivo e passou a ser apenas uma escolha pessoal do jogador, podendo haver inclusive personagens de

³³ D&D is a system of possibilities. Although these possibilities have been constricted in initial iterations, the possibilities for revision, dialogue, and production have proven ripe in opening up and diversifying what gaming and role-play mean and for whom. A critical understanding of how the foundational aspects of the system have shaped current forms of play only further enriches these contexts.

tendências opostas no mesmo grupo, abandonando completamente a noção de “lados” anteriormente adotada.

Como dito anteriormente, há dois eixos de alinhamento no D&D, Lei e Caos e Bem e Mal, que combinados entre si e com a possibilidade da Neutralidade, dão nove opções ao jogador, como demonstrado na figura 1. Note-se que os eixos Lei/Caos e Bem/Mal não estão diretamente relacionados, por não haver uma correlação entre a Lei e o Bem ou Caos e o Mal, podendo uma personagem ser Leal e Má, ou Caótica e Boa.

Figura 1 – As tendências no D&D

LEAL E BOM	NEUTRO E BOM	CAÓTICO E BOM
LEAL E NEUTRO	NEUTRO	CAÓTICO E NEUTRO
LEAL E MAU	NEUTRO E MAU	CAÓTICO E MAU

Fonte: autor.

Isto não quer dizer que uma personagem com uma determinada tendência deva se comportar sempre de maneira totalmente fiel ao alinhamento escolhido. Cada tendência representa uma ampla gama de filosofias pessoais e personalidades. Quando se trata de interpretação de personagens, a consistência esperada não significa que uma personagem aja exatamente como descrito nas regras o tempo todo. Isto dito, as tendências da edição 3.5 são as mais descritivas, logo são as que serão usadas como exemplo neste trabalho.

Personagens no espectro da Lei não necessariamente seguem e respeitam as leis. A Lei existente em D&D não é sinônimo de direito. Em vez disso, a Lei representa um código pessoal ou conjunto de regras, sejam elas morais, legais ou de honra que tornam as ações de uma personagem confiáveis e previsíveis. Personagens Leais tendem a dizer a verdade, respeitar autoridade e honrar tradições. Conforme se vê na descrição do alinhamento no Livro do Jogador (COOK, *et al*, 2003, p. 104):

“Lei” implica honra, honestidade, obediência à autoridade e confiabilidade. No lado negativo, a lealdade pode incluir uma mentalidade fechada, adesão reacionária à tradição, julgamento e falta de adaptabilidade. Aqueles que conscientemente promovem a lealdade dizem que somente o comportamento leal cria uma sociedade na qual as pessoas podem depender umas das outras e tomar as decisões certas com total confiança de que os outros agirão como deveriam.³⁴

Por outro lado, personagens no espectro caótico não seguem códigos pessoais ou legais, mas sim suas consciências, valorizando a liberdade, autonomia e inovação em detrimento de tradição. Vejamos:

“Caos” implica liberdade, adaptabilidade e flexibilidade. Por outro lado, o caos pode incluir imprudência, despeito contra a autoridade legítima, ações arbitrárias e irresponsabilidade. Aqueles que promovem o comportamento caótico dizem que apenas a liberdade pessoal irrestrita permite que as pessoas se expressem plenamente e permite que a sociedade se beneficie do potencial que seus indivíduos têm dentro deles.³⁵ (COOK, *et al*, 2003. p. 104)

Uma personagem que é neutra em relação à Lei e ao Caos pode relevar ou respeitar autoridade e não se sente compelida a obedecer ou se rebelar. A devoção à Lei ou ao Caos pode ser uma escolha consciente, mas mais frequentemente é um traço de personalidade que é demonstrado através de ações, e não por escolha. Neutralidade no espectro da Lei e Caos é geralmente um estado intermediário entre ambos.

Nesse sentido, se destaca o alinhamento Leal e Neutro, nomeado o “Juiz” na edição 3.5. O atributo da neutralidade no eixo Bem/Mal significa que esse personagem não faz juízo de valores em suas ações e decisões, apenas levando em conta aquilo que acredita ser o certo, de acordo com a Lei. Vejamos:

“Juiz”: uma personagem leal e neutra age conforme a lei, a tradição ou um código pessoal a dirige. Ordem e organização são fundamentais para ela. Ela pode acreditar na ordem pessoal e viver de acordo com um código ou padrão, ou pode acreditar na ordem para todos e favorecer um governo forte e organizado.³⁶ (COOK, *et al*, 2003. p. 105)

³⁴ “Law” implies honor, trustworthiness, obedience to authority, and reliability. On the downside, lawfulness can include close-mindedness, reactionary adherence to tradition, judgmentalness, and a lack of adaptability. Those who consciously promote lawfulness say that only lawful behavior creates a society in which people can depend on each other and make the right decisions in full confidence that others will act as they should.

³⁵ “Chaos” implies freedom, adaptability, and flexibility. On the downside, chaos can include recklessness, resentment toward legitimate authority, arbitrary actions, and irresponsibility. Those who promote chaotic behavior say that only unfettered personal freedom allows people to express themselves fully and lets society benefit from the potential that its individuals have within them.

³⁶ “Judge”: A lawful neutral characters acts as law, tradition, or a personal code directs her. Order and organization are paramount to her. She may believe in personal order and live by a code or standard, or she may believe in order for all and favor a strong, organized government.

A nomenclatura dada a um personagem Leal e Neutro, logo, não é por acaso. Imparcialidade, dignidade, honra e decoro são princípios presentes no Código de Ética da Magistratura Nacional no Brasil. No entanto, quando se trata da jurisdição e do Direito brasileiros, assim como no D&D, há casos em que as condutas previstas em regra não se aplicam na prática.

O Estado impõe a ordem jurídica através de um de seus poderes tripartites, o Judiciário, que tem atribuição de aplicar o direito objetivo, concebido abstratamente, ao caso concreto, com vistas a solução de conflitos. Assim, não permite a justiça privada e traz para si o dever da prestação da tutela jurisdicional através do monopólio da justiça.

Os particulares buscam a tutela jurisdicional prestada pelo Estado para que vejam satisfeitos seus direitos ou para que cesse ou seja sanada ameaça de lesão contra eles. De tal modo, a tutela jurisdicional provida pelo Estado deve ser eficaz e efetiva, não bastando para tanto a facilitação do acesso à justiça, mas também a aplicabilidade e efeitos das decisões execradas pelo judiciário no plano fático, produzindo seus efeitos na vida social.

Outrossim, o Estado tem o poder-dever de prover, de maneira imparcial, soluções para os conflitos de interesses entre particulares, fazendo atuar seus direitos subjetivos, inclusive contra o próprio Estado. O princípio da inafastabilidade da jurisdição é uma garantia constitucional consagrada no art. 5º, inciso XXXV da Constituição Federal, e reflete o poder-dever do Estado de, quando provocado, garantir o direito à prestação jurisdicional quando requerida nos casos e formas legais.

O exercício da ação por parte do autor deve ser respondido pela figura do juiz, que deve dirigir o processo de acordo com as disposições legais (CPC, art. 139). Tal obrigação também se manifesta na Lei Orgânica da Magistratura, na qual estão elencados, no art. 35, os deveres do magistrado, dentre eles cumprir e fazer cumprir, com independência, serenidade e exatidão, as disposições legais e os atos de ofício (I), assim como determinar as providências necessárias para que os atos processuais se realizem nos prazos legais (III), sendo assim incumbida ao juiz a interpretação e aplicação da legislação.

Além disso, não pode o juiz se eximir de decidir e sentenciar por alegar omissão ou lacuna na lei (LINDB, art. 4º), devendo este aplicar a norma, quando existente, ou fazer uso da analogia, dos costumes e dos princípios gerais do direito para decidir o caso, estando novamente obrigado a exercer a função jurisdicional e fazê-lo de acordo com as disposições do Código de

Processo e visando atender aos fins sociais a que a lei se dirige e às exigências do bem comum (LINDB, art. 5º).

Podemos concluir que o juiz é um agente do poder público e está sujeito às restrições que lhe são impostas pela organização estatal. O Estado assume a função de julgar os conflitos sociais e incumbe ao juiz decidir sobre tais conflitos seguindo as normas legais vigentes. Um magistrado ao exercer suas funções jurisdicionais não o faz em nome próprio, muito menos por próprio direito, ele é o agente do Estado agindo em seu nome.

O Estado concede-lhe funções públicas de acordo com determinados critérios de seleção, e concede-lhe funções jurisdicionais em certas causas de acordo com sua própria divisão do trabalho. O juiz deve cumprir seus deveres atribuídos pela Constituição Federal e demais normas legais para conhecer dos processos a ele atribuídos, pesando suas decisões, à luz do direito aplicável, de forma a garantir e fomentar a dignidade da pessoa humana (código de ética da magistratura nacional, art. 3º) e atentando às consequências sociais da sua atividade jurisdicional (art. 25º).

Dado que a função jurisdicional exercida pelos juízes é de suma importância à manutenção da ordem social e do Estado Democrático de Direito, o problema vislumbrado no presente trabalho é se os juízes da realidade estão observando seus deveres conforme os ditames da legislação previamente demonstrados, tal qual representados na figura do “Juiz” dentro da edição 3.5 de D&D. Com vistas a delimitar o objeto de pesquisa, se propôs uma análise usando como ponto de partida especificamente as decisões envolvendo a Lei 11.343/06, usando dados sobre o encarceramento no Brasil e pesquisas anteriores sobre o tema como fonte bibliográfica.

A questão das drogas e da legislação vigente no Brasil é interessante por estar carregada de implicações político-sociais, em que a própria lei (que não necessariamente representa os interesses coletivos) cria o delito e o delinquente (BOITEUX, *et al*, 2009). A Lei nº 11.343 de 2006 (coloquialmente, Lei de drogas), descreve em seu art. 33, caput, o delito de tráfico de drogas, e no § 1º suas figuras equiparadas, totalizando 18 núcleos verbais com pena de reclusão de 5 (cinco) a 15 (quinze) anos e pagamento de 500 (quinhentos) a 1.500 (mil e quinhentos) dias-multa. O art. 28, por outro lado, tipifica a conduta do uso de drogas, embora despenalizada.

Nota-se que há uma disparidade entre a gravosidade das penas por tráfico e figuras equiparadas e o lapso de tipos penais intermediários que descrevam essas condutas que determinassem diferentes níveis de resposta penal, além da subjetividade do juiz ao decidir sobre a incursão a um tipo penal ou outro (tráfico e uso), conforme BOITEUX (2009):

A diferenciação, portanto, continua a ser feita caso a caso, sem a possibilidade de uma distinção legal apriorística. O elemento subjetivo, por isso, é apontado como fundamental para a correta subsunção da conduta, registrando-se que a dúvida entre uma hipótese e outra (tráfico e consumo) deve resolver-se em favor da hipótese mais benéfica ao acusado. (BOITEUX, *et al*, 2009, p. 63)

Aos juízes recai a decisão, sendo que para concluir pelo tráfico não basta a natureza ou quantidade (ou qualidade) da droga, devendo-se atentar também para outros elementos como local e outras condições objetivas relacionadas à prática da conduta, a própria conduta e os antecedentes, e às circunstâncias sociais e pessoais do acusado (tal como previsto na própria lei, no art. 28, § 2º).

Portanto, embora existam diferenças significativas entre as condutas tipificadas que causam diferentes danos ao bem jurídico alegadamente protegido (saúde pública), além da não exigência do propósito de comércio ou fins lucrativos para enquadramento na conduta de tráfico, a quantidade de pena imposta aos 18 tipos previstos no art. 33 é idêntica. Percebe-se claramente que a intenção da lei é abranger todos os pressupostos comportamentais que tenham alguma relação com os processos de produção, distribuição, comercialização e consumo de drogas, com vistas a não deixar nenhuma lacuna ou brecha de punibilidade (BOITEUX, *et al*, 2009).

No mais, o papel preventivo da supramencionada legislação e atuação judiciária é, minimamente, dúbio, eis que a parcela afetada, presa e taxada de “traficante” tem um perfil facilmente reconhecível, e a circulação e comércio de drogas continuam irrepreendidos, conforme discorre Boiteux, *et al* (2009):

No Brasil, o mercado da droga está plenamente operante, ainda que as autoridades consigam apreender parte da carga circulante, conforme se deduz das estatísticas oficiais. Nos grandes centros urbanos, o negócio mais lucrativo é a distribuição das drogas aos consumidores, atividade que absorve grande parte dos excluídos do sistema econômico, ou seja, de trabalhadores informais à margem da atividade lícita. Desta forma, a atividade econômica ligada ao tráfico de drogas no Brasil é fortalecida pela falta de perspectiva, desemprego e exclusão, o que leva jovens e agricultores ao negócio da droga, que mesmo ilícito, ou talvez por isso, permite o aumento do lucro e dá oportunidades de vida a pessoas sem acesso ao mercado de trabalho formal, e ainda paga salários superiores ao mercado formal. Na análise da situação brasileira, a face mais perversa do desemprego se caracteriza pelo fato de que o contingente anual de criminosos é engrossado pela massa de jovens que jamais ocuparam um vaga no mercado formal de trabalho, que constituem o grupo social mais vulnerável a ser utilizado pelo tráfico. (BOITEUX, *et al*, 2009, p. 76)

Dado esse panorama sobre a situação do tráfico de drogas no Brasil, que acreditamos se mantém preciso até a atualidade, cumpre-se analisar os números de presos no Brasil e por quais crimes estão presos. Utilizando a base de dados do INFOPEN, sendo que os dados mais recentes disponibilizados são os do período de julho a dezembro de 2019, observa-se que no Brasil, nesse período, haviam 755.274 (setecentos e cinquenta e cinco mil, duzentos e setenta e quatro) presos, sendo que o sistema prisional dispunha de 442.349 (quatrocentos e quarente e dois, trezentos e quarenta e nove) vagas, existindo, portanto, um déficit de 312.925 (trezentos e doze mil, novecentos e vinte e cinco) vagas nas prisões brasileiras.

Dessa cifra, 169.093 (cento e sessenta e noventa e três) foram presos por tráfico, 24.893 (vinte e quatro mil, oitocentos e noventa e três) por associação para o tráfico, e 6.597 (seis mil, quinhentos e noventa e sete) por tráfico internacional.

Em relação ao número de presos pelo tipo penal de “tráfico de drogas”, observa-se que atualmente ocupa o segundo lugar no índice de presidiários, atrás apenas dos crimes contra o patrimônio, especificamente, o roubo qualificado (310.109), que tradicionalmente ocupam a primeira posição (BOITEUX, *et al*, 2009).

De fato, denota-se que não basta a aplicação, pelos juízes, do dispositivo legal presente no art. 33 da lei de drogas, como forma válida de combate ao tráfico, cuja própria noção já se mostra ultrapassada e causadora de maiores danos que benefícios à sociedade. Conforme Boiteux, *et al* (2009):

Mostra-se relevante destacar, nesse sentido, a importância do estudo crítico da realidade social e do tipo penal do tráfico de drogas, tendo por base o relevante impacto de sua aplicação no cotidiano do judiciário, diante do grande número de condenados cumprindo pena no sistema penitenciário brasileiro por esse delito. (BOITEUX, *et al*, 2009, p. 78)

Ainda segundo Boiteux, *et al* (2009), existe uma diferença entre os pequenos traficantes ou varejistas, e formas mais organizadas de crime a partir dos médios e grandes traficantes que são responsáveis pela circulação de grandes quantidades de drogas no país, havendo aí uma diferença hierárquica, sendo os membros dos escalões mais baixos da cadeia do tráfico aqueles mais facilmente substituíveis, por não interferirem em nada na estrutura das organizações criminosas, sendo considerados “descartáveis”:

Assim, esses seres absolutamente descartáveis, que são os pequenos e microtraficantes representam os elos mais fracos da estrutura do comércio de drogas ilícitas, e sofrem toda a intensidade da repressão, como se pode observar na análise das sentenças judiciais coletadas no Rio e em Brasília. (BOITEUX, *et al*, 2009, p. 87)

São os pequenos traficantes, aqueles muitas vezes jovens, negros e marginalizados, que compõem a maior fração desses apenados, pois são as maiores vítimas de um sistema punitivo que é viciado desde sua gênese (AZEVEDO, *et al*, 2017). Boiteux, *et al* (2009) frisa que neste tipo de crime, não há conflito entre comportamento típico e vítima, sendo que a iniciativa das autoridades (flagrantes e policiamento ostensivo) tem uma série de efeitos adversos no funcionamento do sistema jurídico, o que acaba por contribuir para a seletividade do sistema penal:

Nem sempre fica claro para os operadores da justiça criminal, ou estes preferem ignorar, que os juízes só julgam os raros casos que chegam até a justiça, após a amostragem prévia feita pela polícia, razão pela qual o sistema penal, seletivo em todas as esferas, se torna ainda mais seletivo no caso do tráfico. (BOITEUX, *et al*, 2009, p. 88)

Essa transferência do poder jurisdicional que cabe aos magistrados às ações e discricionariedade da atuação policial, especificamente da polícia militar, em seu âmago uma instituição racista, violenta e corrupta, acabam desvirtuando a função do poder judiciário:

Enquanto os juízes imaginam que têm um grande poder ao julgar e aplicar a pena, percebe-se que, na verdade, o poder está com o policial que efetua a prisão, que é o responsável pelo primeiro julgamento, realizado de acordo com as possibilidades de efetuar a prisão e, eventualmente, de acordo com a situação financeira do suspeito. Uma vez apresentado em juízo um preso em flagrante por tráfico, o magistrado não terá condições de perceber como ocorreu de fato sua prisão, pois ele depende exclusivamente da palavra do policial, que normalmente é a única testemunha arrolada pelo Ministério Público. (BOITEUX, *et al*, 2009, p. 89)

Segundo Jesus (2016, *apud* AZEVEDO, 2017), tais situações se proliferam dentro do sistema penal brasileiro pois existe, por parte dos operadores do direito, sobretudo juízes, um sistema de crenças que possibilita que as narrativas ofertadas por policiais sobre flagrantes de tráfico de drogas sejam aceitas como verdade jurídica, sendo muitas vezes a palavra do policial o único testemunho sobre o caso, revelando apenas aquilo considerado adequado a se tornar oficial:

Para a autora, um repertório de crenças oferece o suporte de veracidade às narrativas policiais: a crença na função policial, acredita-se no agente por representar uma instituição do estado; crença no saber policial, acredita-se que os agentes apresentam suas técnicas, habilidades e estratégias para efetuarem as prisões; crença na conduta do policial, acredita-se que policiais atuam de acordo com a legalidade; crença de que o acusado vai mentir, acredita-se que os acusados têm o direito de mentir para se

defenderem; crença de que existe uma relação entre criminalidade e perfil socioeconômico; crença de que os juízes têm o papel de defender a sociedade e a prisão representa um meio de dar visibilidade a isto. A crença é apresentada por promotores e juízes como necessária para o próprio funcionamento do sistema de justiça. A crença dispensa o conhecer, não se questiona a forma como as informações foram produzidas e adquiridas pelos policiais. Práticas de violência, tortura ou ameaça não são averiguadas. Como não consideram verdadeiras as narrativas das pessoas presas, sobretudo aquelas acusadas por tráfico de drogas, expressões como violência policial, extorsão, flagrante forjado não aparecem nas deliberações de promotores e juízes. *A crença é central para o exercício do poder de prender e punir dos juízes. A verdade policial é uma verdade que vale para o direito, possui uma utilidade necessária para o funcionamento do sistema, para que os juízes exerçam seu poder de punir, sendo o elemento central para a constituição da verdade jurídica.* (JESUS, 2016, *apud* AZEVEDO, 2017, p. 35)

Crença essa que em muito se assemelha a adesão cega à Lei como uma das características negativas do Juiz descrito no D&D. O resultado dessa equação é que, além de aplicar leis extremamente punitivas e desproporcionais, a atuação do judiciário também é restringida pelo poder indevido da polícia e pela corrupção, que filtra os casos que conhece, dando causa à superlotação das prisões. Há traficantes pequenos, mas pobres, nas prisões, e os grandes traficantes estão em total impunidade. Além disso, a indeterminação da lei, os tipos penais genéricos e abertos à interpretação, a desproporcionalidade das penas, e banalização da pena de prisão e prisões provisórias são todos fatores contribuintes para uma escala penal muito alta e muito ampla, que demonstra o despreparo do sistema de lidar com o problema de forma eficaz:

Com isso se conclui estar o campo jurídico alienado da realidade do fenômeno do comércio de drogas ilícitas. Por serem as penas desproporcionais, as penitenciárias estão cheias, ao mesmo tempo em que o comércio, a produção e a demanda por drogas aumentam seus lucros, servindo a política de drogas apenas como um meio puramente simbólico de proteção à saúde pública, mantendo, na prática, a tradição brasileira de repressão e controle social punitivo dos mais pobres e excluídos. (BOITEUX, *et al*, 2009, p. 90)

De tal modo, o tratamento jurídico bastante gravoso dispensado ao criminalizado por tráfico de drogas, preponderância do direito penal cautelar e violação reiterada de garantias fundamentais, especialmente à presunção de inocência são a norma de atuação dos magistrados brasileiros (BOITEUX, *et al*, 2009). Essa atuação pode ser, em parte, justificada pela vedação legal de liberdade provisória imposta pelo art. 44 da Lei de drogas, relativamente aos criminalizados por tráfico, que segundo Boiteux, *et al*, (2009, p. 109) “trata-se de vedação geral, abstrata e irrestrita, que não coaduna com os princípios da individualização da pena e da motivação concreta e específica das decisões judiciais que impõem prisão provisória.”

Resta, assim, configurada uma situação em que os juízes podem, sem prejuízo de sua função, se abster de, de fato, exercerem a jurisdição conforme rogam os princípios da magistratura e da legislação penal processual:

Em face dessa situação, os juízes costumavam se eximir de análise mais aprofundada do caso vertente, não verificando a efetiva satisfação de requisitos concretos, extraídos das circunstâncias fáticas expostas nos autos, aptos a balizar o decreto de prisão cautelar dos acusados. (BOITEUX, *et al*, 2009, p. 109)

Percebe-se que a atuação dos juízes, no que diz respeito às decisões que tratam sobre o delito de tráfico de drogas, segue um padrão. Ora, assim como o Juiz do D&D, os juízes da realidade também seguem códigos, princípios e crenças. No entanto, essa atuação leal e neutra, no mais das vezes, cai no lado negativo do espectro Leal, demonstrando suas características menos desejáveis como tendências reacionárias, falta de adaptabilidade à realidade fática no que diz respeito à aplicação da lei, e preconceito.

O que se verifica é uma atuação judicial por parte desses magistrados que demonstra uma visão estereotipada e estigmatizante do criminalizado por tráfico. Visão essa que carrega valores elitistas e opressores e que perpetua uma cultura de guerra às drogas que produz corrupção, violência, superencarceramento, que vitimiza as pessoas de classes sociais desfavorecidas, gerando ainda maior desigualdade e se afastando dos fins objetivados na Constituição Federal de um Estado Democrático de Direito, da dignidade da pessoa humana e de um Direito Penal limitador do poder punitivo do Estado.

Esse tipo de atuação mais se assemelha à figura do “Dominador”, nome dado a uma personagem Leal e Má que “se preocupa com tradição, lealdade e ordem, mas não com liberdade, dignidade ou a vida” e “condena os outros não de acordo com suas ações, mas de acordo com a raça, religião, pátria ou posição social.” (COOK, *et al*, 2003. p. 105). Revela-se com isso uma reaproximação com um sistema inquisitório no lugar do acusatório, este último essencial à garantia do contraditório, da ampla defesa e do devido processo legal feita na Constituição, estando a jurisdição indissociavelmente ligada à figura do juiz isento e imparcial. Logo, conclui-se, a figura do “Juiz” tal como representado na edição 3.5 de D&D não condiz com a realidade encontrada no sistema penal brasileiro, especificamente, quando se trata da interpretação e aplicação da Lei de Drogas.

5 CONCLUSÃO

Dungeons & Dragons, um jogo de interpretação de personagens num cenário de fantasia, foi lançado em 1974 pela empresa fundada por seus criadores, Gary Gygax e Don Kaye em Lake Geneva, Winsconsin, EUA. O jogo foi inspirado nos *wargames* que, originalmente, serviam como exercício de táticas militares e ganharam popularidade com sua comercialização para o público geral nos anos 70.

D&D se tornaria então um gigante da indústria de jogos, moldando futuras gerações de mídias com sua influência duradoura. Inspirado em histórias da literatura fantástica como as de Tolkien, D&D oferece uma forma de entretenimento que cria uma narrativa comunitária entre seus jogadores, superando videogames, livros e filmes em sua interatividade e sociabilidade.

Os termos Lei e Caos presentes no jogo representam as tendências que os jogadores podem escolher para suas personagens, entre diversos alinhamentos desses eixos. Esses termos, pode-se dizer, demonstravam a existência de forças benígnas e malignas que estão em perpétuo enclive. No D&D, elas demonstram apenas a inclinação das personagens perante a sociedade e a moralidade, destacando-se a figura do Juiz, personagem ordeiro e honroso que sempre cumpre sua palavra, de acordo com um código pessoal ou legal.

Para se associar o D&D ao direito, foi necessário buscar embasamento na teoria de Douglas Kellner, que afirma vivermos numa cultura da mídia, onde a mídia dominou a cultura e passa a fazer parte desta. Cabe, segundo o autor, novas intervenções dentro do campo dos estudos culturais, para buscar novas abordagens, por controversas que sejam. Rompe-se, assim, com os tradicionais vieses da arena jurídica de analisar outras áreas de um ponto de vista isolado, para compreender as vicissitudes do direito a partir da cultura da mídia, aproximando-o da realidade do meio social em que está inserido.

Da mesma forma, os estudos jurídicos culturais afirmam existir uma relação horizontal entre direito e cultura, na qual ambos se definem e se articulam mutuamente. Para esta área de estudo, o direito não se trata de uma força alheia, mas sim originária dos anseios e preconceitos da sociedade. Assim, a formação cultural do direito é o seu objeto de estudo, podendo este ser reformado e remodelado pelas culturas populares.

E não só para o direito importa estudar a influência da cultura da mídia e da cultura popular, mas também de tantas outras áreas, como a educação, psicologia, ciências das religiões, o que traz uma riqueza multidisciplinar de pesquisas sobre o fenômeno dos artefatos

da cultura da mídia que nos ajudam a melhor compreender como essas formas de aprendizagem são importantes.

Outrossim, a representação do Juiz como sujeito honrado, digno, imparcial em suas ações e julgamentos na edição 3.5 de D&D implica que essa imagem é algo em que se crê, que a justiça (ou a Lei) é algo que transmite confiabilidade e segurança. No entanto, ao analisar-se os dados prisionais sobre delitos envolvendo tráfico de drogas, e pesquisas prévias como as de Azevedo e Boiteux, afere-se que a atuação dos magistrados brasileiros desrespeita, no mais das vezes, princípios e garantias constitucionais como a presunção de inocência, a liberdade, a proporcionalidade, e a limitação do poder punitivo do Estado. A atuação destes magistrados está, então, menos ligada à proteção do bem-estar social que a uma aparente tendência de repressão e controle social que pune aqueles mais pobres e excluídos socialmente. Tal atuação vai de encontro à função delegada pelo Estado a estes juízes, de observar a lei, fomentar a dignidade da pessoa humana e atentar às consequências sociais de sua atividade jurisdicional, corroborando nossa hipótese e afastando, por fim, qualquer verossimilhança com aquele Juiz descrito nos tomos lúdicos de Dungeons & Dragons.

REFERÊNCIAS

- APPELCLINE, Shannon. **Designers & Dragons: the 70's**. Evil Hat Productions, 2014.
- AZEVEDO, Rodrigo Ghiringhelli et al. Justiça Pesquisa-Direitos e Garantias Fundamentais: Audiência de Custódia, Prisão Provisória e Medidas Cautelares: Obstáculos Institucionais e Ideológicos à Efetivação da Liberdade como Regra. **Sumário Executivo. Conselho Nacional de Justiça**, 2017.
- BOITEUX, Luciana et al. Tráfico de drogas e constituição: um estudo jurídico-social do tipo do art. 33 da Lei de Drogas diante dos princípios constitucionais-penais. **Rio de Janeiro/Brasília: Universidade Federal do Rio de Janeiro/Universidade de Brasília**, 2009.
- CAMPOS, Eline de Oliveira et al. Do mundo do jogo ao jogo da vida: mitologia e experiência do sagrado no imaginário dos jogadores de RPG. 2010.
- COLLIS, Christy; BAINBRIDGE, Jason. Introduction—Popular Cultures and the Law. In: **Continuum**, v. 19, n. 2, p. 159-164, Routledge, 2005.
- COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. **Dungeons & Dragons Player's Handbook: Core Rulebook I V. 3.5**. Wizards of the Coast, 2003.
- ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. Perspectiva, 2009.
- EWALT, David M. **Of dice and men: The story of Dungeons & Dragons and the people who play it**. Simon and Schuster, 2014.
- GARCIA, Antero. Privilege, power, and Dungeons & Dragons: How systems shape racial and gender identities in tabletop role-playing games. **Mind, Culture, and Activity**, v. 24, n. 3, p. 232-246, 2017.
- GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons**. Lake Geneva, WI: Tactical Studies Rules, 1974.
- LEIBOFF, Marett. Cultural legal studies as law's extraversion. In: SHARP, Cassandra; LEIBOFF, Marett (Ed.) **Cultural Legal Studies: Law's Popular Cultures and the Metamorphosis of Law**. Routledge, 2015.
- OLIVEIRA, Amanda Muniz. **Por uma Teoria do Direito e Rock: representações do direito no rock de Raul Seixas**. Lumen Juris, 2021.
- PETERSON, Jon. **Playing at the world: A history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games**. San Diego: Unreason Press, 2012.
- PRIETTO, Thiago Goulart. **RPG e literatura: mídia e contatos intertextuais**. 2015.

SHARP, Cassandra; LEIBOFF, Marett. Cultural Legal Studies and Law's Popular Culture. In: SHARP, Cassandra; LEIBOFF, Marett (Ed.) **Cultural Legal Studies: Law's Popular Cultures and the Metamorphosis of Law**. Routledge, 2015.