



O PERFIL TEXTUAL DO RPG: UM PERCURSO EM BUSCA DE SUA VALIDAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Cristina de Matos Martins¹
Maria Adélia Ferreira Mauro²

Introdução

Este trabalho estuda as características textuais do *role playing game*, com o objetivo de refletir sobre sua utilização como ferramenta pedagógica em sala de aula³. O interesse em pesquisar o *role playing game* surgiu durante o estágio para conclusão do curso de Licenciatura. Entre outras atividades de observação e regência, acompanhamos a realização da “Aula de Leitura”, na Biblioteca. Alguns alunos possuíam uma extensa ficha de leituras realizadas, enquanto outros preferiam ocupar esse tempo para outras finalidades ou até mesmo para descansar. Em uma dessas aulas, um grupo de alunos pediu permissão à professora para jogar *role playing game*. Mostraram a ela alguns livros específicos e alegaram que, por meio do jogo, também estariam lendo, explicando-lhe rapidamente a dinâmica da atividade. Mesmo receosa por desconhecê-lo, ela permitiu, desde que eles mantivessem uma postura discreta, sem perturbar os demais.

Desde então, elegemos esse grupo como principal foco de nossa atenção. Alunos bastante tímidos ou dispersos em sala de aula concentravam-se na atividade, tornando-se extrovertidos, especialmente ao narrarem o jogo. Essa mudança de comportamento produziu em nós uma inquietação, o que nos levou a refletir sobre a natureza constitutiva do texto do jogo e sobre seu caráter pedagógico.

Referencial Teórico

A pesquisa está centrada na teoria ergódica da literatura, proposta por Aarseth (1997). Para desenvolvê-la, buscamos, inicialmente conceituar o jogo à luz das considerações de Johan Huizinga, *Homo Ludens* (2001) e recorreremos também aos aportes de renomados teóricos do texto e do discurso, em particular aos trabalhos de Koch (2002; 2003; 2005) e Maingueneau (1996; 1998; 2002; 2004).

¹ Mestre pelo curso de Filologia e Língua Portuguesa – FFLCH-USP, crisdm@usp.br;

² Profa. Dra. Maria Adélia Ferreira Mauro, aposentada pelo Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas – DLCV – FFLCH / USP, madelia@uol.com.br.

³ Esse trabalho é um desdobramento de nossa dissertação de mestrado, intitulada **Um estudo do perfil textual de *role playing games* ‘pedagógicos’**, 2007, sob orientação da Profa. Dra. Maria Adélia F. Mauro.



Objeto de estudo

O encarte trazido pela *Revista do Ensino Médio* contém todas as informações e regras necessárias para a condução de uma partida. O conjunto de textos constitui-se em peças-chave para desenvolver o jogo e propiciar uma experiência significativa a todos os envolvidos e, em especial, ao seu narrador.

O “narrador” do *role playing game (rpg)* é conhecido como Mestre do jogo, posição que deve ser ocupada a partir de um consenso do grupo de jogadores envolvidos. Ele se constitui sempre no leitor privilegiado do texto (no caso, do encarte), sendo a figura essencial para garantir o êxito da atividade; por isso um bom preparo prévio para desempenhar essa função é indispensável. Ao abrir a publicação, além de se divertir com a aventura, ele busca adquirir todas as informações necessárias para comandá-la. O conjunto de textos do encarte, elaborado para iniciantes, assume, portanto, duas finalidades: divertir e instruir esse leitor: sobre temas diversos, relacionados à cultura ou às disciplinas escolares (componente ‘pedagógico’) e sobre “como se tornar o Mestre do jogo”.

No entanto, a leitura dos textos não é tão simples. O encarte apresenta uma organização textual que combina dois tipos de textos: o “ficcional” (a aventura em si) e o “complementar”, com sugestões ao educador para utilização como ferramenta pedagógica. À medida que o leitor o folheia, ele se defronta com textos não-lineares, de estrutura labiríntica, aparentemente confusos. Aprender a trabalhar simultaneamente esses textos é uma habilidade essencial para que o jogador possa ocupar a posição de Mestre do jogo.

O leitor desse tipo de texto está sujeito a uma experiência de leitura diferente, pois o único modo de ele conferir um sentido ao conjunto de textos é aprender a organizar as informações ou, segundo Aarseth, “encontrar a ordem sob a aparência do caos”. Se ele não obtiver êxito nesta tarefa, pode até mesmo desistir do jogo, ou melhor, do texto.

No processo de construção de sua teoria, Aarseth aproveita formulações de Genette, relativas à perspectiva, à concepção do universo diegético e do paratexto; de Barthes destaca o conceito de *mise en abyme* e de Eco aproveita a noção dos trabalhos em movimento. Apesar de reconhecer a utilidade desses estudos, Aarseth ressalta as deficiências destes quanto aos conceitos de texto de ficção e da própria linearidade textual, essenciais à descrição dos gêneros textuais incipientes aos quais sua teoria confere grande relevo, como o rpg.

Metodologia

Nossa jornada parte do conceito de jogo, tal como formulado por Huizinga. Segundo o autor, o jogo apresenta um fim em si mesmo, o divertimento, e, em primeira instância, não



serve a outra finalidade; é uma atividade isolada, desenvolvida dentro de um certo limite de tempo e espaço. Ao mesmo tempo em que, no interior desse limite, “tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação” tudo é também “ordem”, garantida pelo respeito absoluto às regras. Essa dinâmica do jogo leva o jogador a um permanente estado de tensão na tentativa de solucioná-lo.

Com essa definição em mente, como ponto de partida para a análise, previamente, definimos o *role playing game* como uma atividade precipuamente lúdica, que implica duas etapas consecutivas: uma, de leitura e compreensão do conjunto de textos oferecidos ao leitor do encarte e outra, a da partida em si, ou seja, o processo de representação da aventura, a sua atualização pelo grupo de jogadores em um determinado momento, orientados pelo Mestre.

Ainda, para desenvolver a investigação, utilizamos os pressupostos da teoria ergódica da literatura para estudar o tipo de texto que constitui a base do jogo de aventura. Um texto de natureza ergódica é concebido por Aarseth como sendo uma “máquina textual” constituída por operador (o leitor do texto), signos verbais e midium. Entretanto, quando necessário e oportuno, convocamos também os aportes da Lingüística Textual e da Teoria do Discurso para caracterizar e estudar o jogo-texto adequadamente.

Selecionamos para nosso estudo um roteiro de aventura, de configuração simples, mais acessível a um potencial operador que pretenda aprender a jogá-lo. O roteiro do encarte possibilita duas perspectivas de leitura: a primeira, restrita, em que o operador é convidado a assumir o papel de herói da aventura, adotando um ponto de vista mais limitado sobre ela e, a segunda, mais ampla, em que o operador é instado a aprender o jogo e assumir o papel de seu narrador ou seu Mestre, no qual adota um ponto de vista quase onisciente. Para nossa análise, optamos pela segunda perspectiva, que se coaduna com a do educador, futuro Mestre.

Assim, em uma primeira etapa, realizamos uma leitura sequencial do conjunto de textos, pois é imprescindível que todo operador que vise se tornar Mestre conheça todos os materiais disponibilizados para desenvolver o jogo-texto em sua totalidade. Para tal, elegemos as páginas que trazem as “Cenas” como os lugares privilegiados para estudá-los, pois é nas “Cenas” e em seus paratextos que o operador encontrará as pistas para se mover e explorar adequadamente através do “labirinto” constituído pelo conjunto de textos do encarte.

Em seguida, realizamos uma nova leitura e, nessa ocasião, fizemos alguns “recortes” no conjunto de 21 cenas do jogo-texto; optamos por selecionar apenas 5 cenas do roteiro, escolhidas em função de explicitar uma pequena parte do conteúdo informacional veiculado e mostrar como este se relaciona ao texto “ficcional”.



Na análise, buscamos evidenciar algumas características constitutivas do texto de natureza ergódica, responsáveis por mantê-lo em constante movimento: a não-linearidade, a espacialidade topográfica, a fragmentaridade, a multissemiose, a iteratividade e, ao final, a interatividade – elementos intrínsecos ao texto e que enriquecem e ampliam a ação docente.

Em seguida, buscamos identificar nessas mesmas cenas um *perfil* do texto do jogo de aventura. Para isso, apoia-mo-nos nas funções do operador (interpretativa, explorativa e configurativa) e em algumas variáveis propostas por Aarseth para classificar o texto de natureza ergódica: dinâmica, transiência, determinabilidade, acesso, ligações e perspectiva.

Ao final dessa etapa de leitura, nos detivemos também no conteúdo informacional ('pedagógico') contido nas cenas e paratextos da publicação, com o objetivo de avaliar o tratamento das informações e as sugestões feitas ao operador (leitor), tendo em vista a proposta de articulação entre jogo e aprendizagem.

Resultados

À luz de Aarseth, pudemos identificar no jogo-texto três possibilidades de intervenção do leitor: a interpretativa, a explorativa e a configurativa. A função interpretativa está presente em todos os tipos de textos. Através dela, o leitor constrói um percurso de leitura, fazendo hipóteses sobre ele. Nossa leitura do texto exigiu um trabalho de reflexão para explorar adequadamente os fragmentos que constituem a aventura, a fim de lhes construir o sentido. A função explorativa é intrínseca ao próprio texto-jogo. Para lê-lo, não se admite uma postura passiva. O operador (ou leitor do texto) deve assumir uma postura ativa desde o início da leitura e desenvolver um dos percursos possíveis, até sua conclusão. Quanto à função configurativa, somos convidados a acrescentar o resultado de nossas pesquisas ao texto; adquirimos um “novo” conhecimento e buscamos adequá-lo à situação da aventura; assim, como exemplo, pudemos resolver o problema da água.

Seguindo a proposta de Aarseth, pudemos caracterizar o texto do encarte como indeterminável, pois o resultado dos testes propostos variará para nós e para todos os outros operadores, pois há a presença do elemento aleatório, o dado, aliado ao fator “sorte” de cada jogador. Na leitura, desenvolvemos apenas um dos percursos de leitura possíveis – aquele que nos coloca como o futuro Mestre do jogo. Essa escolha nos impõe uma perspectiva de leitura impessoal, pois tivemos acesso, não só ao texto “ficcional” (o texto da aventura), como também aos textos complementares, que revelam todas as informações dos “bastidores”. Quanto à variável acesso, o texto do encarte não nos permite um acesso aleatório, pois, dessa forma, não conseguiríamos construir-lhe o sentido. O acesso ao texto



do jogo é controlado, ora por meio de ligações explícitas ou condicionais, a fim de se alcançar outros trechos do jogo-texto. A partir desse percurso de leitura, observamos que as informações “fissionais” e ‘pedagógicas’ variam, sendo obtidas de acordo com cada trajetória percorrida. Cada partida torna-se, assim, única. A partir dessa percepção, pudemos classificar o fluxo de informações do texto como intransiente, pois o número de cenas visitadas é diretamente proporcional ao número de informações adquiridas pelo operador.

A opção do encarte em adotar a captação do romance *Grande Sertão: veredas*, de Guimarães Rosa, parece conduzir a um trabalho interdisciplinar. Contudo, observamos que o conteúdo informacional é focalizado de maneira excessivamente rápida e permanece sempre em segundo plano, ao longo dos textos das *Cenas*. Lamentamos o fato de não ter sido sugerida ao leitor, em nenhum momento, a leitura da obra original que inspirou o encarte. Essa decepção inicial quanto às sugestões ao educador estende-se por toda a aventura, o que nos leva a concluir que o tão anunciado conteúdo ‘pedagógico’ configura-se apenas como um pretexto no próprio texto do jogo. Assim, senão no conteúdo informacional ou enciclopédico, em que estaria centrado o valor do rpg como ferramenta pedagógica? É a essa pergunta que procuramos responder, a título de encerramento de nosso breve percurso neste trabalho.

Considerações finais

Ao analisarmos o jogo, fomos descobrindo diferenças importantes dos textos de aventura tanto na leitura quanto na partida. Na leitura, as características hipertextuais do texto de aventura requerem do leitor habilidades diversas das que comumente ele utiliza com os textos oferecidos a ele em sala de aula. Na partida, a análise continua a desvelar as características muito particulares do roteiro de aventura dos jogos em relação aos textos narrativos ficcionais canônicos, que são preponderantemente oferecidos em ambiente escolar.

É importante considerar que essas diferenças de “perfil” e de habilidades necessárias para se ler / aprender e atualizar o texto do jogo da aventura em uma partida, não vêm merecendo atenção dos que produzem e divulgam esses jogos com objetivo pedagógico. Os divulgadores parecem ignorar quão complexo, produtivo e significativo pode ser o processo de leitura-aprendizagem envolvido no jogo. Na leitura do conjunto dos textos, observa-se que a ênfase no valor pedagógico do jogo parece circunscrever-se, preferencialmente, no tratamento das informações que são veiculadas nos textos complementares que acompanham o texto “ficcional”. Nesse sentido, as sugestões de atividades de pesquisa, dados biográficos de autores e de obras ou outros textos que evocam a mesma temática do



jogo de aventura, por exemplo, entram mais como pretexto pedagógico, com o consequente apagamento das reais qualidades constitutivas do texto do jogo de aventura. As informações veiculadas, tanto parecem pretexto, que podem ser facilmente descartadas em versões do roteiro da aventura feitas por operadores que não sejam educadores, sem que a trama seja em nada afetada.

Face a essas constatações, pensamos ser necessária uma rediscussão de como se vem concebendo a função pedagógica atribuída ao jogo de aventura. A presente pesquisa, que procura se sustentar particularmente nos aportes da teoria ergódica da literatura, revelou que subjaz ao *role playing game* uma estrutura textual “surpreendente”, não só em termos do “perfil” do texto, mas também no tocante às suas características discursivas. No entanto, pudemos constatar que essa característica ergódica, tão presente nos textos do jogo de aventura que analisamos e que lhe pode vir a trazer-lhe assento como ferramenta pedagógica bastante produtiva, ainda permanece relegada a segundo plano na divulgação do jogo.

Agradecimentos

Agradeço à Escola de Aplicação (FE-USP) pela oportunidade de realização do estágio, vivenciando rotinas de planejamento e docência; à minha orientadora, eterno modelo de conduta e trabalho, pela confiança e ao Prof. Dr. Sérgio Roberto da Silveira – EEFE / USP, pela inspiração e por suas valiosas sugestões norteadoras.

Referências

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- ECO, Humberto. **Obra Aberta**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento de cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2005. (Coleção Estudos).
- KOCH, Ingedore G. V.. **O texto e a construção dos sentidos**. 6. ed. rev. e ampl. São Paulo: Contexto, 2002.
- _____. **A inter-ação pela linguagem**. 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Contexto, 2003.
- _____. **Desvendando os segredos do texto**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- LOURENÇO, Carlos E. “A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de Guimarães Rosa”. Encarte da *Revista do Ensino Médio*. Brasília: MEC, 2004.
- MAINGUENEAU, Dominique. **Pragmática para o discurso literário**. Trad. Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1996. (Coleção Leitura e Crítica).
- _____. **Termos-chave da análise do discurso**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998. (Humanitas Pocket).
- _____. **Análise de textos de comunicação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- _____ e CHARAUDEAU, P. **Dicionário de Análise do Discurso**. Trad. Fabiana Komesu et alii. São Paulo: Contexto, 2004.