

Heterogeneidade e polifonia nos labirintos do *Role Playing Game*

Cristina de Matos Martins (mestranda)

Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas – USP
cris.usp@bol.com.br

Resumo. *Esse artigo examina a polifonia e seu elo com a argumentação em um RPG educacional. Posicionando-se como um especialista, o enunciador dirige-se a jogadores iniciantes e a educadores. A teoria polifônica de Ducrot é a base para a análise de enunciados que manifestam diferentes perspectivas a partir das quais o enunciador orienta e mantém o co-enunciador dentro das trajetórias já traçadas à aventura e ao aprendizado. Para o diálogo como o educador, seguimos a teoria enunciativa de Authier-Revuz e verificamos como o interdiscurso é central na legitimação do RPG como ferramenta educativa.*

Palavras-chave: *argumentação; polifonia; interdiscurso; jogo; educação.*

Abstract. *This paper examines the polyphony and its link with the argument in an educational RPG. Locating himself as a specialist, the enunciator drives it at beginning players and the educators. The polyphony's theory of Ducrot is the base for the analysis of enunciated that they reveal different perspectives from which the enunciator it guides and it keeps the co-enunciator of the traced trajectories already to the adventure and the learning. For the dialogue with the educator, we follow the enunciative theory of Authier-Revuz and verify as interdiscourse is central in the legitimating of the RPG as a "teaching" tool.*

Keywords: *argument; polyphony; interdiscourse; game; education.*

1. Introdução

O objetivo do presente trabalho é estudar como é constituída a argumentação dentro de uma aventura de *Role Playing Game*, por meio dos fenômenos da polifonia e da interdiscursividade. Dessa forma, após levantarmos suas marcas mais relevantes, buscaremos interpretá-las para verificar como elas concorrem na construção dos sentidos do texto, em uma dupla função: ora privilegiando o *jogo* e toda a coerência que envolve seu desenvolvimento, ora divulgando-o como estratégia de ensino.

2. A metalinguagem do jogo: conhecendo o RPG

É possível traduzir a sigla inglesa RPG como "jogo de representação de papéis". O percurso histórico traçado por Aarseth (1997) indica que o *Role Playing Game* surgiu nos Estados Unidos na década de setenta, como jogo de tabuleiro. No entanto, sua fama deve-se a uma adaptação computadorizada, difundida mundialmente. Hoje, grande parte de sua divulgação ocorre em suporte impresso, atendendo a públicos variados. Aos poucos, o RPG procura ampliar suas possibilidades de aplicação, como temos observado nos eventos oficiais cujo tema é o jogo.

Atualmente associa-se ao título “RPG” diversas práticas e uma ampla categoria de produtos (encontrados em livrarias especializadas no gênero). Podemos encontrar sob esse rótulo o *card-game* (baralho ilustrado), o livro de aventura-solo, o livro para o RPG de mesa, o *Live Action* (interpretação teatralizada da narrativa por jogadores caracterizados); justamente por essa diversidade, delimitaremos a perspectiva na qual o tomaremos aqui: privilegiaremos o RPG de mesa e seu conjunto prévio de *textos escritos* – compreendendo descrição e explanação de regras, cenários, personagens e enredo.

O RPG é, segundo Lourenço (2003: 04), “(...) uma forma interativa de ficção”. Tomados como ponto de partida, é preciso entender esses dois elementos essenciais na compreensão da dinâmica do jogo. Recorremos aos conceitos discutidos por Aarseth (1997): a atividade *interativa* do leitor é prevista por um componente estrutural da narrativa que prevê sua intervenção – a sensação do jogador é que a história não se constrói, ou ao menos, não é a mesma sem ele. Essa relação é negada a um leitor “tradicional”, que percorre o enredo externamente, não tendo o acesso controlado e podendo saltar impunemente as passagens textuais – relembrando o conceito de *tmese* barthesiano.

Após diferenciar as posturas assumidas por um leitor do texto “tradicional” e de um “cibertexto”, categoria na qual se encaixa o jogo em questão, passemos à definição do segundo termo, *ficção*, que compreenderia o enredo no qual os jogadores são envolvidos para fins de participação, nos termos descritos acima.

A aventura, que deve ser apreendida na sua totalidade, em um curto espaço de tempo, é delineada por regras (característica essencial de todo jogo) que constituem a noção central de *sistema*: um conjunto que regula não só a criação de cenários, enredos e personagens, em termos de coerência e verossimilhança, como também a interação dos personagens entre si e com o enredo, conforme a progressão narrativa. O sistema de regras é um *acordo prévio* que regulamenta as ações das personagens dentro da aventura; cada um deles possui suas particularidades, a partir das quais os jogadores criam “convivências” e noção de pertença a um determinado grupo: fantástico, medieval, gótico, entre outros. Nosso jogo-texto inscreve-se no GURPS (*generic universal role playing system*) – o mais geral de todos, o qual permite criar, segundo seu idealizador, Steve Jackson, *qualquer* personagem em *qualquer* ambientação (cenário).

Por fim, para concluir essa etapa explicativa do funcionamento dos elementos que compõem o universo de RPG, passemos à relação *mestre / jogador*. Descrevemos abaixo um perfil das atribuições de um mestre:

... um dos participantes é o Mestre, ele comandará a sessão de jogo (partida), sendo o roteirista principal. Ele chega ao jogo com uma aventura já esboçada (extraída de um manual como este ou inventada por ele próprio). (...) O Mestre inicia descrevendo o lugar onde estão os personagens, o seu nível de tecnologia, costumes, detalhes da política local e, então leva a história até um ponto onde os personagens começam a atuar, a ter de enfrentar situações, resolver charadas ou lutar em guerras. (Jackson, 1994: III).

Essa descrição já apresenta o mestre em plena “atuação”. Saliente-se que não consideramos para este artigo a situação real de jogo, mas sim o trabalho prévio do enunciador, por meio do diálogo instalado no jogo-texto, visando a ensinar um jogador iniciante e torná-lo apto a ocupar o lugar de mestre.

O livro selecionado para análise é *O resgate de Retirantes - uma aventura de rpg pela vida de Cândido Portinari*. A escolha deve-se ao seu emprego demonstrativo para os participantes dos eventos mencionados, aos quais comparece um público heterogêneo (professores e demais interessados) para travar o primeiro contato essa proposta de ferramenta educativa.

Cinco tipos de textos compõem o livro, contemplando aspectos da vida e obra do artista: o primeiro explana as regras básicas e os papéis de cada um no jogo; o segundo traz o roteiro das cenas da aventura, Nova Iorque, Brodowski etc.; o terceiro ilustra as fichas já elaboradas de cada personagem; o quarto traz as notas instrucionais, escritas ao co-enunciador *aspirante* a mestre, intitulado “*Dicas para o mestre*” e o quinto é direcionado especificamente ao *professor*.

3. Fundamentação teórica

Para empreender a análise, tomamos como base a teoria polifônica de Oswald Ducrot, apresentada em *O dizer e o dito* (1987) e as heterogeneidades enunciativas estudadas por Jacqueline Authier-Revuz (1990) – autores que ampliaram, cada um dentro de sua perspectiva teórica, a polifonia estudada por Bakhtin na literatura. Também apoiamos-nos em obras que discutem e operacionalizam esses conceitos: de Ingedore G.V. Koch, *O texto e a construção dos sentidos* (2002), de Dominique Maingueneau, *Análise de textos de comunicação* (2002), *Novas tendências em análise do discurso* (1997) e *Dicionário de análise do discurso* (2004); de Helena Brandão, *Subjetividade, argumentação e polifonia – o discurso da Petrobrás* (1998) e *Introdução à análise do discurso* (2004); de Espen J. Aarseth, *Cybertext – perspectives on ergodic literature* (1997), além de obras específicas que abordam o RPG, de Steve Jackson, *GURPS módulo básico* e de Andréa Pavão, *A aventura de leitura e escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG)* (2000).

4. Análise

4.1. O conceito de polifonia

Segundo Maingueneau & Charaudeau (2004: 384), o termo polifonia é “(...) emprestado da música, que alude ao fato de que os textos veiculam na maior parte dos casos, muitos pontos de vista diferentes: o autor pode fazer falar várias vozes ao longo de seu texto”.

Analisada inicialmente por Bakhtin nos estudos literários, a polifonia revela que não há discurso adâmico, ao contrário: em todos os discursos emerge sempre a alteridade, várias vozes são “percebidas simultaneamente” (Maingueneau, 2002: 138). Ducrot (1987) trata lingüísticamente essa noção e propõe distinguir locutor e enunciador (es) em uma mesma enunciação:

Por definição, entendo por locutor um ser que é, no próprio sentido do enunciado, apresentado como seu responsável, ou seja, como alguém a quem se deve imputar a responsabilidade deste enunciado. (p.182)

O autor propõe ainda uma distinção dentro da própria noção de locutor, que é responsável por uma primeira forma de polifonia, a *entre locutores*. Há o locutor “enquanto tal” (L) e um “enquanto ser no mundo” (ê). Não nos ocuparemos dessa distinção, pois a consideramos de difícil operacionalização, o que poderia prejudicar os objetivos da discussão proposta neste artigo.

Acreditamos que o jogo-texto traz uma outra forma de polifonia, bem mais freqüente segundo o autor, que é a *entre enunciadores*, que são os *centros de perspectiva* do enunciado:

Chamo “enunciadores” estes seres que são considerados como se expressando através da enunciação, sem que para tanto se lhe atribuam palavras precisas; se eles “falam” é somente no sentido em que a enunciação é vista como expressando seu ponto de vista, sua posição, sua atitude, mas não, no sentido material do termo, suas palavras. (p.192)

4.2. A negação polêmica e sua relação com a polifonia entre enunciadores

Ducrot (1987: 203-4) distingue três tipos de negação: a metalingüística, a descritiva e a polêmica, sendo esta a mais produtiva no âmbito da AD francesa. Brandão (1998) discute o trabalho J. Moeschler sobre a tipologia dos atos de refutação e suas conseqüências interacionais. A retificação é a mais cooperativa, a refutação proposicional revela um grau intermediário de ameaça, atenuado por uma justificativa e a refutação pressuposicional, manifestada por uma recusa, é a mais intimidadora, trazendo prejuízos consideráveis à interação. Maingueneau (1997: 83) resume o funcionamento da refutação:

... se a refutação incide sobre um simples constituinte do enunciado rejeitado, trata-se de uma retificação; se ela diz respeito ao conteúdo posto em seu conjunto, é proposicional; se visa ao pressuposto, é pressuposicional.

Para Brandão (1998: 93):

Embora reconheçamos que nem todo discurso refutativo tem intenções polêmicas, a noção de refutação, como foi colocada aqui, está estreitamente ligada à de polêmica. Se toda argumentação visa a uma modificação ou a uma imposição de um ponto de vista, a refutação, que contém sempre um componente argumentativo, isso se torna mais evidente, explícito: recusa-se, claramente, a fala do interlocutor, procurando apagá-la da cena enunciativa para fazer prevalecer a sua fala. A refutação constitui, portanto, um contradiscurso e o que caracteriza uma polêmica é o contradiscurso. (Brandão, 1998: 93).

Tomando por base esses pressupostos, analisamos alguns trechos do *corpus*, tendo em vista que o direcionamento do co-enunciador aos percursos previstos é alicerçado não só pela atuação da negação, mas também pela presença de conectores, responsáveis pela argumentatividade inscrita na linguagem.

Exemplo 1: “Dica 1” – o estabelecimento das premissas

Você tem toda a liberdade de narrar esta história com suas próprias palavras e da maneira que achar mais adequada. Entretanto, lembre-se de que nem todas as informações contidas neste material são para os ouvidos dos seus jogadores. Na medida do possível, procuramos identificar essas informações exclusivas do Mestre em quadros, como este aqui. Portanto, não leia nem repasse essas dicas para seus jogadores (Lourenço, 2003: 09).

E_1 inicia sua argumentação informando ao co-enunciador que este é “livre para narrar a história como lhe convier”. Os argumentos são orientados para a totalidade, ratificados pela presença da conjunção aditiva **e**, que adiciona elementos em favor dessa conclusão. Porém, a introdução do operador **entretanto**, do paradigma do **mas** (cf. Koch, 2002; Maingueneau, 1997), traz à tona E_2 (= L) que estabelece cuidadosamente um argumento orientado para a conclusão contrária, fato esse corroborado pela presença do marcador de refutação **nem (todas)**, substituindo a idéia inicial de totalidade pela de restrição.

O caminho prescrito é definido conclusivamente pela escolha do conectivo **portanto**, acompanhado das negações verbais **não leia [e] nem repasse**. Novamente o morfema **nem**, em posição verbal intermediária, além do marcador **não**, ratificam a *negação formal* e somam argumentos em favor da conclusão restritiva: as escolhas lexicais do enunciador limitam a liberdade tão anunciada.

Exemplo 2: A aplicação de penalidades ou bônus aos testes de habilidade

Lúcio está cuidando de um negócio importante para suas empresas. Ele precisa decidir se é ou não interessante comprar ações de uma certa fábrica de refrigerantes. Normalmente, ele poderia fazer um teste da perícia Administração (NH 13), mas como seus assessores providenciaram um relatório minucioso sobre a tal fábrica, Lúcio recebe um bônus de 02 pontos no teste. Portanto o jogador que o interpreta lança os dados esperando obter um resultado menor ou igual a 15 (Administração 13 +2) – (grifos nossos).

Antes de passar ao estudo das marcas lingüísticas nessa passagem, assinalamos que ela se dá em *discurso direto*, aqui não se ouve a voz do preceptor e sim de um *mestre* em situação virtual de partida. Esse recurso produz um efeito de sentido de autenticidade e ilustra os termos de aplicação da regra, facilitando sua compreensão pelo aprendiz. Tomando por base Authier-Revuz, entendemos ser essa uma forma de *heterogeneidade mostrada* que, embora não delimitada por aspas, é marcada no *corpus* pela diferença de tratamento tipográfico e pelas grossas linhas negras que a encerram.

Vejamos como o preceptor fornece pistas valendo-se do conhecimento de mundo do co-enunciador para construir isotopicamente a “realidade” da personagem. Relacionado ao termo-chave “administração” empregam-se outros vocábulos ligados ao campo semântico da profissão: “negócio”, “empresa”, “ações”, “fábrica”, “assessores” e “relatório”. Segundo Maingueneau, (2002: 42-3):

Na competência enciclopédica não existem apenas os saberes, mas também os *savoir-faire*, a aptidão para encadear ações de forma adequada a alcançar um certo objetivo. Esse, em especial, é o caso dos **scripts** (ou roteiros), que são seqüências estereotipadas de ações. Seu conhecimento é geralmente indispensável para interpretar os textos, sobretudo os narrativos, que não explicitam todas as relações entre seus constituintes.

Parafraseando o enunciado que ilustra a regra, temos:

(E_1) Decidir sobre a compra da fábrica é **difícil** e, **normalmente**, Lúcio deveria jogar os dados esperando um resultado inferior a **13**, seu maior nível de habilidade na perícia...

(E_2 = L) **mas** é **fácil** decidi-la com o auxílio do relatório minucioso preparado por seus assessores, **portanto** ele tem direito a um bônus de 2 pontos e terá sucesso se a soma dos dados for inferior a **15**.

A presença de uma argumentação orientada polifonicamente, através do conector argumentativo “mas” e dos pares antonímicos – finalizada conclusivamente –, conduz o mestre à aplicação (correta) do bônus, isto é, fornece à personagem maior chance de sucesso na realização da tarefa.

Exemplo 3: Dica (7) – Vôos, passaportes e telefonemas internacionais

Se você ou seus jogadores apreciarem o realismo, é bom lembrar que vôos particulares precisam apresentar um plano de vôo a Infraero e ter a rota devidamente autorizada antes de decolar. Além disso, ninguém poderia viajar sem passaporte. Isso pode ser um problema para Maria Paula, que saiu da prisão sob condicional e não tem permissão para deixar o país. Juca Cabeção poderia se prontificar a arranjar documentos falsos para a antiga parceira, mas é igualmente provável que Corujão não aprove o procedimento. Caso vocês optem pelo realismo, lembre-se de que isso acrescentará algumas cenas (e algumas horas) à história, cenas que você precisará inventar e planejar. (grifos nossos)

O trecho é iniciado pela conjunção subordinativa condicional “se” e o enunciador vai construindo lentamente sua argumentação após introduzir a oração modal “é bom lembrar que”. Primeiro, enumera cinco argumentos que se prestam a desqualificar a escolha do realismo: [1] “vôos particulares precisam apresentar plano de vôo” [e] [2] “ter a rota devidamente autorizada pela INFRAERO antes de decolar”; [3] “passaportes” são necessários [e] uma das personagens deixou a [4] “prisão sob condicional” [e] [5] “não tem permissão para deixar o país”.

A discordância, ao supor ações que alguns dos personagens poderiam pretender, já que se encontram no domínio da ficção, é reiterada pelo uso do conector “mas” – como no veto do policial Corujão (“homem da lei”) a um procedimento ilícito (veja-se o uso de pares antonímicos). De acordo com Brandão (1998:115)

Do ponto de vista da argumentação que está por construir, o locutor negligencia o primeiro enunciado e apóia-se sobre o segundo, imprimindo-lhe maior força argumentativa para conduzir a uma conclusão *não-r*.

O enunciador prossegue sua argumentação ao incluir mais três argumentos em favor da fantasia. Iniciam o próximo período outra conjunção condicional “caso” e outra oração modal “lembre-se de que”. A retomada do referente realismo é feita pelo pronome neutro “isso”. Desse modo, o enunciador introduz argumentos ainda mais decisivos a um iniciante, como [6] o “acréscimo de cenas” [e] [7] “horas” à história e conclui: [8] “cenas que você precisará inventar [e] [9] planejar” (em que é possível pressupor a asserção “não conte comigo”). Com essas afirmações, pretende desestimular o co-enunciador a optar pelo realismo, “lembrando-o” que a melhor conduta é ater-se ao que já foi estruturado.

Nesse exame verificamos a regularidade atribuída pelo enunciador ao uso da conjunção “e” para unir blocos de argumentos em favor de uma mesma conclusão. Essa breve análise também evidenciou como método no esquema polifônico-argumentativo empregado pelo enunciador: a presença de morfemas marcadores de negação formal e do conector “mas” além de outros de seu paradigma. Por meio desses recursos, colocam-se em cena enunciadores que adotam perspectivas diversas, as quais são avaliadas e influem diretamente na condução narrativa.

Concluimos que é possível interpretar o texto instrucional como predominantemente refutativo. Em tom amigável, porém diretivo, pretende-se sedimentar no co-enunciador habilidades que lhe permitam gerenciar adequadamente as possibilidades abertas dentro do universo fictício sem, evidentemente, nenhum prejuízo ao viés informacional escolhido a respeito de Portinari; além disso, o futuro mestre deve zelar pela *interação* e a *cooperação* entre os participantes, isto é, as estratégias adotadas textualmente servem à aquisição de um modo de conduta: sugerir, avaliar, sempre; determinar... nunca!

4.3. As heterogeneidades mostrada e constitutiva

4.3.1. Os conceitos

Suas definições, conforme Maingueneau (1997: 75) são:

(...) a primeira [heterogeneidade mostrada] incide sobre as manifestações explícitas, recuperáveis a partir de uma diversidade de fontes de enunciação, enquanto a segunda [heterogeneidade constitutiva] aborda uma heterogeneidade que não é marcada em superfície, mas que a AD pode definir, formulando hipóteses, através do interdiscurso, a propósito da constituição de uma formação discursiva.

Destacamos do *corpus* amostras dessas duas formas, examinando em que medida elas contribuem para a produção de efeitos de sentido do texto.

Exemplo 1: *Dica 2 – a heterogeneidade marcada*

Segundo a estudiosa da Arte Annateresa Fabris, a série *Retirantes* compreende cinco telas (...). (grifo nosso)

Maingueneau (2002:139) classifica esse tipo de discurso relatado como “modalização em discurso segundo”, procedimento que pode revelar adesão ou rejeição a esse discurso. Parece-nos adequado interpretar esse excerto como de *adesão*, uma vez que não se manifesta nenhuma espécie de refutação ao que é enunciado pela autora, aliás, todo o jogo-texto *O resgate de Retirantes* baseia-se em dados retirados dessa obra de Fabris, publicada pela EDUSP, evidenciando-se aí um ponto de contato com o discurso acadêmico. Conforme Maingueneau (1997: 100):

Os fenômenos enunciativos em que o locutor profere falas pelas quais não se responsabiliza não dizem respeito apenas à rejeição. A distância assim estabelecida também pode marcar a adesão, como foi visto a propósito da **citação de autoridade**, onde o “locutor” se apaga diante de um “Locutor” superlativo que garante a validade da enunciação. Geralmente, tratam-se de enunciados já conhecidos por uma coletividade, que gozam o privilégio da intangibilidade (...).

E ainda, segundo Perelman e Olbrechts-Tyteca (2002: 350-1):

As autoridades invocadas são muito variáveis: ora será “o parecer unânime” ou “a opinião comum”, ora certas categorias de homens, “os cientistas”, “os filósofos”, “os Padres da Igreja”, “os profetas”; por vezes a autoridade será impessoal: “a física”, “a doutrina”, “a religião”, “a Bíblia”; por vezes se tratará de autoridades designadas pelo nome (...).

Muitas vezes, antes de invocar uma autoridade, costuma-se confirmá-la, consolidá-la, dar-lhe a seriedade de um testemunho válido. Com efeito, quanto mais importante é a autoridade, mais indiscutíveis parecem suas palavras.

Exemplo 2: o diálogo com o professor – a heterogeneidade constitutiva

Este trecho (Lourenço, 2003: 37) permite analisar como a relação interdiscursiva é essencial para buscar a legitimação do RPG como ferramenta educativa. O enunciador muda o registro coloquial até então utilizado para o diálogo com o iniciante; adota o registro formal, mais adequado ao novo público:

Caro educador,

Esta publicação é o produto final de um longo processo de construção de uma aventura de RPG capaz de transmitir conteúdo pedagógico. Esta aventura foi desenvolvida, em um projeto da Secretaria Estadual de Cultura de São Paulo (...). Ao jogar *O Resgate de “Retirantes”*, seus alunos estarão brincando de “Mocinho e Bandido”, mas por trás de cada pista que leva à resolução do crime existe alguma informação importante sobre a vida e a obra do grande artista plástico brasileiro. (grifos nossos).

Podemos depreender a delimitação do campo discursivo escolar nos seguintes termos: “processo”, “construção”, “transmitir”, “conteúdo pedagógico”, “informação importante”. A citação da Secretaria Estadual de Cultura de SP provoca um efeito de sentido de legitimação, uma vez que há o reconhecimento deste espaço como apto a *endossar* a validade da publicação. Já a especificidade do campo discursivo lúdico é marcada em “aventura”, “RPG”, “jogar”, “mocinho e bandido”, “resolução” e “crime”. Parece-nos, inclusive, haver um cuidado do enunciador na aproximação numérica entre os termos utilizados para caracterizar cada campo. Segundo Brandão (2004: 93):

(...) toda FD, (...) circunscreve a zona do dizível legítimo, definindo o conjunto de enunciados possíveis de serem atualizados em uma dada enunciação a partir de um lugar determinado. Ao fazer isso, ela circunscreve também uma zona do não-dizível, definindo o conjunto dos enunciados que devem ficar ausentes do seu espaço discursivo; delimita, dessa forma, o território do Outro que lhe é incompatível, excluindo-o de seu dizer.

O enunciador sublinha o diferencial deste RPG por meio do conector “mas” e do adjetivo “capaz”, que ressaltam seu distanciamento em relação aos outros jogos que privilegiam “apenas” a *diversão* e não veiculam legítimo conteúdo informativo: isso os distancia da possibilidade de pleitear um *lugar* na instituição escolar. Pavão (2000: 71) em sua obra, fruto da defesa da dissertação de mestrado na PUC / RJ, comenta a então incipiente idéia:

Deste contato [com a palestra de Alfeu Marcatto, num evento sobre RPG, fins de maio 1998], fiquei realmente impressionada com o vivo interesse que a possibilidade de utilizar RPG como recurso pedagógico desperta entre professores de todo o Brasil. Marcatto lotou o maior auditório do evento com sua palestra. Além de ser uma atividade lúdica e interdisciplinar (...) o RPG despertava interesse também pelo tempo que tomava em sala de aula. Os professores manifestaram a dificuldade em despertar o interesse dos alunos em suas aulas e o RPG parecia muito promissor. (grifos nossos)

Um jornal paulistano de grande circulação (Folha de SP) veiculou, em 24/06/2003, outros dois trechos que retomam o esforço empreendido pelos “especialistas na área” para difusão educativa do jogo:

Apontado há tempos como um potencial instrumento pedagógico, só agora o jogo parece estar saindo do armário escolar no Brasil. Iniciativas de professores, empresas e organizações não governamentais, assim como a publicação de RPGs com o propósito declarado de serem usados em sala de aula, estão levando o jogo além das fronteiras às quais se restringia (em geral, o universo dos adolescentes fascinados pela temática medieval e fantástica). [1]

Apesar das experiências encorajadoras, seria exagero dizer que o RPG já conquistou seu espaço como estratégia pedagógica, mesmo no meio acadêmico, teoricamente mais preparado para receber novidades do que os professores dos ensinamentos fundamental e médio (...). (grifos nossos). [2]

Os grifos atestam a interdiscursividade presente entre os textos; expressões são retomadas ou reformuladas – dois exemplos: o adjetivo “promissor” / “potencial” que qualifica o RPG e o substantivo “recurso”, utilizado por PAVÃO, que se torna “instrumento” e é retomado por “estratégia” nas matérias veiculadas pela Folha de São Paulo (sempre acompanhados pelo adjetivo “pedagógico”).

Ao mesmo tempo em que se evidenciam as “fronteiras” entre os dois campos discursivos (pedagógico e lúdico), ressaltam-se também suas permeabilidades. Ao criar *RPGs* declaradamente “escolares” pretende-se um movimento de inserção que, cuidadosamente explorado, permitirá estabelecer uma permuta constante e produtiva.

Vemos como a relação interdiscursiva é importante para os objetivos atuais dos defensores do jogo. Apoiando-se em discursos endossados pela academia ou por veículos formadores de opinião, pleiteiam a aceitação dos educadores para, a partir daí, trilhar um caminho assegurado institucionalmente. Brandão (2004: 95) comentando a questão da intertextualidade, a partir de Maingueneau (1984), conclui:

Essas distinções mostram que não há campo discursivo insular, que o universo discursivo é dotado de uma intensa circulação de uma região do saber para outra (...).

Essa intercambialidade de campos toca também na questão da eficácia discursiva: ao fazer a remissão a outro(s) discurso(s), o sujeito recorre a elementos elaborados alhures, os quais, intervindo sub-repticiamente, criam um efeito de evidência que suscita a adesão de seu auditório.

5. Considerações finais

Evidentemente, como prescreve a extensão de um artigo, não tínhamos qualquer pretensão em esgotar as possibilidades de análise suscitadas pelo *corpus*. O estudo inicial dos enunciados, sob a perspectiva polifônica de Ducrot, permitiu verificar que há regularidades manifestadas pela enunciação em relação ao direcionamento argumentativo que, apesar da rigidez, decorre num *tom* amigável (lembrando Maingueneau), sem margem a rupturas. O co-enunciador sente-se acompanhado de perto por um preceptor que não descuida da instrução, da repreensão no momento adequado e das sugestões sempre oportunas às situações desfavoráveis mobilizadas pela inexperiência.

Atribuímos comumente à argumentação a idéia de livre expressão – considera-se a capacidade de reação do outro. Mas, freqüentemente o que se busca é que ele manifeste sua adesão ao discurso enunciado, isto é, subjaz aí uma *imposição* de opiniões. No jogo-texto é exatamente essa estratégia que garante a manutenção dos percursos pré-programados.

Os excertos textuais analisados à luz de Authier-Revuz (1990) e Maingueneau (1997; 2002) atestam marcas do diálogo incessante que promove reestruturações nas FDs colocadas em contato. O RPG almeja ter seu potencial escolar assegurado; para isso tem privilegiado como temas de suas aventuras conteúdos de várias disciplinas, especialmente Biologia e História do Brasil. Marcos T. Riyis e Carlos Klimick, educadores, foram consultados pela Folha de São Paulo e relatam:

“Questionários aplicados depois do jogo revelaram que todos os alunos [100%] acertavam pelo menos metade das questões sobre o tema tratado [meio ambiente] – contra 67% dos alunos que não participaram do jogo”. (Riyis).

“Um aluno me disse uma vez que só conseguiu entender o que era um mecenas (...) interpretando um artista do Renascimento e tendo que procurar um”. (Klimick).

De qualquer forma, a pretensão do RPG para partilhar o campo discursivo pedagógico deve ter suas implicações cuidadosamente analisadas ainda em outros trabalhos, uma vez que, havendo concretização desse propósito, uma reserva de mercado ainda mais poderosa será aberta e legitimada para esse segmento.

6. Referências

- AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- AUTHIER-REVUZ, J. Heterogeneidade(s) Enunciativa(s). *Cad. Estudos Lingüísticos*. Campinas, (19): 25-42, jul. / dez. 1990.
- BRANDÃO, Helena H.N. *Subjetividade, argumentação e polifonia: a propaganda da Petrobrás*. 2. ed. São Paulo: Fundação Editora da UNESP; Imprensa Oficial do Estado, 1998.
- _____. *Introdução à análise do discurso*. 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2004.
- CHARAUDEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique. *Dicionário de Análise do Discurso*. Trad. Fabiana Komesu et alii. São Paulo: Contexto, 2004.
- DUCROT, Oswald. “Esboço de uma teoria polifônica da enunciação”. In: O dizer e o dito. Trad. Eduardo Guimarães. Campinas, SP: Pontes, 1987, pp. 161-222.
- JACKSON, Steve. *GURPS módulo básico*. Trad. Douglas Quinta Reis. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994. [orig. GURPS basic set, s/d].
- KOCH, Ingedore G. V. *O texto e a construção dos sentidos*. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2002.
- LOPES, Reinaldo J. Violência, jogo e vida real. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 24/06/03. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u471.shtml>. Acesso em: 24 nov. 2004.
- _____. Aprendizes de RPG. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 24/06/03. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u470.shtml>. Acesso em: 24 nov. 2004.
- LOURENÇO, Carlos Eduardo. *O resgate de Retirantes: uma aventura de rpg pela vida de Cândido Portinari*. São Paulo: Devir, 2003.(Mini-gurps).
- MAINGUENEAU, Dominique. *Novas tendências em análise do discurso*. Trad. Freda Indursky. 3. ed. Campinas: Pontes, 1997.
- _____. *Análise de textos de comunicação*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- PAVÃO, Andréa. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying game – RPG*. 2. ed. São Paulo: Devir, 2000.
- PERELMAN, Chaïm; OLBRECHTS-TYTECA, Lucie. “Os argumentos baseados na estrutura do real”. In: *Tratado da argumentação: a nova retórica*. São Paulo: Martins Fontes, 2002. [orig. *Traité de l’argumentation*. Paris: PUF, 1958], pp. 297-393.