UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
INSTITUTO DE PSICOLOGIA

DANILO SILVA GUIMARÃES

Intersubjetividade e desejo nas relações sociais:

O caso dos jogos de representação de papéis

São Paulo
2007

DANILO SILVA GUIMARÃES

Intersubjetividade e desejo nas relações sociais:

O caso dos jogos de representação de papéis

Dissertação apresentada ao Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Área de concentração: Psicologia Experimental

Orientadora: Profa. Dra. Lívia Mathias Simão

São Paulo
2007

FOLHA DE APROVAÇÃO

Danilo Silva Guimarães
Intersubjetividade e desejo nas relações sociais:
O caso dos jogos de representação de papéis

Dissertação apresentada ao instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Área de concentração: Psicologia Experimental

Orientadora: Profa. Dra. Lívia Mathias Simão

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Instituição _____ Assinatura: _____

Instituição _____ Assinatura: _____

Instituição _____ Assinatura: _____

Ao meu irmão Marcelo Silva Guimarães, com quem partilhei muitas conversas sobre os mistérios da vida e que, inexplicavelmente, veio a falecer em 20/07/2003.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, professora Lívia Mathias Simão, que me acompanha de perto desde o primeiro semestre da graduação, com quem estabeleci, ao longo dos anos, uma convivência transparente, sempre preocupada com a formação profissional e em pesquisa.

Ao professor Jaan Valsiner, que mesmo distante tem manifestado interesse e apoio ao meu trabalho, bem como a diversas produções de pesquisadores no Brasil e em diversas partes do mundo.

Ao professor Nelson Ernesto Coelho Junior, pelo convívio e pela confiança em apresentar aos seus alunos os fundamentos epistemológicos e éticos da psicologia, cuja apreensão é por vezes difícil, mas muito valiosa.

À professora Marilene Grandesso, por suas contribuições relevantes para a elaboração do texto final, por sua atenção na recomendação de leituras e por disponibilizar materiais de difícil acesso.

A todos os professores da graduação e da pós-graduação que acreditam nos seus alunos e que promovem formação em psicologia comprometida com a ética.

Ao amigo e colega de laboratório, Nilson Guimarães Dória, interlocutor de muitas questões teórico-epistemológicas e companheiro, tanto em momentos felizes quanto em momentos angustiantes.

Aos amigos que conheci ao longo da graduação, com quem partilhei diversas experiências de vida, diálogos sobre a psicologia e sobre nossa formação.

Ao meu pai, Vitor Ferreira Guimarães, que sempre incentivou meus estudos em psicologia, por sua abertura ao diálogo e por me instigar com seus questionamentos.

À minha mãe, Eliene Silva Guimarães, pelo apoio, dedicação e carinho, trazendo alegria e conforto nas horas difíceis.

Ao meu irmão, Renato Silva Guimarães, que apesar de distante me estimula a seguir em frente, problematizando opções e provocando reflexões.

Aos demais familiares e amigos, que estiveram presentes em diversos momentos, oferecendo seu apoio, trazendo questões ou apenas caminhando ao meu lado.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo pela concessão da bolsa de mestrado e pelo apoio financeiro para a realização dessa pesquisa.

RESUMO

GUIMARÃES, D. S. Intersubjetividade e desejo nas relações sociais: O caso dos jogos de representação de papéis. 2007. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. 186 p.

Uma das principais vias de transformação no desenvolvimento humano ocorre através da busca pela intersubjetividade. O objetivo deste trabalho foi compreender alguns processos de construção de conhecimento acerca do outro e de si através de um estudo de relações intersubjetivas grupais. Para tanto, trabalhamos com a perspectiva construtivista semiótico-cultural, focalizando especialmente as ações simbólicas dos sujeitos ao buscarem momentos de protagonismo e de reconhecimento uns pelos outros. Procuramos estabelecer uma relação entre essa busca dos sujeitos e a noção levinasiana de desejo, entendido como um movimento da subjetividade ao buscar abrigar o que a excede na direção da alteridade. No processo de investigação, tomamos para exame uma situação empírica envolvendo interações de natureza lúdica, quais sejam, sessões de Role-Playing Game (RPG), que possuem uma dinâmica particular na construção de objetivos e desejos dos jogadores. A dinâmica das relações eu - outro nos jogos de RPG foi analisada a partir da assimetria de posições subjetivas, dialogicamente definidas. Realizamos um mapeamento dessas posições e vimos que nos jogos de representação de papéis há fruição de um mundo imaginário reduzido e presentificado no pensamento. Finalmente, chegamos à proposição de que o significado essencial das construções pessoais está no âmbito de outrem, presente ou ausente, real ou imaginário, em relação ao qual o eu procura constituir um plano de compartilhamento.

Palavras-chave: Intersubjetividade, Interações dialógicas, Alteridade, Desejo, Role playing.

ABSTRACT

GUIMARÃES, D. S. Intersubjectivity and desire in social relationships: The Role-Playing Game case. 2007. Dissertation (Master's) – Institute of Psychology, University of São Paulo, São Paulo, 2007. 186 p.

One of the main sources of transformation in human development is through the subject's quest for intersubjectivity. The objective of this work was to understand some aspects of the processes of knowledge construction concerning the self and the other. It was developed through a study focusing intersubjective group relationships. In order to achieve that, we worked with semiotic-cultural constructivist perspective, focusing specially, on the symbolic actions of subjects searching for moments of protagonism and of recognition of one by the others. We tried to establish a link between this search of the subjects and the levinasian notion of desire, though as a subjective movement trying to shelter what exceeds itself on the alterity direction. On the investigation process, we examined an empirical situation involving ludic interactions of Role-Playing Game (RPG) sessions. This game has a particular dynamic towards building objectives and desires by its players. The I-other dynamic relations in Role-Playing Games was analyzed observing the asymmetry of subjective positions, dialogically defined. We did a mapping of these positions and saw that in the role-playing games there is the fruition of an imaginary world reduced and made present in the thought. Finally, we arrived to the assertion that the essential meaning of personal constructions is related to otherness, either present or absent, real or imaginary, in relation to which the self tries to constitute a shared setting.

Keywords: Intersubjectivity, Dialogical interactions, Alterity, Desire, Role playing.

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO **9**

1.1 – A ESCOLHA DO RPG COMO SITUAÇÃO EMPÍRICA PARA ESTUDO DA RELAÇÃO EU – OUTRO – DESEJO 12

1.2 – UMA PERSPECTIVA DE COMPREENSÃO DA RELAÇÃO EU-OUTRO 16

2 – DIALOGISMO E INTERSUBJETIVIDADE **22**

2.1 – O DIALOGISMO DE BAKHTIN E A CONSTRUÇÃO DO SENTIDO 24

2.2 – MONOLOGIA E BIDIRECIONALIDADE 30

2.3 – OPOSIÇÕES DIALÓGICAS NO MUNDO DA VIDA 35

2.4 – DESASSOSSEGOS, RUPTURAS E INQUIETAÇÕES 42

2.5 – DIFERENTES MODOS DE INTERSUBJETIVIDADE 48

2.6 – O UNIVERSO INTRASUBJETIVO 56

2.7 – SÍNTESE DE UM MODELO DE COMPREENSÃO DA RELAÇÃO EU-OUTRO 61

3 – O CASO DOS JOGOS DE REPRESENTAÇÃO DE PAPÉIS **64**

3.1 – UM ENQUADRE PARA ESFORÇOS PESSOAIS 69

3.2 – A NEGOCIAÇÃO INTERSUBJETIVA DE SIGNIFICADOS 74

3.3 – EXPOSIÇÃO DO CASO: UMA SESSÃO DE ROLE-PLAYING GAME 79

4 – DISCUSSÃO: O DESEJO NAS SESSÕES DE RPG **88**

4.1 – PARA ALÉM DO COMPARTILHAMENTO: ANARQUIA ESSENCIAL 100

4.2 – EU, OUTRO E DESEJO EM LÉVINAS 109

4.3 – REFLEXÕES SOBRE A CONSTRUÇÃO INTERSUBJETIVA DO SENTIDO 116

5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS: O OUTRO E A IMAGINAÇÃO **123**

5.1 – O DESEJO E A CONSTRUÇÃO DO SIGNIFICADO 125

5.2 – DESDOBRAMENTOS QUANTO À QUESTÃO DA IMAGINAÇÃO 129

REFERÊNCIAS **134**

ANEXOS **140**

1 – Introdução

Uma das principais vias de transformação no desenvolvimento humano ocorre através da busca do sujeito pelo compartilhamento de experiências com o outro, isto é, através da busca pela intersubjetividade. O domínio da intersubjetividade é marcado pela negociação e renegociação de proposições entre os interlocutores, que funcionam como balizas[1] organizadoras de suas experiências pessoais.

O objetivo da pesquisa que aqui será relatada busca compreender processos de construção de conhecimento acerca do outro e de si através de um estudo de relações intersubjetivas grupais, focalizando especialmente as ações simbólicas[2] dos sujeitos ao buscarem momentos de protagonismo e de reconhecimento pelos outros na relação.

Essa busca dos sujeitos relaciona-se, por sua vez, com o que entendemos por desejo, tal como na acepção de Figueiredo (1997), para quem o desejo é um movimento da subjetividade, buscando abrigar o que a excede. Trata-se, como discutiremos mais detidamente adiante, de um movimento na direção da alteridade.

No processo de investigação, tomamos para exame uma situação empírica envolvendo interações de natureza lúdica, quais sejam, situações de Role-Playing Game (RPG). Esse jogo propicia um tipo de relação social sobre a qual possuíamos um conhecimento prévio, que demonstrava um potencial para a compreensão de transformações do eu em sua relação com os outros.

Nos jogos de RPG, mas não apenas neles, o desejo da emergência de um espaço lúdico é central e fundamenta sua própria existência com peculiaridades que foram objeto de estudo da pesquisa realizada. Essas peculiaridades, inerentes aos RPGs, apontavam para uma dinâmica particular na construção de objetivos e desejos dos jogadores, que foi analisada a

---

[1] Optamos aqui por traduzir o termo *constraint,* do inglês por *baliza*, em português, conforme Valsiner (2006b).
[2] *Ação simbólica* está sendo aqui entendida na acepção de Boesch (1991).

partir da assimetria de posições subjetivas, dialogicamente definidas, que compõem o jogo: narrador/juiz e a de jogador/personagem. Nos RPGs, um dos jogadores chamado de mestre é, ao mesmo tempo, juiz e narrador. Ao iniciar o jogo, ele descreve uma situação e diz aos jogadores o que seus personagens percebem, vêem, ou ouvem, etc. Ao fazer essa descrição, o mestre adiciona algo – um objeto, ou alguém – que os jogadores poderão perceber como um problema. Os demais jogadores, por sua vez, descrevem as ações que seus personagens intencionam fazer para vencer o desafio emergido a partir da construção do enquadre ficcional. Em seguida, o mestre expressa os resultados conseguidos através das ações dos personagens, e assim por diante.

Conforme observações que realizamos das sessões de RPG, estas se apresentaram como palco de disputas pelo poder, em relação aos recursos simbólicos[3] do jogo e ao reconhecimento desse poder de uns pelos outros, tanto no âmbito da ficção co-construída, quanto da interação entre os jogadores. Por exemplo, as disputas de poder entre narrador e jogadores deram-se, de modo evidente, pela determinação de elementos da narrativa, enquanto que as disputas entre personagens no cenário deram-se pelo domínio de elementos do cenário de jogo; a disputa por reconhecimento, entre os jogadores, permeava a busca por interpretações de seus personagens que fossem tacitamente apercebidas como boas pelos participantes do jogo. Nesse sentido, o narrador demandava, em relação aos jogadores, uma boa elaboração e condução de aventuras, e os personagens disputavam entre si pelo reconhecimento de figuras de competência e autoridade no cenário.

Poder e reconhecimento foram, portanto, objeto de desejo dos personagens e alvos a serem alcançados nas interações entre si e com o narrador. O próprio jogo, enquanto estrutura de regras, estabelece, por sua vez, mecanismos mediadores dessa relação.

---

[3] Discutiremos, posteriormente, neste texto, a noção de recursos simbólicos adotada por Zittoun et al. (2003).

No caso desse jogo, o privilégio da construção do mundo imaginário assenta-se na voz de poder delegada ao narrador (mestre) do jogo. O narrador exerce seu papel a partir da formação de um compromisso com os jogadores, visando manter a dimensão lúdica no contexto interativo. Nesse sentido, o mestre procura convergir suas proposições – acerca da narrativa em andamento – com o desejo dos jogadores, reconhecendo-os tacitamente, como co-construtores do cenário.

Consideramos, contudo, que o desejo de poder e reconhecimento – ainda que imbricado nas relações constituintes do jogo – não é o único nem o mais importante aspecto para compreender a interação lúdica. A relação lúdica está implicada no que é, simultaneamente, simulação e engajamento na vida. As manifestações de prazer durante as sessões de jogo são também importantes. As mais evidentes ocorreram quando a conquista dos objetivos do jogo se deu a partir da emergência de uma solução surpreendente, inovadora, fora do campo precedente de perspectivas, isto é, das expectativas dos sujeitos que participavam da interação.

A interação entre os jogadores esteve, dessa maneira, voltada para possibilitar reconstruções das ações simbólicas dos jogadores, podendo criar momentos de tensão e o surgimento de novas opções na aventura ludicamente vivida – acompanhada de sentimentos de alegria e divertimento.

Quando a produção de novidade, através das ações simbólicas durante as interações, era considerada, tácita e grupalmente, “bem encaixada” na cena, o grupo passava a dar, ao jogador que a fez, maior poder de influir na narrativa, na direção por ele desejada. Assim, a produção de novidade, legitimada pelo grupo, tornavam narrador e jogadores, mais permeáveis ao desejo e à alteridade do jogador que fora capaz de produzir a ruptura através da novidade. A autoria do evento criativo atuava em uma dimensão importante da relação eu –

outro – desejo, que é a dimensão da identidade pessoal e de seu personagem, ficando cada um reconhecido pela sua produção no campo simbólico da ação lúdica.

Diante do exposto, procuramos dar continuidade ao estudo, focalizando as relações entre as dimensões do desejo e da alteridade, abertas pelas ações simbólicas que os participantes da pesquisa projetavam, em sua futuridade.

1.1 – A escolha do RPG como situação empírica para estudo da relação eu – outro – desejo

Desde estudos preliminares[4], constatamos que a análise de situações de RPG pode gerar compreensões e reflexões interessantes sobre relações eu-outro e eu - eu, onde as intenções do outro são sempre supostas, questionadas e confrontadas com as intenções do eu. Essa possibilidade parece se abrir por duas razões que, de certa forma, são ao mesmo tempo complementares e antagônicas: por um lado, sendo parte da vida cotidiana dos jogadores, o jogo não se destaca como acontecimento esporádico, tendo sua inserção na vida rotineira das pessoas que o praticam; por outro lado, por ser um espaço lúdico, fantasioso, o jogo pode permitir descontextualização da própria 'vida real'. Nesse sentido, as relações eu-outro podem ser vivenciadas em ambos os níveis, real e imaginário.

De acordo com Malaby (2007) o jogo "é um domínio semi-aberto e socialmente legitimado de contingência limitada que gera resultados interpretáveis". Ele destaca, assim como o faz Huizinga (1993), que os jogos são acontecimentos relativamente independentes da

[4] Em estudos realizados ao longo da graduação do primeiro autor como projeto de Iniciação Científica intitulado "Um estudo das relações de alteridade nos jogos de representação de papéis (RPG)" (FAPESP, proc. n. 03/12190-7), sob orientação da segunda autora. Disponibilizamos o relatório de conclusão de uma etapa desse trabalho no Anexo B.

vida cotidiana, e que, em seu cerne, variam muito pouco com relação ao que existe material, social e culturalmente. Os jogos produzem além de prazer, muitos outros estados emocionais, vinculados à carga de significado atribuída ao jogo em cada contexto particular.

Malaby (2007) aponta para algumas proposições importantes de Huizinga acerca da experiência lúdica, como a de que a palavra jogo, originária do latim *jocus, jocari*, tem um sentido original de fazer piada, humor, ao passo que o termo *ludus* se vincula às noções de simulação e ilusão. Diz ainda que há nos contextos lúdicos uma espécie de consciência situacional – os jogadores estariam ao mesmo tempo conscientes e iludidos. Não se trata, contudo, de um falseamento da realidade, mas a própria realização de uma aparência pela ação no campo imaginado (HUIZINGA, 1993).

O jogo enseja, portanto, um conjunto de ações dramáticas que se dão em um contexto inerentemente instável, seja por possíveis impactos de contextos exteriores ao jogo, seja por uma quebra das regras, ou ainda por uma espécie de desilusão em que o compartilhamento da realidade imaginada se desfaz.

Considerando o campo do RPG um espaço de interação marcado pelo caráter lúdico, poder-se-ia tomá-lo em seu caráter de experiência supostamente frívola por parte dos participantes, sem tanta importância para suas vidas. Seria algo próximo ao caráter do jogo tal como apontado por Lévinas (1998), uma situação que careceria de seriedade, assemelhando-se às artes cênicas, pela irrealidade sob a qual se constitui. Sob esse ponto de vista, pode-se dizer que o jogo possui uma dimensão a – histórica, uma vez que seu começo não é verdadeiro, é ‘desimplicado’ e, após a representação, tudo se esvai.

Embora não sejam poucas, nem pouco importantes, as aproximações entre jogo e teatro, especialmente no caso do RPG, cabe considerar, no entanto – em contraposição às colocações de Lévinas – a importância do processo criativo que se dá, em ambos os casos, segundo

diversas perspectivas psicológicas. Valsiner (2006a, p. 605-606), por exemplo, enfatiza a importância de refletirmos sobre as relações entre pesquisa psicológica e teatro:

> Não há nada de demeritório em comparar o que os pesquisadores fazem com teatro. O teatro tem sido importante no entendimento humano por séculos. Os personagens fictícios Hamlet, Othelo ou Godot possivelmente têm sido maiores guias sociais para a psique humana que a miríade de livros de auto-ajuda nas livrarias contemporâneas. É possível conhecer algo que não experimentamos observando através da ação (Sawyer, 2003) ou, vicariamente, pela observação da ação dos outros (Vygotsky, 1971). Assim, teatro é uma configuração psicológica da experiência de possibilidades de sentir e pensar sem a atuação na vida real.

Cabe apontar, analogamente a posição de Valsiner (2006), que nossa escolha do estudo de relações entre jogadores de RPG não parte da idéia da veracidade ou de paralelismo entre a vida real e a vida do personagem em jogo. Queremos enfatizar que os diálogos ocorridos nas sessões de RPG são parte do viver das pessoas que participam do jogo, denotando que o processo de constituição de uma situação – no caso do RPG, a cena – vai para além da própria vivência e fruição da mesma.

O jogar é margeado por instantes de esforços para viabilizar sua realização. Após uma sessão de RPG, notamos que os personagens e jogadores não são mais os mesmos, permanecem atravessados pelos momentos vividos nas sessões.

Como expusemos em outra ocasião (GUIMARÃES; SIMÃO, 2007), os acontecimentos de uma sessão de RPG deixam marcas nos recursos simbólicos do jogo (sistema, cenário, personagens e campanha) e, inclusive, na subjetividade dos jogadores, já que as marcas, em si mesmas, são criações relacionadas ao significado subjetivo dos acontecimentos em jogo.

Essas marcas apontam para um processo de construção de conhecimento, nunca suficientemente completado, em que os jogadores tentam explorar o que está subjacente à exposição que o narrador realiza de seu universo criativo. Ao mesmo tempo, o narrador realiza tal exposição de modo atraente e desejável aos jogadores. Para fazê-lo, é preciso inferir sobre o desejo dos jogadores, levando em conta cada jogador. Durante os momentos

em que os *RPGistas* não estão participando do jogo, a experiência significativa que viveram com o RPG pode continuar a fazer parte deles, na medida em que passem a fazer parte da memória pessoal de cada participante.

Os jogadores de RPG, segundo nossa perspectiva, são como que operadores semióticos provendo uma orientação genérica de seus personagens para o futuro. Cada jogador cria expectativas do que pretende de seu personagem, seja no decorrer da campanha proposta pelo narrador, seja no decorrer de uma aventura específica, selecionando alguns aspectos do presente para atingir um determinado objetivo co-construído. Ademais, o próprio jogo impõe balizas às possibilidades de construções dos jogadores.

As balizas impostas pelo jogo são reguladores dinâmicos e temporários do desenvolvimento, sendo produtos de acordos entre os membros do grupo. Entendemos como balizas, por exemplo, os sistemas de regras do jogo e dos cenários, que atravessam a composição das aventuras pelo mestre e na relação com os outros participantes do grupo.

Outra característica importante para a compreensão do RPG é a cooperação que se estabelece entre os jogadores e entre seus personagens no desenrolar de uma aventura para que seus intentos sejam realizados (JACKSON, 1994). Durante o jogo, os interesses de cada jogador são coordenados com os interesses do restante do grupo, de modo que os participantes do jogo são ao mesmo tempo coletiva e individualmente orientados.

O sistema de personalidade, que compõe um personagem, por exemplo, fornece diretrizes para a organização de suas predisposições motivacionais, com uma seleção de propósitos para ações. Para que uma ação ocorra em cooperação, cada sujeito deve passar por um processo de diferenciação e especialização, comunicação e exploração mútua.

Nesse sentido, cada jogador, dentro de um grupo, explora habilidades diferenciadas para seus personagens, resultando numa integração entre os vários sistemas, tornando o grupo capaz de superar adequadamente uma grande variedade de problemas surgida no jogo.

Dessa maneira, os jogos de RPG estão imbricados nos diálogos, nas relações intersubjetivas entre seus jogadores. Isto que implica transformação ativa das mensagens comunicativas. Esta transformação se dá graças a *tensão* presente no *diálogo*, que se impõe como condição de sua existência (SIMÃO, 2003). Sendo a tensão gerada no próprio diálogo, ela leva a reconstruções afetivo-cognitivas nos atores, que continuarão ou não dialogando, numa determinada direção, gerando tais ou quais tensões, e assim por diante.

Dessa perspectiva, a tensão, quando presente no diálogo entre os jogadores, poderá conduzir à reconstrução das propostas de ação do grupo em uma determinada direção da narrativa ou, a depender do caso, a propostas de ação fragmentadoras do grupo.

Para que os participantes de um diálogo coordenem os múltiplos cursos de reconstrução das mensagens em uma ação grupal eficaz, precisam volta-se para uma relação com o outro como diferente de si: isso só é possível a partir de uma disposição ao diálogo ou uma atitude dialógica.

1.2 – Uma perspectiva de compreensão da relação eu-outro

O processo de desenvolvimento individual vem sendo estudado, segundo uma perspectiva dialógica, pelo construtivismo semiótico-cultural, abordagem que adotaremos para a compreensão da relação eu-outro-desejo. A seguir, apresentaremos alguns princípios teóricos que orientam a compreensão que essa abordagem oferece acerca do funcionamento semiótico humano e do processo de desenvolvimento dos elementos semioticamente organizados.

Em nossa investigação das relações intersubjetivas, partiremos da perspectiva psicológica do construtivismo semiótico-cultural cujas bases teórico-metodológicas se assentam nas idéias de Lev Vygotsky, Mikhail Bakhtin, George Hebert Mead, Pierre Janet, Jean Piaget e, mais recentemente, Ernst Boesch e Jaan Valsiner, entre outros (SIMÃO, 2003, 2005, 2007b).

Segundo a abordagem construtivista que aqui adotamos, a ciência é entendida como um conjunto de regras e práticas social e historicamente construídas (DURAN, 1999, 2004). Esta compreensão torna irredutível a relação entre a dimensão epistemológica e a pesquisa em psicologia, com destaque para a psicologia do desenvolvimento.

De acordo com Simão (1989), as questões metodológicas dizem respeito à consistência e plausibilidade de relações empírico-teóricas bidirecionais, engendradas na atividade interativa do pesquisador que, por sua vez, colocam questões científicas e éticas à pesquisa psicológica.

O modelo de transmissão cultural bidirecional, baseado na idéia de dialogicidade, é basal para o construtivismo semiótico-cultural. Considera-se, segundo essa perspectiva, que todos os participantes da cultura a transformam ativamente. A transmissão cultural implica a emergência da novidade, tanto em quem comunica, quanto em quem recebe a comunicação, bem como no mundo.

Concebemos que toda mensagem implica ruído e as lacunas de comunicação são preenchidas pelo receptor de modo a compor o sentido da expressão. A percepção do mundo, desse modo, tende a organizar o caos existente (VALSINER, 1994; 2001). Valsiner (2001), apontando constituição cultural da mente humana, afirma que “a ação de comparar diferentes experiências é o ponto inicial de qualquer conhecimento” (p. 15). A inevitabilidade das comparações, para este autor, está fundada no reino da percepção, que abordamos anteriormente com as noções de figura e fundo e nas idéias de Vygotsky.

Ao estudar os tipos de comparação, podemos perceber os propósitos das mesmas e as diferentes implicações em que o domínio comparativo é configurado pelo autor. As comparações levam a um tipo de conhecimento simbolicamente codificado, científico ou não, capaz de orientar as condutas (VALSINER, 2001). De acordo com Simão (2005, p. 550), os estudos contemporâneos do construtivismo semiótico-cultural focalizam:

> [...] especialmente o processo de desenvolvimento individual, no qual as interações eu-outro que se desdobram do espaço cultural assim como o formam, tendo aí um papel primordial. Deve-se ter claro desde o início que o rótulo 'construtivismo semiótico cultural' tem somente o caráter orientador, temporário e flexível de um instrumento para pesquisa psicológica, isto é, ele não visa uma tipologia epistemológica.

O desenvolvimento humano, a partir deste ponto de vista, é entendido como algo que acontece em meio a uma multiplicidade de trajetórias possíveis (VALSINER, 1994). No curso da vida, as pessoas atualizam uma das múltiplas possibilidades, num movimento que se caracteriza pela mútua constituição do passado ao futuro.

Dentre os temas de destaque, contemporaneamente, na abordagem semiótico-construtivista estão as dimensões estrangeiras, inquietantes e de tensão das relações eu-outro. Encontramos, dentre os conceitos-chave analíticos dessa abordagem, os de intersubjetividade, dialogia, assimetria, nebulosidade, tensão, afeto, futuridade e novidade.

Discussões no campo da psicologia sobre a questão da intersubjetividade e suas vicissitudes têm aumentado recentemente, com o reavivar de questões éticas implicadas no reconhecimento do outro e a importância do não-eu na constituição psicológica de si (COELHO JR.; FIGUEIREDO, 2003). Nesse cenário, o fenômeno da intersubjetividade vem ganhando interesse, quase que paradoxalmente, pelas situações em que não ocorre, isto é, pelo fosso entre eu e outro quando da ausência do compartilhamento intersubjetivo.

De acordo com Valsiner (2001), as relações humanas dialógicas podem ser compreendidas como relações entre sistemas semi-abertos, cuja dinâmica ocorre em um tempo irreversível. Valsiner (1989) distingue dois tipos de sistema: o sistema fechado, tal qual

um objeto ou dispositivo mecânico, existe sem realizar trocas com o ambiente e sem modificar-se em uma configuração mais complexa; os sistemas abertos, por outro lado, desenvolvem-se durante as relações com o ambiente, transformando-se e modificando seu entorno. Nas palavras de Valsiner (1989, p. 20) "[...] se os sistemas fechados podem ser definidos como livres do contexto, os sistemas abertos são dependentes do contexto".

O potencial para emergência da novidade na relação do sistema semi-aberto com o contexto em que se encontra, nos remete a um tipo de relação eu-outro em que, tanto eu quanto o outro se apreendem como sujeitos. A interação verbal pode se constituir como um campo privilegiado para esse tipo de relação. Os diálogos podem estabelecer campos de possibilidades de trocas de experiências singulares, demandando o reconhecimento da especificidade da perspectiva do outro, ou seja, os diálogos tornam evidentes lacunas entre a experiência singular de cada sujeito.

Quando a relação eu - outro se dá numa atitude em que, tanto o eu quanto o outro se recusam à busca de um compartilhamento, consideramos que, de partida, o diálogo estará destinado a não acontecer. De acordo com Simão (informação pessoal)[5], o diálogo é um acontecimento que depende da busca de interlocução entre os sujeitos da interação, ao buscarem interlocução, eu e outro passam a formar um sistema semi-aberto, cuja interação pode ser geradora de tensão intersubjetiva, transformadora do sistema eu - outro e do sistema afetivo-cognitivo de cada um dos sujeitos:

> [...] nem todo diálogo, no sentido extenso (estendido) é necessariamente dialógico. O dialogismo é uma perspectiva, um olhar ao diálogo, com desdobramentos para a compreensão das ações simbólicas humanas e para a prática do diálogo. Nos termos de Marková (2003) é uma epistemologia e uma ontologia.

---

[5] SIMÃO, L. M. Relatório de Pesquisa referente à Bolsa de Produtividade em Pesquisa do CNPq, texto em preparação para publicação. Mensagem recebida por dansgui@gmail.com em 01 nov. 2007.

A tensão que pode emergir num diálogo se expressa como inquietação decorrente de uma ruptura de expectativas, exigindo dos sujeitos em interação a modificação ativa das mensagens comunicativas recebidas do outro. A modificação realizada no diálogo está implicada em uma tentativa de integração afetivo-cognitiva das mensagens expressas (SIMÃO, 2004).

Rommetveit (1979) aponta que a intersubjetividade só é possível a partir de alguma descentração do eu, que acontece quando o sujeito tenta 'fazer o papel' de outra pessoa. Essa descentração implica que o sujeito assuma não apenas o ponto de vista de seu interlocutor, mas também que ele acredite que o interlocutor está se esforçando para entendê-lo, tanto quanto para ser entendido. Nesse sentido, ambos – sujeito e interlocutor – transcendem seus mundos individuais, um em direção ao outro.

Esse processo ocorre no diálogo entre sujeitos que tentam compartilhar suas construções pessoais. Concomitantemente, desentendimentos, reparos, reiterações habitam o diálogo, pois o significado de uma expressão depende da posição dos interlocutores no contexto em que ela se desenvolve (BAKHTIN, 1992; FOPPA, 1995; LINELL, 1995). O diálogo, portanto, demanda um esforço para que algum compartilhamento ocorra, e ele só ocorrerá se seus participantes estiverem motivados a realizarem tal esforço.

Para esta dissertação, selecionamos algumas compreensões teóricas do construtivismo semiótico-cultural acerca das relações intersubjetivas, que consideramos importantes para a compreensão do fenômeno de estudo: intersubjetividade e desejo nas relações sociais. Uma dessas compreensões diz respeito à própria noção de diálogo e de interação verbal que, segundo essa abordagem, está implicada num entrejogo polifônico de vozes em relação dinâmica.

Discutiremos o processo dialógico baseado nas idéias de Bakhtin e em autores contemporâneos ligados a ele. Em seguida, exploraremos a noção de self-dialógico,

desenvolvida por Hermans, Kempen e van Loon (1992) – no que diz respeito à internalização intrapsíquica da realidade social – e as noções de recurso simbólico, rupturas e transições nas interações sociais, que serão discutidas em relação à abordagem de Zittoun et al (2003). O objetivo da discussão teórica que estamos propondo é o de ajudar a compreender o processo de negociação intersubjetiva das construções pessoais.

A investigação do processo de compartilhamento e rupturas intersubjetivas no caso das sessões de jogos de RPG também nos levou a pensar em alguns desdobramentos acerca da construção do sentido compartilhado, aproximando-nos da obra do filósofo Emmanuel Lévinas (1906-1995), especialmente acerca das relações de alteridade e da noção de "desejo do infinito". Interfaces propiciadoras de diálogo entre construtivismo(s) e fenomenologia(s) têm sido exploradas recentemente com vigor[6].

Partimos da suposição de que a obra filosófica de Lévinas, discípulo de Husserl, pode trazer contribuições para o aprofundamento da reflexão acerca de experiências psicológicas de intersubjetividade e alteridade. Ela aponta para uma dimensão da intersubjetividade, que se relaciona à questão ética e da futuridade (COELHO JUNIOR; FIGUEIREDO**,** 2003; SIMÃO, 2007b).

Na abordagem do construtivismo semiótico-cultural, a noção de separação inclusiva entre eu e outro se aproxima das interpretações que Simão e Valsiner (2007a) fazem da relação eu – outro desde a perspectiva levinasiana, distinguindo, no todo relacional, uma separação inerente entre eu e outro.

Começaremos nosso percurso discutindo as noções de polifonia e diálogo, que abrirão caminho em direção a uma apresentação da dinâmica dos jogos de RPG e as relações intersubjetivas que propicia.

---

[6] A esse respeito, por exemplo, a revista Culture & Psychology (volume 9, número 3, de 2003) e o livro organizado por Simão e Valsiner (2007b).

2 – Dialogismo e intersubjetividade

Jogar RPG se constitui como uma tarefa intersubjetiva na qual participam interações verbais e diálogos – essas noções, como veremos, não são equivalentes. Conforme assinalamos, nas sessões do jogo o narrador representa um ambiente virtual e cada jogador *um sujeito diante de outros* personagens. A constituição de um horizonte comum de compartilhamento, pela criação de um contexto, é necessária para que algum diálogo se estabeleça entre interlocutores.

Nos diálogos, dentro e fora das situações de jogo, as pessoas constroem horizontes comuns, assentados nas dimensões espaciais e temporais, de relação entre os elementos discursivamente elaborados. Os elementos selecionados para compor o plano espaço-temporal supõem a seletividade de uma subjetividade que recorta e descreve aspectos da realidade em que vive. As narrativas, por exemplo, descrevem relações entre elementos em um tempo e espaço definidos, de modo a sustentar alguma coerência a partir da conexão entre eventos, essa coerência é percebida e experimentada pelo interlocutor, que poderá rompê-la e transformá-la na relação eu-outro.

Desse modo, o compartilhamento de experiências na relação eu-outro está vinculado a um campo polifônico, em que múltiplas vozes se expressam e se relacionam criativamente nos espaços intersubjetivos e intrasubjetivos.

A noção de novela polifônica foi proposta pelo lingüista russo Mikhail Mikhailovich Bakhtin (1895-1975), como decorrência de suas análises literárias da obra de Dostoievski, que apresentam uma pluralidade de perspectivas e mundos, ao invés de simplesmente um conjunto de personagens em um mundo iluminado pela visão do autor. A noção de polifonia, em Bakhtin, diz respeito a um tipo de lógica que se distingue das compreensões lógico-causais

fortemente presentes nas ciências clássicas e que seguem, por exemplo, os princípios lógicos aristotélicos (WERTSCH, 1991; MARKOVÁ, 2006a; HERMANS; KEMPEN; VAN LOON, 1991).

Nascido em Orel, filho de uma família economicamente arruinada, de antiga nobreza, estudou na universidade de Obedeça, em São Petersburgo, onde, em 1918 formou-se em história e filologia. Trabalhou como professor e constituiu, na década de 20, um círculo de discussão composto por intelectuais e artistas, conhecido como "círculo de Bakhtin". Consta que suas primeiras obras foram assinadas por dois de seus amigos e discípulos (P. N. Medviédiev e V. N. Volochínov), por motivos de intransigência e censura editorial. Dentre essas obras iniciais estão Marxismo e filosofia da linguagem, de 1929, assinada por Volochínov. No início dos anos 30 Bakhtin foi obrigado a ir viver na fronteira da Sibéria com o Cazaquistão, quando seus companheiros desapareceram por obra da perseguição stalinista. Deu aulas em colégios locais numa cidade próxima a Moscou, de 1941 a 1946, defendendo uma tese sobre Rabelais em 1946. De 1946 a 1961 foi professor na universidade de Saransk, onde se aposentou. Começou a ganhar certa notoriedade a partir de 1963, com a reedição de alguns de seus livros (Problemas da obra de Dostoievski, em 1963 e sua tese sobre a obra de Fraçois Rabelais e a cultura popular na Idade Média e na Renascença, em 1965). Bakhtin morreu em Moscou em 1975 após um longo período doente (YAGUELLO, 1995; HOLQUIST, 2002, 2004).

O trabalho de Bakhtin é considerado influente na área de teoria literária, crítica literária, análise do discurso e semiótica. Ele é considerado um filósofo da linguagem e sua lingüística é considerada uma *trans-lingüística* porque ela ultrapassa a visão de língua como sistema. Segundo Holquist (2004), as proposições centrais da obra de Bakhtin não vão no sentido de uma formalização estrita do processo comunicativo, portanto, não se pode entender a língua isoladamente. Qualquer análise lingüística deve incluir fatores extralingüísticos como

contexto de fala, intenção do falante, a relação do falante com o ouvinte, momento histórico, etc.

Faz-se necessário aprofundarmos em algumas idéias centrais presentes na obra de Bakhtin, por considerarmos seu pensamento relevante à abordagem do construtivismo semiótico-cultural. Bakhtin foi um dos primeiros pensadores do dialogismo a assinalar a existência do eu "orientada de acordo com a linguagem do outro e o mundo do outro" (MARKOVÁ, 2006a, p. 126). Seu trabalho, portanto, se encaixa com os propósitos de nossas investigações.

2.1 – O dialogismo de Bakhtin e a construção do sentido

Em sua discussão da filosofia da linguagem Bakhtin, considera central a noção de diálogo. Os caminhos propostos por Bakhtin para o entendimento da atividade dialógica levam a uma proposta epistemológica peculiar para as ciências humanas, dando origem, na psicologia, a uma abordagem sócio-cultural das ações mediadas, que também está apoiada nas proposições de Vygotsky.

Conforme salienta Wertsch (1991) – discutindo a centralidade do conceito de ação para a abordagem sócio-cultural da mente – a ação, reciprocamente orientada (ação interativa) é a categoria analítica básica da qual emergem o ambiente e o funcionamento mental. Dada a relação fundamental entre ação e meios mediacionais, o indivíduo é considerado um indivíduo-agindo-com-meios-mediacionais.

Um ponto central na filosofia da linguagem de Bakhtin (1992, p. 289) está assentado em sua critica à concepção da lingüística clássica do século XIX, segundo a qual a linguagem é considerada como se o locutor estivesse sozinho:

> A lingüística clássica do século XIX – a começar por W. Humboldt -, sem negar a função comunicativa da linguagem, empenhou-se em relegá-la ao segundo plano, como algo acessório; passava-se para o primeiro plano a função formadora da língua sobre o pensamento, independente da comunicação. Eis a célebre fórmula de Humboldt: "Abstraindo-se a necessidade de comunicação do homem, a língua lhe é indispensável para pensar, mesmo que tivesse de estar sempre sozinho".

Assim, mesmo na lingüística que está apoiada na distinção entre locutor e receptor, como em Saussure, há uma distorção do processo comunicativo real uma vez que a atividade está depositada no locutor e o ouvinte é considerado um receptor passivo das mensagens. Bakhtin (1992), por sua vez, destaca que o ouvinte possui uma atitude responsiva ativa, cuja ação poderá ser uma resposta imediata ou retardada (no caso de uma produção textual, por exemplo), o próprio locutor, segundo Bakhtin (1992), é sempre respondente de alguém que o antecedeu, – o enunciado, portanto, se insere numa cadeia complexa de enunciados.

Ao enfatizar o papel ativo do outro como princípio essencial da lingüística (WERTSCH, 1991; MARKOVÁ, 2006a), Bakhtin desloca o campo de estudo da retórica para a compreensão do enunciado claramente delimitado pela fronteira entre os sujeitos falantes. O filósofo russo parte da compreensão do que chama *diálogo real* – no qual distingue as posições de *quem fala e quem responde*[7] – para compreender as variadas situações da comunicação.

De maneira diferente ao enunciado, as fronteiras da oração não são marcadas pela alternância entre sujeitos falantes. A oração é um pensamento relativamente acabado relacionado com outros pensamentos e orações do mesmo locutor. Elas participam na

---

[7] Optamos por usar os termos "quem fala" e "quem responde" ao invés de "locutor" e "responsiva" (como os encontramos nas traduções dos textos de Bakhtin) porque esses termos, na psicologia brasileira, estão carregados de significações de abordagens teóricas diferentes da qual este texto se insere. A noção de "responsividade", por exemplo, é muito trabalhada na análise experimental do comportamento.

determinação de uma atitude responsiva do outro apenas em sua relação com o todo do enunciado, ou seja, possuem uma natureza gramatical.

O enunciado, entretanto, possui uma relação direta com a realidade, com a situação transverbal e a alternância entre os falantes (BAKHTIN, 1992). O locutor ao se expressar, articula as orações de modo a constituir um sentido para o outro, em uma dimensão contextual que excede tanto um quanto o outro. A perspectiva que adota a compreensão da linguagem como transverbal ou extra-textual, implica, necessariamente, a condição social da obra e da expressão (BAKHTIN, 1992; WERTSCH, 1991). A alternância entre sujeitos falantes, por sua vez, compõe o contexto do enunciado. O acabamento do enunciado é comumente marcado por uma totalidade expressiva de alguém, que nos remete à possibilidade de respondê-lo.

Comparando novamente o enunciado com a oração, observamos que a inteligibilidade de uma oração, que se encontra no nível da língua e aponta para uma entidade de sentido, por sua vez, não se identifica com a totalidade do enunciado, que proporciona a possibilidade de compreender de modo responsivo.

Em sua argumentação, Bakhtin (1992) aponta três fatores indissociavelmente ligados ao todo orgânico do enunciado: 1) o tratamento exaustivo do objeto de sentido; 2) o intuito do locutor e 3) as formas típicas de estruturação dos gêneros do discurso. Assim, aprender a falar corresponde a aprender a estruturar enunciados, a realizar diferenciações a partir da percepção de sua totalidade, relacionando o conteúdo da fala aos gêneros do discurso já existentes. Essas idéias se distanciam da concepção de que o que é central na comunicação são os fundamentos sintáticos, lexicais ou morfológicos. Segundo Bakhtin (1992, p. 326):

> [...] a oração como unidade da língua, é de natureza gramatical e tem fronteiras, um acabamento, uma unidade que se prendem à gramática (é no interior de todo enunciado e do ponto de vista desse todo que a oração alcança propriedades estilísticas). Onde a oração figura a título de enunciado completo, parece encravada num material de natureza totalmente estranha. Ao se ignorar esses fatos na análise da oração, deforma-se a natureza da oração (e, portanto, do enunciado que se gramaticaliza). Muitos lingüistas

> (no campo da sintaxe) são prisioneiros dessa confusão: o que estudam como oração é, na verdade, uma espécie de *hibrido* da oração (unidade da língua) e do enunciado (unidade da comunicação verbal). As pessoas não trocam orações, assim como não trocam palavras (numa acepção rigorosamente lingüística), ou combinações de palavras, trocam enunciados constituídos com a ajuda de unidades da língua – palavras, combinações de palavras, orações; mesmo assim, nada impede que um enunciado seja constituído de uma única oração, ou de uma única palavra, por assim dizer, de uma única unidade da fala (o que acontece, sobretudo na réplica do diálogo), mas não é isso que converterá uma unidade da língua numa unidade da comunicação verbal.

Ao propor o enunciado como unidade de análise do processo comunicativo, estamos assumindo que o processo comunicativo se vincula ao ponto de vista de cada interlocutor. Cada enunciado é caracterizado por uma peculiaridade de conteúdos permeados pelo referencial emocional do falante, quando ele endereça a fala ao ouvinte. Desse modo, para compreender o processo comunicativo, é importante levar em conta *quem fala*, *o que é dito*, *para quem se está falando*, e *quando esta fala está sendo endereçada* (WERTSCH, 1991; SIMÃO, 2003). Isso implica que cada fala pode produzir múltiplas interpretações, ao invés de apenas uma interpretação correta, porque o correto dependerá dos modos de questionamento da relação intersubjetiva do falante e do ouvinte, através das *negociações* que acontecem no encontro polifônico das várias vozes envolvidas na conversação.

O significado da fala é, nesse sentido, dialógico. Segundo essa perspectiva, o enunciado pode ser entendido como fronteira entre o eu e o outro, sendo que seus elementos constituídos pelos recursos da língua encontram sentido na relação com os enunciados dos outros (BAKHTIN, 1992; WERTSCH, 1991). A relação eu-outro, portanto, assume centralidade nesta compreensão sobre a comunicação humana, que nos leva a pensar o lugar da intersubjetividade no diálogo. De acordo com Bakhtin (1992), é fundamental a compreensão e o bom uso dos elementos – recursos – da língua. Entretanto, um tratamento da linguagem que lide apenas com seus recursos sistêmicos (palavras, orações, ou mesmo suas posições de teor e veículo, no caso de metáforas) não é suficiente. O que caracteriza a comunicação verbal é a predeterminação de posições na relação eu-outro.

As colocações de Bakhtin (1992) culminam em propostas para uma epistemologia das ciências humanas, apontando uma perspectiva de compreensão de obras literárias e científicas. Para ele, o pensamento, seja ele filosófico, científico ou artístico, "nasce e forma-se em interação e luta com o pensamento alheio" (BAKHTIN, 1992, p. 317).

Em síntese, compreendemos que o enunciado do outro incute no sistema da língua uma irracionalidade, do ponto de vista da sintaxe. A inter-relação dos discursos não se vincula nem à sintaxe, nem aos objetos de sentido, mas se refere à resposta de outrem, ao fenômeno de alternância entre os sujeitos falantes, marcado por uma dupla expressividade: a de quem fala e a de quem acolhe. Os enunciados possuem, desse modo, uma complexidade e polimorfia, uma vez que para serem compreendidos, faz-se necessário a busca de seus elos anteriores na cadeia de comunicação verbal, alguns deles distantes e esquecidos. Nessa medida, na produção autoral de qualquer enunciado está também implicado um destinatário que irá produzir os elos comunicativos que se sucederão a ele.

Bakhtin (1992) estabelece uma classificação dos atos da comunicação em gêneros de discurso. Os gêneros do discurso são tipos relativamente estáveis de enunciados marcados pela especificidade de uma esfera de comunicação ou atividade humana, sendo classificados em primários e secundários: os gêneros secundários são da ordem de uma comunicação cultural mais complexa (romance, teatro, discurso científico e ideológico etc.); os gêneros primários são mais simples, correspondem a uma comunicação verbal espontânea. O processo de composição dos gêneros secundários diz respeito a uma transmutação dos gêneros primários, que perdem sua relação imediata com a realidade existente e com os enunciados alheios, passando a se relacionarem mais proximamente com a gestalt da composição em que se inserem.

As interações verbais que ocorrem em gênero primário correspondem a uma interação simultânea com o outro, ao passo que a formulação de gêneros secundários suporia uma

idealização dos contextos primários de experiência, procurando constituir um plano de compartilhamento na relação eu-outro segundo suposições imaginadas de interlocutores que não se encontram presentes. O gênero canaliza uma direção para a compreensão de seus conteúdos e, por outro lado, a própria organização dos conteúdos em orações internas ao campo, realizada pela seletividade daquele que o expressa, cria redundâncias em torno de uma formação de sentido que se pretende compartilhar.

Os gêneros do discurso – enquanto padrões orientadores da expressão verbal – comportam uma entonação expressiva, podendo conferir maior ou menor grau de liberdade para a produção discursiva (os gêneros oficiais são muito estáveis e prescritivos enquanto os gêneros das reuniões sociais e da intimidade são mais livres e criativos). Assim, a partir do domínio dos gêneros, os falantes podem descobrir aspectos de sua individualidade, expressa, por exemplo, nas peculiaridades do uso de um determinado tipo de discurso. Na construção de enunciados, os gêneros podem se combinar de maneira singular, porém não absolutamente livre. A combinação criativa guarda relações com os discursos previamente constituídos (Bakhtin 1992). Desse modo, a escolha de orações e palavras se vincula ao todo do enunciado completo, ao contexto que se apresenta à composição verbal e orienta as opções de quem se expressa.

A noção de interação dialógica, portanto, pressupõe um processo cuja natureza particular é a de complementaridade e mútua interdependência das entidades interatuantes. Conforme nos aponta Linell (2003, p. 226), a partir das proposições de Bakhtin, “podemos pensar que todos os textos e discursos são dialógicos, na medida em que respondem a uma situação ou interlocutor, e são endereçados a alguém (ainda que esta pessoa não esteja claramente definida)”. Podemos, contudo, utilizar a linguagem de modo a circunscrever entidades relativamente independentes entre si. A seguir, discutiremos os diferentes modos de construção discursiva a partir da compreensão dialógica da comunicação.

2.2 – Monologia e bidirecionalidade

O trabalho pessoal sobre os recursos da língua e os gêneros do discurso engendram algumas ações daquele que se expressa, ao articular as vozes em interação. A expressão que resulta dessa articulação pode explicitar, por exemplo, a seletividade de um sujeito que se apresenta com diferentes pontos de abertura e fechamento em relação às vozes com as quais entra em contato. Assumimos, portanto, que o monólogo e o diálogo habitam o processo comunicativo.

Ao tomarmos a relação eu - outro e eu - mundo, no processo comunicativo, como uma relação dialógica, ou seja, de complementaridade e interdependência, nem *eu*, nem *outro* e nem *mundo* podem ser teoricamente concebidos um à priori do outro, pelo contrário, eles vêm à existência juntos, tal qual uma relação figura-fundo: o que se torna 'figura' pode ser distinguido apenas em relação ao que se torna 'fundo'**.** A alteração da figura implica modificação no fundo e vice-versa. A comparação do diálogo com a relação figura-fundo se aplica-se, não apenas à relação de comunicação imediata, mas também ao processo de comunicação em suas diversas dimensões e gêneros do discurso.

A metáfora da relação figura-fundo apóia-se nas experiências dos teóricos da *gestalt*, que apontam a existência de uma tensão na fronteira do campo perceptivo, entre a figura e o fundo da imagem, entre o interior e o exterior de um círculo, como no exemplo apresentado por Herbst (1995):

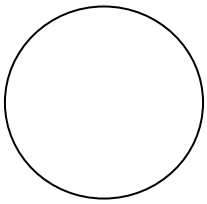

Figura 1: A fronteira entre o interior e o exterior do círculo define um campo de tensão que caracteriza a forma da imagem.

Ao comparar metaforicamente o diálogo com a relação figura-fundo assinalamos a distinção e concomitante interdependência entre os elementos constituintes da relação (eu e outro). Esse modelo é utilizado pela abordagem da psicologia sócio-cultural para explicar transformações particulares no desenvolvimento psicológico e social (Valsiner, 1994). Por outro lado, para o estudo de rupturas, transições e continuidades no processo comunicativo, conforme destaca Valsiner (1998, 2001), essa abordagem enfatiza a distinção entre opostos, permitindo tornar compreensível a relação entre os elementos interatuantes.

A produção simbólica expressa no ato comunicativo, conforme essa perspectiva, não emerge por predicação nem por analogias, mas a partir de uma cadeia discursiva que se vincula a uma realidade transverbal *comum* entre os sujeitos falantes. O enunciado, por se dirigir a alguém, estabelece um elo real na cadeia de comunicação verbal, no interior de uma dada esfera da realidade humana ou vida cotidiana, possuindo completude de significação (precisão de sentido) em sua relação com esse elo. A expressividade do locutor na produção do enunciado destitui a neutralidade da palavra e da oração.

Bakhtin (1992), ao supor um sistema da língua puramente abstrato, afirma que a entonação expressiva seria inexistente, pois as palavras poderiam adquirir uma significação extra-emocional desvinculada da realidade. Também o gênero, como forma ou superestrutura típica de expressão do enunciado que possui uma expressividade impessoal. O enunciado, por sua vez, se vincula à época, meio social e micromundo ao qual o indivíduo pertence. O enunciado estabelece um contato entre a palavra e a realidade, na medida em que impregna as palavras com a expressividade individual do locutor numa determinada situação real discursiva. É na interação contínua e permanente com o enunciado dos outros, que um indivíduo assimila criativamente as palavras dos outros, reestruturando-as e modificando-as. De acordo com Bakhtin (1992, p. 317, grifo do autor):

> [...] A expressividade de um enunciado nunca pode ser compreendida e explicada até o fim se se levar em conta somente o teor do objeto do

> sentido. A expressividade de um enunciado é sempre, em menor ou maior grau, uma *resposta*, em outras palavras: manifesta não só sua relação com o próprio objeto do enunciado, mas também a relação do locutor com os enunciados do outro [...]

Assentado nas idéias de Bakhtin e no modelo de transmissão cultural bidirecional a abordagem dialógica segue um caminho de compreensão do desenvolvimento humano muito diferente dos modelos psicológicos unidirecionais (VALSINER, 1994; WERTSCH, 1991). O modelo unidirecional, segundo Wertsch (1991), está baseado numa metáfora da *linguagem como condutor* que supõe a linguagem como um canal de comunicação de sinais entre o emissor e o receptor. Para Wertsch (1991, p. 71, grifos do autor):

> Durante as últimas décadas, uma visão particular da comunicação passou a dominar a maioria das pesquisas em psicologia do desenvolvimento e em outras ciências sociais. De acordo com essa visão, a comunicação humana pode ser conceitualizada em termos de *transmissão* de informação. Esse modelo de transmissão envolve a tradução (ou "codificação") de uma idéia em um sinal pelo remetente, a transmissão desse sinal para um recebedor, e a "decodificação" do sinal em uma mensagem pelo recebedor.

Há, contudo, uma maneira de conciliar a perspectiva dialógica com o modelo de transmissão unidirecional ao se compreender que o interesse central da metáfora da linguagem como condutor (modelo unidirecional) é a suposição de coincidência entre o locutor e o respondente, produzindo o maior grau de univocalidade possível (Wertsch, 1991). O outro, nesse caso, não existe enquanto tal. A função univocal dos textos tem prevalecido nas teorias da linguagem e nas ciências, ofuscando novas possibilidades de compreensão. Segundo Wertsch (1991), o texto comporta ambas as funções: o transporte adequado de significados (mais próxima ao modelo unidirecional) e a produção de novos significados, enquanto uma ferramenta do pensamento.

Os discursos, por sua vez, podem diferir em seu grau de dialogicidade, de modo a se apresentarem com maior ou menor abertura ao outro. De acordo com Linell (2003, p. 226). "alguns textos são monológicos, no sentido em que eles tentam aplicar uma perspectiva

autoritária acerca das coisas que tratam". Os textos podem ser apreendidos como expressão de discursos autoritários em oposição aos discursos mais flexíveis. O discurso autoritário é compreendido, nessa abordagem, como baseado na concepção que as expressões e seus significados são fixos e não modificáveis no contato com outras vozes (BAKHTIN, 2004).

Como exemplo de discurso autoritário, Bakhtin (2004) e Wertsch (1991) apontam os textos religiosos, políticos e morais, bem como possivelmente as palavras de um pai, de adultos, de professores etc. É importante destacar que, conforme Bakhtin (2004), os discursos autoritários não podem ser representados, mas apenas transmitidos: só podem ser aceitos em sua completude, sem a possibilidade de negociação de partes de seu conteúdo.

A noção de significado literal é também entendida por Bakhtin (2004) como um tipo de padronização autoritária, problemática, por algumas razões: está ligada a segmentos lingüísticos fora de contexto e parte do *senso-comum,* segundo o qual a palavra isolada possui um significado básico (WERTSCH, 1991). As noções de voz e dialogismo não são compatíveis com a noção de linguagem literal. O significado literal corresponde a uma ideologia da linguagem que privilegia um ponto de vista particular da atividade comunicativa. Nos discursos dialógicos, a estrutura semântica é aberta ao encontro com outras vozes do campo polifônico em que se insere, ou seja, o tecido dialógico é sempre construído em co-autoria.

Voltando nossa análise para a dimensão da relação eu-outro, percebemos que no diálogo ocorre um processo de significação temporária do outro a partir de um ponto de vista particular. O destinatário, na apercepção do autor de um discurso, por exemplo, é compreendido a partir de um padrão que o determina como gênero. Na produção do enunciado, os determinantes da escolha dos recursos da língua se vinculam a uma tentativa de previsão da resposta do outro (BAKHTIN, 1992). Essa tentativa de presumir a resposta se dá de modo pluridimensional: leva-se em conta o grupo cultural a que pertence o destinatário,

sua classe social, idade, notoriedade pública, etc. Essas diferenciações são complexas e influenciam a estrutura e o estilo do enunciado, entretanto, sua compreensão não pode subestimar a relação entre o locutor e o outro para o qual ele se dirige. Ou seja, para além da 'universalidade' do gênero, a relação eu-outro se encaixa na particularidade de uma ocorrência sui-generis intra-gênero.

Destacamos, portanto, algumas implicações dos aspectos apresentados para a epistemologia da psicologia e das ciências humanas. A relação eu-outro, para Bakhtin (1992), caracteriza a principal distinção entre ciências humanas e ciências exatas, encontramos em seu texto fundamentos dessa distinção (BAKHTIN, 1992, p. 403, grifos do autor):

> As ciências exatas são uma forma monológica de conhecimento: o intelecto contempla uma coisa e pronuncia-se sobre ela. Há um único sujeito: aquele que pratica o ato de cognição (de contemplação) e fala (pronuncia-se). Diante dele, há a *coisa muda*. Qualquer objeto do conhecimento (incluindo o homem) pode ser percebido e conhecido a título de coisa. Mas o sujeito como tal não pode ser percebido e estudado a título de coisa porque, como sujeito, não pode, permanecendo sujeito, ficar mudo; conseqüentemente, o conhecimento que se tem dele só pode ser *dialógico*.

Seguindo a proposta polifônica de Bakhtin, estudos psicológicos da abordagem construtivista semiótico-cultural têm compreendido a subjetividade como espaço de diálogo intrasubjetivo (HERMANS; KEMPEN; VAN LOON, 1992). Segundo esses autores, o universo intrapsíquico é comparado ao cenário de vozes sociais e o modelo da interação social polifônica pode ser usado para compreender os processos subjetivos.

A proposta de Hermans, Kempen e van Loon (1992), está baseada na idéia de que certos aspectos do funcionamento mental humano são vinculados ao processo comunicativo, bem como de que os processos elaborados por um indivíduo isolado envolvem processos de natureza interativa, comunicativa, levados a cabo intrasubjetivamente (WERTSCH,1991). A noção de espaço mental está, portanto, na fronteira entre o processo psicológico individual e o processo comunicativo social, caracterizados pelo diálogo de vozes heterogêneas. Segundo a

ótica aqui adotada, os processos intrasubjetivos correspondem a uma internalização reconstrutiva do processo social que prolonga o diálogo de vozes socialmente interativas em um plano mental, no qual a interação e desenvolvimento entre vozes também é possível.

No decorrer do texto, procuraremos refletir acerca dos processos de internalização e externalização de vozes sociais, levando em conta a articulação entre intersubjetividade e desejo. Iremos explicitar algumas idéias de Schutz e de Hermans por considerá-las importantes nessa investigação. Ambos os autores investigam processos que se encontram na fronteira entre os planos sociais e psicológicos. Para Schutz (1979), por exemplo, a dimensão do mundo da vida compreende o mundo das experiências comuns continuamente desenvolvidas e confirmadas intersubjetivamente.

2.3 – Oposições dialógicas no mundo da vida

Iremos apresentar relações entre o que se compreende como *mundo da vida* – a partir de idéias oriundas da fenomenologia das relações sociais – e uma compreensão *sistêmica* dos processos psicológicos, pautada na noção de sistema semi-aberto, do construtivismo semiótico-cultural.

Assentados nas dimensões espaço-temporais da existência humana, Schutz e Luckmann (1973) concebem o mundo da vida como o mundo das experiências comuns continuamente desenvolvidas e confirmadas intersubjetivamente. Essa noção se remete a um plano de idealizações pragmáticas, cujo processo de simbolização realizado pelo sujeito irá constituir um plano estruturado de elementos plurais, subjetivamente construídos. Discutiremos, a

seguir, algumas implicações de categorias de compreensão do mundo da vida, definidas por Schutz (1979), para compreensão do contexto social.

Tentaremos nos aproximar da concepção da fenomenologia das relações sociais, para pensar o mundo intrasubjetivo a partir das características do mundo da vida, como uma internalização criativa do mesmo.

Alfred Schutz (1889-1959) foi estudioso de Husserl que procurou constituir "a estrutura de uma sociologia baseada nas considerações fenomenológicas" (WAGNER, 1979). Em suas discussões e análises da intersubjetividade, Schutz priorizou o papel do ator no mundo da vida. Ele nasceu na Áustria e estudou direito em Viena. Mudou-se para os Estados Unidos em 1939 onde passou o resto de sua vida.

As idéias de Schutz situam-se simultaneamente nos campos da Filosofia e da Sociologia, aproximando-se teoricamente das proposições de Henri Bérgson, Willian James, George Hebert Mead e de Willian James, dentre outros (WAGNER, 1979). Daí a suposição de que suas idéias podem se encaixar bem com as questões trazidas pelo construtivismo ao qual este trabalho se vincula.

Segundo Schutz (1982), a experiência vivida passa por um processo em que é transformada em imagem com significado, e se torna sujeita a constantes transformações ao longo de sua simbolização. Entre o diálogo comum dos sujeitos humanos e os recursos simbólicos disponibilizados nesse diálogo encontra-se uma dimensão reflexiva, que provoca um processo de idealização – no qual estão implicados simbolização, memória, racionalização, representação, etc. – das experiências do mundo da vida. Esses processos, por sua vez, transformam a experiência viva dos homens em objeto de compreensão do mundo vivido, e mesmo de estudo, através das ciências ditas humanas.

Na raiz do processo de simbolização Schutz (1982) aponta a memória da experiência espaço-temporal, que preserva imagens significativas transformadas em um fluxo temporal

subjetivo. Assim, sob a experiência humana significativa, que é vivida como pura duração, são executados atos de interpretação que produzem, para a subjetividade, imagens aperceptivas hispostasiadas (SCHUTZ, 1982). Essas imagens se encaixam na constituição subjetiva de quem as produz.

Para Schutz e Luckmann (1973), as idealizações realizadas na relação social instauram a atitude natural segundo a qual é pressuposto que os outros no campo social são dotados de consciência e que os outros com os quais nos relacionamos experimentam os elementos do mundo de modo similar ao eu. Essas considerações culminam naquilo que Schutz e Luckmann (1973) chamaram de tese geral da reciprocidade de perspectivas. Segundo essa tese, cada um assume a existência dos outros homens como um dado inquestionável, "[...] de modo inteiramente social, a atitude natural é tomada como a garantia de que o mundo da vida é aceito como dado a mim e também aceito como um dado para você, decerto para nós, fundamentalmente para todos" (SCHUTZ; LUCKMANN, 1973, p. 61).

Usando como critério as dimensões espaciais e temporais da existência, esses autores delinearam quatro tipos possíveis de relações sociais com o *outro*, que identificam, em última instância, os outros possíveis para o eu no mundo da vida: os *face-a-face*, os *contemporâneos*, os *predecessores* e os *sucessores*.

A investigação desses tipos de relação é importante, para nós, uma vez que expressam a dinâmica entre convergência espaço-temporal (equifinalidade) e divergência espaço-temporal (multifinalidade) nas relações intersubjetivas. A noção e equifinalidade nos remete a constituição de "uma região de similaridade no curso temporal de diferentes trajetórias" de vida, ou seja, a partir de diferentes percursos dos sistemas semi-abertos, há a possibilidade de que duas ou mais trajetórias se encontrem em um determinado momento (VALSINER, 2001, VALSINER; SATO, 2006).

Na relação face-a-face, primeira região social definida por Schutz e Luckmann (1973), os sujeitos apreendem uns aos outros em sua particularidade de gestos coerentemente estruturados; nesse caso o outro pode ser pensado em termos de reciprocidade em relação a mim, na medida em que também sou experimentado por ele como um eu. Esta relação possibilita processos de significação e ressignificação fluentes no contexto da duração da experiência.

O segundo lugar social definido por Schutz e Luckmann (1973) é o mundo dos contemporâneos. Esta região social compreende os indivíduos, grupos e entidades sociais abstratas que existem ao mesmo tempo em que o eu. O eu, entretanto, encontra-se afastado, momentânea ou definitivamente, da experiência espacial com essas pessoas ou grupos sociais (CROSSLEY 1996, SCHUTZ; LUCKMANN, 1973).

Na constituição do mundo de interações contemporâneas, os símbolos que representam os outros generalizados, bem como as tecnologias de massa, têm papel fundamental. Dada a distância dos contemporâneos na realidade social e, conseqüentemente, a impossibilidade de relação face-a-face, os sujeitos nesse tipo de interação precisam imaginar algo acerca do outro e tomam essa imaginação como base de sua relação. A relação com o outro se dá enquanto um sujeito que se constitui para o eu como objeto de seus pensamentos e reflexões, encaixado em suas interpretações. Esse fenômeno, denominado como tipificação do outro, não elimina completamente a possibilidade de mútua afetação entre os sujeitos. De acordo com Crossley (1996), a relação com os elementos tipificados se dá de modo semelhante ao mim, definido por Mead, e cada subjetividade pode se relacionar com vários outros generalizados, de maneira dinâmica.

Na constituição do mundo de interações contemporâneas, os símbolos que representam os outros generalizados, bem como as tecnologias de massa, têm papel fundamental. Dada a distância dos contemporâneos na realidade social e, conseqüentemente, a

impossibilidade de relação face-a-face, os sujeitos, nesse tipo de interação, precisam imaginar algo acerca do outro e tomam essa imaginação como base de sua relação. O processo imaginativo, agora caracterizado como tipificador do outro, é o modo como os sujeitos restauram a ordem em uma relação extremamente flexível e anárquica com o outro e com o mundo.

A tipificação e as rotinas de interação estão presentes em qualquer sociedade enquanto uma "necessidade pragmática para liberdade, organização e inteligência dos indivíduos e preservação de algum nível de organização" (CROSSLEY, 1996, p. 87-88). Na experiência com os contemporâneos Schutz e Luckmann (1973) apontam a possibilidade de formação de um tipo de relação em que o sujeito não se abre para a alteridade do outro, para sua singularidade espontânea. Eles destacam, contudo, a possibilidade de alternância de um modo de relação tipificado para uma orientação aberta à ressignificação, e vice-versa. O encontro com o outro é marcado por uma polivalência de significações construídas, de diversas naturezas – origem social, cultural ou grupos da vida, por exemplo – em concomitância a uma abertura para novas significações (SCHUTZ; LUCKMANN, 1973).

A terceira categoria de relação intersubjetiva, no sistema teórico proposto por Schutz e Luckmann (1973), situa os predecessores enquanto mais afastados das relações face-a-face. Neste lugar social não há coincidência temporal entre os interatuantes, mas há um tipo de presença do outro, ainda que não seja direta nem concreta. O que está em jogo aqui é que imaginar o contemporâneo – ausente no espaço e não no tempo – é diferente de imaginar o antepassado – ausente no espaço e no tempo. A abertura para um diálogo com os predecessores, por sua vez, é possível, a partir de um acesso ao passado realizado pela memória, pela história e por elementos constituintes do mundo deixado por eles (Crossley 1996). A abertura a este tipo de diálogo pode implicar uma transformação de si e da própria

história, enquanto um discurso também composto de lacunas. Estas questões tocam aos âmbitos da cultura e da tradição.

A última região social definida por Schutz e Luckmann (1973) é o mundo dos sucessores, existentes em um futuro indeterminado. Há aqui também uma disjunção no horizonte espaço-temporal. A projeção de um futuro para os sucessores nos aponta para a dimensão da futuridade, tem implicações morais e atua na estruturação de campos de ação para os sujeitos no mundo da vida.

Em síntese, desde a concepção de Schutz e Luckman (1973), na relação face-a-face, a interação eu-outro é marcada pela ausência de disjunções espaço-temporais; por uma disjunção espacial na relação com os contemporâneos e por disjunções espaço-temporais nas relações com os predecessores e sucessores.

A diferenciação cultural e de grupos da vida, de acordo com Crossley (1996), emerge permeada por diferentes conjuntos relativamente distinguíveis de contemporâneos, predecessores e sucessores. Atrelada a eles, está a noção de identidade e de pertencimento social. Grupos ou comunidades, famílias ou sociedades manifestam formas culturais distintas com conhecimentos compartilhados.

A partir do ponto de vista desses autores, coexistem no campo de relações sociais intersubjetivas, a possibilidade de tipificação, ordenação e controle do outro, ao lado de uma passividade ou acolhimento de sua expressão relativamente livre e inesperada. Afirmar essa dualidade coloca o sujeito num contexto social marcado por regras e relações de poder que balizam as possibilidades de interação, exigindo que consideremos o complexo campo de assimetrias nas relações intersubjetivas.

Nas interações dialógicas, de que tratamos previamente no texto, a assimetria está sempre presente, ao menos porque aquele que fala/age tem o privilégio da iniciativa e pode mostrar sua visão. A interação, por um lado, pode seguir padrões rígidos, tornando-se pouco

sujeita à emergência da novidade. O privilégio da expressão, por outro lado, não é uma posse permanente de um dado sujeito, pois os lugares de poder podem se alternar nos turnos da interação. Nas relações intersubjetivas, encontramos padrões rígidos com padrões mais criativos, caracterizados por improvisações co-ativas, com um amplo conjunto de possibilidades de descobertas do *self* (HERMANS, 2002).

As tradições culturais, por exemplo, estão presentes naquilo que os sujeitos acham normal e que, conseqüentemente, permanece irrefletido (CROSSLEY 1996). A familiaridade também pode criar tipificações e emerge vinculada a mitos centrais de interpretação, da existência de um nós. Para Crossley (1996) os mitos culturais são associados à história do grupo, passam a coincidir com a história pessoal dos sujeitos e a definir os modos usualmente aceitos de pensar. Os mitos, nas acepção de Schutz e Luckmann (1973), por exemplo, preenchem lacunas da experiência dos sujeitos em relação uns com os outros. Aliadas aos mitos, estão tipificações acerca do que é estrangeiro, que podem o não serem quebradas num campo de relações mais intimas.

Prosseguiremos a exposição teórica explicitando como rupturas no compartilhamento dos planos intersubjetivos orientam transformações em recursos simbólicos continuamente internalizados e externalizados nas relações com o outro. Iremos focar especialmente, os mal-entendidos que emergem no contato eu-outro e eu - eu, no processo de simbolização no mundo da vida.

2.4 – Desassossegos, rupturas e inquietações

A relação eu-outro, como vimos, está sujeita a um processo de generalização tipificadora, segundo a qual o outro é apreendido dentro de uma ordem compreensiva estabelecida pelo eu, com pouca possibilidade de abertura para ressignificações. O fenômeno da tipificação é descrito por Schutz e Luckmann (1973) como tentativa de ordenação e controle do outro. Caso a ordenação e controle assumam uma rigidez intensa a interação eu-outro se tornará pouco sujeita à emergência de novidades. Compreendemos, portanto, que nem todas as relações eu-outro são dialógicas.

Ainda que elementos simbólicos estejam envolvidos na relação entre diferentes pessoas, é possível que a relação assuma a forma de relações entre objetos impessoais do mundo físico (relação objeto-objeto). É possível, também, um tipo de relação em que o eu afirma o outro (relação sujeito-objeto). O diálogo, por sua vez, tem como condição a posição ativa de "quem fala" e "quem responde". Dada essa condição, desassossegos e inquietações podem emergir, especialmente quando acontece algo que rompe com as expectativas de alguém, ou seja, quando acontece algo gerador de estranhamento.

Assumimos que a abertura ao outro no diálogo intersubjetivo, como já exposto anteriormente, caracteriza os sistemas humanos como sistemas semi-abertos. Nos jogos de RPG, por exemplo, a representação do mundo da vida dos personagens, é mediada pelas descrições do narrador. As descrições e ações simbólicas realizadas no plano imaginário são comunicadas, no jogo, através da linguagem.

O diálogo com o outro abre ao sujeito um campo de possibilidades relacionadas à experiência de algo que não deveria ser e, contudo parece ser. Ou seja, o diálogo com o outro pode trazer ruptura de expectativas e inquietação para o sujeito porque as vozes do eu e do

outro, no diálogo, são heterogêneas. Isto se dá devido ao inquietante, que se contrapõe às expectativas de alguém, afetar algo co-construído na relação desse alguém com o outro com o qual está se relacionando segundo um processo que é constituinte da cultura pessoal (SIMÃO, 2003). No mesmo sentido, conforme aponta Linell (1995), o mal-entendido e o reparo, inevitavelmente, habitam o diálogo, de modo que o inquietante também.

Os significados produzidos na relação com o outro, portanto, possuem excedentes de sentido.

De acordo com o construtivismo semiótico-cultural, a linguagem e a representação, presentificam a realidade, de modo que o mundo que nos aparece como possibilidade é o mundo que é dito, compreendido (DURAN, 2004). A linguagem, inclusive, permite que o sujeito constitua a realidade. Por exemplo, o conhecimento construído por um pesquisador dará origem a um texto, a partir de sua experiência empírica e teórica. A construção de um texto indica a existência de um processo comunicativo no qual o pesquisador expressa seu recorte da realidade imbricada no próprio processo de investigação. O que está fora do universo simbólico do pesquisador está fora de seu mundo. Em outras palavras, o texto produzido pelo pesquisador co-constrói uma realidade, um contexto vivido. Esse contexto vivido tem sentido e significação porque expressa a condição humana inerentemente intersubjetiva. O pesquisador, por sua vez, estabelece um modo de lidar com um campo determinado da realidade, primeiramente definindo essa dimensão a partir de um recorte que confere finitude ao objeto de investigação e, em seguida, propondo uma descrição do fenômeno delimitado, permitindo compreende-lo. Isso é feito a partir dos recursos simbólicos disponibilizados pelo pesquisador em sua ação comunicativa, com a produção de um texto que, por exemplo, pode se estruturar de modo complexo operando com os recursos da língua.

Os recursos simbólicos, na concepção de Zittoun et al. (2003), são como que instrumentos utilizados para se agir sobre ou a partir do mundo físico, do mundo social e da

realidade psíquica. O seu uso é orientado para o futuro e pode ocorrer em diferentes níveis de reflexividade. Esses autores compreendem que o uso dos recursos simbólicos, na relação eu-outro, os sujeitos podem construir os objetivos das ações. Eles são um tipo especial de baliza que oferece enquadres simbólicos temporalmente estáveis, de que o sujeito *constrói e lança mão para resolver tensões geradas por diferenças entre o que se percebe como 'sendo agora' e o alvo da ação, pautado pelo desejo de algo a vir a ser*[8]. Como exemplo de recursos simbólicos estão a elaboração de limites para uma relação intersubjetiva (as regras), a criação de textos ou objetos científicos, artísticos e culturais.

Os recursos simbólicos atuam para reorganizar o caos e a incerteza da situação presente, tal como ela se apresenta a cada sujeito em sua relação com o mundo – aí incluído o outro – sugerindo possíveis ações, gerando novos problemas e novos recursos simbólicos.

Cabe ressaltar que o uso dos recursos simbólicos ocorre na interação com o outro numa duração temporal. No processo de tentativa de integração entre as percepções e as imaginações do eu e do outro, estes dispositivos semióticos suportam a reorganização, sendo internalizados, modificando entendimentos de experiências e disponibilizando um reajuste a partir de novas experiências (ZITTOUN et al., 2003; ZITTOUN, 2006). Os elementos simbólicos são, desse modo, padrões estabilizados de interação e o que os torna um recurso é o fato de serem usados por alguém, com determinado objetivo, no contexto de uma transição. Esse processo resulta numa re-contextualização significativa do próprio recurso, possibilitando o direcionamento de problemas abertos por rupturas e sua resolução.

Os recursos simbólicos produzidos e externalizados ficam vinculados à pessoa que os produziu, tornando-se veículos que, dentre outras características, identificam quem o produtor é. Desse modo, o outro apercebe, momentaneamente, a identidade do interlocutor, que se vê, por isso, engajado em uma constante negociação da sua própria identidade co-construída. Os

[8] Essa definição relaciona-se também com os conceitos de valor visado e valor real (BOESCH, 1991), que não serão abordados em detalhe nesta dissertação (SIMÃO, 2002, 2008).

significados produzidos por alguém necessariamente excedem o produtor, produzindo dissonâncias em relação à sua compreensão do recurso simbólico em questão, e a pessoa tem que lutar para ter o controle daquilo que ela mesma produziu. Esse excedente de sentido, que provoca também inquietação, exige ações reparatórias que se dão por meio do uso, modificação e criação de recursos simbólicos (ZITTOUN et al. 2003; SIMÃO, 2003).

Nos momentos de ruptura intersubjetiva, a partir do referencial que estamos adotando para compreendê-los, é importante a observar de elementos simbólicos em oposição dialógica (ZITTOUN et al., 2003), bem como ponderar acerca dos valores de poder e reconhecimento anexados a cada um desses elementos. Esse último aspecto irá caracterizar a posição de dominância implícita ou explícita que esses elementos ocupam (HERMANS, 2002). É importante notar, na ruptura, os elementos que tiveram sua dominância invertida. Esses elementos poderão evidenciar um desequilíbrio no sistema e desencadear um processo de transição (ZITTOUN et al., 2003).

Zittoun et al. (2003) entendem o processo de reconstrução como uma transição para a continuidade da interação sob um novo referencial semiótico. O processo de transição implica uma redução da tensão dialógica, da inquietação e do desassossego em relação ao outro. A partir dessa perspectiva, pode-se tentar distinguir a atuação de cada expressão ou enunciado – nos termos de Bakhtin – presente no processo de transição, os enunciados, uns em relação com os outros, trazem aspectos da atividade intencional de cada interlocutor.

Como resultado da relação alguns elementos simbólicos terão persistido no enquadre relacional, outros elementos poderão se reconfigurados de maneira profunda. Desse modo, para o entendimento da atividade intencional no processo comunicativo, deve-se em conta que, os sujeitos envolvidos tentam integrar o *eu* diretamente percebido em primeira pessoa, a partir de sua produção simbólica, com o *ele* suposto – imaginado – acerca de uma terceira pessoa (outrem).

A suposição acerca de outrem, por sua vez, carrega dissonâncias em relação às ações que realiza, e a intencionalidade do interlocutor, eventualmente, pode se tornar uma questão. Retomando como exemplo a produção de um texto, percebe-se que a compreensão do leitor produz dissonâncias diante daquilo que o autor originalmente propõe. O texto existe como elemento da realidade separado de seu autor que, muitas vezes, necessitará reelaborar sua produção em outros termos, negociando os sentidos do texto em torno daquilo que deseja expressar. Ou seja, precisará justificar sua obra em relação a compreensões de seus leitores.

A intersubjetividade nas relações sociais se apresenta, desde essa perspectiva, como um campo de negociação de sentidos em que ambos os participantes da relação se esforçam para o estabelecimento de um plano comum de compartilhamento. Essa busca, por sua vez, nunca é suficientemente conclusiva. O processo de constituição do sentido estará sempre imbricado em suposições e expectativas de uns em relação aos outros, de diferentes maneiras. Bakhtin (1992), por exemplo, aponta que nas relações intersubjetivas coexistem três elementos: eu, outro e realidade transverbal. Essa realidade pode ser entendida como contexto histórico, balizas, canalizações, contexto social, condições materiais e/ou condições naturais do contexto relacional.

Bakhtin (1986) supõe a existência de um mundo natural que transcende os sujeitos, definindo três tipos de relação entre elementos, como destacou Sullivan (2007). Um deles corresponde a relações entre objetos do mundo físico-químico; outro tipo de relação ocorre entre sujeitos e objetos, tais quais as investigações dos cientistas naturais; o terceiro tipo de relação é a relação sujeito-indivíduo, ou relações dialógicas, foco de seus estudos. Algumas relações sujeito-indivíduo também podem se assemelhar ao tipo de relação sujeito-objeto com a despersonificação do outro (BAKHTIN, 1986;1992, SULLIVAN 2007). No mesmo sentido da idéia de despersonificação do outro, encontramos algumas considerações de Schutz e Luckmann (1973) acerca dos processos de tipificação na relação intersubjetiva. Esses autores,

por sua vez, supõem uma dimensão espaço-temporal que transcende os sujeitos e, ao mesmo tempo, permite o estabelecimento dos diferentes tipos de relação eu-outro que constituem a experiência simbólica no mundo da vida – como expusemos anteriormente.

A perspectiva do sujeito que se expressa, nesse sentido, constitui os elementos verbalizados, ora por meio da realização de distinções dialógicas entre os elementos (separação inclusiva), ora abstraindo um elemento do contexto em que está inserido, realizando uma operação de *separação exclusiva* (VALSINER, 2001). A perspectiva de "quem fala" também afirma uma natureza pessoal/subjetiva ou impessoal/objetal dos elementos que expressa. O cenário dos elementos comunicados no campo intersubjetivo, contudo, é precário, posto que com a relação com o outro põe em cheque a universalidade das proposições de alguém: toda fala é oriunda de um lugar subjetivo e está vinculada a seu locutor. O outro, contudo, seja ele real ou imaginado, está imbricado na elaboração que o eu faz sob os recursos da língua e de suas ações sobre as coisas do mundo, objetos ou realidade impessoal.

As idéias de Crossley (1996), acerca de processos envolvidos na relação intersubjetiva, sintetizam alguns aspectos que exploramos até o presente momento. Conforme ele aponta: a) a subjetividade não é matéria privada do mundo interno, mas é pública e intersubjetiva; b) a subjetividade consiste em uma abertura e um engajamento em relação à alteridade, que se realiza de modo pré-reflexivo, em vez de em uma experiência e objetivação dela; c) a ação humana, particularmente a fala, assume necessariamente uma forma socialmente instituída, a qual é essencial para seu significado; d) muito da experiência e da ação humana surge das situações dialógicas, ou de sistemas, que são irredutíveis aos sujeitos humanos individuais.

Desse modo, "[...] tomados conjuntamente, esses quatro pontos nos permitem conceitualizar a intersubjetividade como um inter-mundo irredutível de significados

compartilhados e compreender a subjetividade humana como necessariamente intersubjetiva" (CROSSLEY, 1996, p.24).

Crossley (1996) distingue dois modos coexistentes de relação intersubjetiva: a intersubjetividade radical e a intersubjetividade egológica. Coelho Junior e Figueiredo (2003), no entanto, distinguem quatro matrizes da intersubjetividade, que, de algum modo, vão contra a tradição moderna de afirmação da unidade do eu[9].

A seguir, passaremos a discutir diferentes concepções acerca do fenômeno intersubjetivo, procurando pensá-las em relação a noção de dialogismo.

2.5 – Diferentes modos de intersubjetividade

A intersubjetividade pode ocorrer de diferentes maneiras ou ser pensada segundo distintos modelos compreensivos. Discussões sistemáticas no campo da psicologia sobre a questão da intersubjetividade e suas vicissitudes têm aumentado recentemente, graças a constatação das dimensões éticas implicadas no reconhecimento do outro e a importância do não-eu na constituição psicológica de si (COELHO JUNIOR; FIGUEIREDO 2003). No campo da filosofia ocidental, o tema da intersubjetividade tem se complexificado. Procurando constituir uma posição em relação a esse tema, faremos uma breve discussão sobre os diferentes modos de intersubjetividade.

Crossley (1996) utiliza-se da terminologia *dimensões de intersubjetividade* e *modos de intersubjetividade*, salientando que as dimensões radical e egológica da intersubjetividade se

[9] A esse respeito, veja-se também Figueiredo (2002), em que se discute a noção de metafísica da presença, compreendendo o futuro e o passado como representações presentes, limitando as possibilidades de se pensar o que escapa à objetivação, por exemplo, a alteridade.

alternam continuamente na relação eu - mundo, eu - outro, de maneira complementar. A idéia de fases diz respeito à gênese das intersubjetividades – segundo a qual a intersubjetividade radical é condição de possibilidade para a emergência da subjetividade egológica – que emergidas, permanecem concomitantes como possibilidades na relação sujeito-mundo, ocorrendo em alternância, em movimentos de vai-e-vem.

A intersubjetividade radical envolve um relacionamento mútuo, uma relação de harmonização do self com o outro, de tal modo que ele não experimenta a si mesmo como separado, havendo uma abertura incondicional para o outro. A concepção de intersubjetividade radical, segundo Crossley (1996), inaugura um entremundo irredutível de significados compartilhados pelos sujeitos, a partir de um engajamento pré-reflexivo do sujeito, em primeira instância, na sua abertura à alteridade. A intersubjetividade egológica é entendida através de uma intencionalidade empática, em que o eu experimenta o outro reflexivamente, a partir de uma transposição imaginária do seu self para o lugar do outro, por meio de analogia. A intersubjetividade egológica emerge como possibilidade derivada da intersubjetividade radical (CROSSLEY, 1996). Crossley (1996) destaca, especialmente, o processo de gênese do sentido de self e das capacidades refletiva e reflexiva que ele ensejará, com a emergência da intersubjetividade egológica.

Ainda conforme Crossley (1996), através da criação do outro de si – imbricada na reflexividade emergente com a dimensão egológica da intersubjetividade – o eu pode envolver-se em uma experiência que nunca coincide completamente consigo mesmo. Dada a limitação do sujeito em ver-se claramente a si mesmo, isto é, dada a sua própria opacidade de sujeito diante de si mesmo, ele necessita do olhar do outro para completar o ciclo reflexivo. O sentido egológico de mim remete-se, portanto, à experiência de captura de si pela percepção do outro, o que desloca o sujeito para fora de si, distanciando-o da experiência imediata. O outro passa a ter acesso à imagem exterior e pública do eu e essa experiência de existir para o

outro aliena o sujeito de si. Quando o sujeito se coloca no lugar de outro, é a esta imagem pública que ele se vincula, produzindo uma inferência feita acerca daquilo que o outro/si mesmo é. De acordo com Crossley (1996, p. 62) essa experiência do outro/si mesmo ocorre de modo imaginário, com base em elementos simbólicos compartilhados.

A aquisição da linguagem e o diálogo são, portanto, importantes para o desenvolvimento da subjetividade, porque esses processos demandam o reconhecimento da especificidade da perspectiva do sujeito que nunca consegue apreender totalmente a perspectiva do outro, ou seja, o diálogo explicita a lacuna entre a experiência singular de cada interlocutor (CROSSLEY, 1996). Face à ruptura de expectativas no diálogo com o outro, o sujeito pode reconhecer a sua própria identidade enquanto vinculada a uma historicidade própria de si, e legitimar a identidade do outro como diferente da sua, ou seja, supor o outro como um sujeito com representações próprias e *estrangeiras* da realidade, estabelecendo assim a possibilidade de entrar em relação com a alteridade. Para isso, o outro deve ser apreendido pelo eu como subjetividade comparável à sua própria ainda que empiricamente diferente da de si (SIMÃO, 2003).

Notamos que, para Crossley (1996), a imaginação é um fenômeno intersubjetivo: as atividades imaginativas são comumente coletivas, compartilhadas nos jogos, em narrativas e em gráficos construídos pelos sujeitos. Suas compreensões se aproximam do que foi discutido anteriormente, a respeito do uso de recursos simbólicos e da noção de diálogo como abertura para o sujeito experimentar aquilo que é diverso de sua perspectiva, seja no âmbito do conteúdo da fala, quanto no âmbito da posição percebida na relação eu-outro (SIMÂO, 2003).

Coelho Junior e Figueiredo (2003), ao elaborarem uma sistematização acerca dos diferentes modos de intersubjetividade, mencionam que não há apenas dois modos, mas quatro matrizes distintas de compreensão da relação eu-outro. É importante a exploração de

cada uma dessas matrizes, uma vez que elas participam simultaneamente e de maneira suplementar das relações intersubjetivas.

As matrizes da intersubjetividade foram identificadas como 1) *interpessoal*, decorrente das proposições de Mead, aponta que o acesso ao significado dos gestos se dá pela mediação do outro, que possibilita a completude da significação; 2) *transubjetiva*, baseada na idéia de autores, como Merleau-Ponty, que apontam que, pré-reflexivamente, as experiências humanas estão imbricadas numa esfera original de quase-indiferenciação; 3) *traumática*, matriz decorrente da perspectiva levinasiana, segundo a qual a abertura incondicional do eu ao outro implica uma excedência e uma impossibilidade de identificação, demandando um esforço traumático de acolhimento do outro; 4) *intrapsíquica*, matriz baseada na idéia psicanalítica de inconsciente, aponta a existência de um campo intrapessoal de relações dinâmicas com leis próprias; essas leis, por sua vez, também dizem respeito às relações sociais.

George Hebert Mead (1863-1931) foi o proponente das idéias que Coelho Junior e Figueiredo (2003) identificam como matriz da intersubjetividade interpessoal. Segundo eles, Mead criticava a idéia de que há uma precedência da consciência sobre o mundo, apontando que a consciência emerge pela relação com outros significativos.

Desde o campo da gestualidade – paradigmático e fundamental nas proposições de Mead – o acesso ao significado dos gestos se dá pela mediação do outro, o que possibilita sua completude. A noção de interpessoalidade pressupõe que, das interações concretas com outros sujeitos, já diferenciados no desenvolvimento individual, emerge a noção de outro generalizado (COELHO JR; FIGUEIREDO; 2003).

A matriz de intersubjetividade transubjetiva tem como centro as idéias de Maurrice Merleau-Ponty (1908-1961). Este filósofo enfatizou as modalidades pré-subjetivas de existência, baseadas numa esfera original de quase-indiferenciação e de compartilhamento de experiências (COELHO JUNIOR; FIGUEIREDO 2003). Este é o campo da

intercorporeidade, cuja compreensão está vinculada à participação primordial do self no continente materno. Nota-se, contudo, que no plano da experiência fenomenológica, não há absoluta sincronicidade, coincidência ou simultaneidade na relação de um corpo vivido com outros corpos. O descompasso produz um reconhecimento da diferença na relação eu-outro e a percepção da diferença entre cada um dos corpos em relação. Segundo a transubjetividade, as relações intersubjetivas são marcadas pela simultaneidade diferenciação e indiferenciação de consciências corpóreas, que tocam e são tocadas uma pela outra.

Em outra direção, a obra de Emmanuel Lévinas (1906-1995), discípulo de Husserl assim como Merleau-Ponty, dirige o olhar para uma diferente dimensão da intersubjetividade, que se relaciona especialmente à questão ética. Segundo a matriz da intersubjetividade radical, o outro não apenas precede o eu, mas também o excede, não se tratando de simples impossibilidade de sobreposição ou desidentificação, mas de uma relação de má adaptação do eu ao outro, que causa fraturas e provoca sofrimento. A relação intersubjetiva eu-outro demanda, por isso, um esforço traumático de acolhimento do outro pelo eu (COELHO JUNIOR; FIGUEIREDO 2003). Esse modo de relação, contudo, supõe que a abertura ao outro é incondicional. A subjetividade se constitui pelo esforço de acolhimento da irrupção da alteridade em um processo no qual o outro emerge sempre deixando algo que escapa à assimilação pelo eu.

Na concepção levinasiana da relação eu-outro há possibilidade de recusa à alteridade, através da contínua assimilação daquilo do outro que é *mesmo* para o eu. Trata-se, nesse caso, de um processo de repetição, sem lugar para rupturas ou modificação da experiência subjetiva, enquanto resistência ao impacto provocado pela apresentação da alteridade (COELHO JUNIOR; FIGUEIREDO 2003).

Finalmente, na sistematização de Coelho Junior e Figueiredo (2003), a psicanálise é, por excelência, o campo de investigação da intersubjetividade intrapsíquica. Ela oferece uma

proposta para se analisar a dinâmica específica entre elementos internos e intersubjetivos da personalidade humana: a psicanálise, ao estabelecer em seu campo de análise, a primazia do inconsciente, toma-o como um espaço mental repleto de objetos internos, com leis próprias quanto à rede de relações entre eles. Esses objetos, contudo, são sentidos como reais, havendo um imbricamento do inconsciente na percepção que o eu tem do mundo (COELHO JUNIOR; FIGUEIREDO 2003).

Como se pode perceber, cada uma das dimensões apresentadas acerca das relações intersubjetivas apresenta aspectos que a outra dimensão não se dá conta, segundo sua lógica interna de compreensão. Todavia, Coelho Junior e Figueiredo (2003) apresentam uma forma de integração das matrizes, apoiando-se na lógica da suplementaridade: a lógica da suplementaridade se baseia na idéia de que em qualquer manifestação do mundo está implicada uma falta e uma excedência, a qual o homem suplementa, em sua atividade característica para dar sentido à experiência no mundo (Derrida, 1990).

No processo de fazer sentido, portanto, o ser humano transita pelas diferentes matrizes, na medida em que nenhuma delas é suficiente nem completamente articulável em relação à outra.

Em uma reflexão crítica acerca dos modos intersubjetividade sistematizadas por Coelho Junior e Figueiredo (2003), Marková (2003) aponta que subjacente às quatro matrizes estão duas concepções ontológicas distintas.

A primeira concepção ontológica parte da idéia de que a relação eu-outro compõe uma díade irredutível: a subjetividade entendida de acordo com esse paradigma não pode ser pensada, por exemplo, como construção privada e solitária, ao contrário, é compreendia em relação ao diálogo realizado entre si - mesmo e os outros da realidade social. Nessa concepção encontram-se as matrizes transubjetiva e interpessoal, vinculadas às concepções de *mundo natural* e *mundo cultural* compartilhado – idéias que encontramos na abordagem

fenomenológica da sociologia. Essa concepção também se aproxima das noções de dialogismo e mútua complementaridade.

A segunda concepção ontológica, que permeia as matrizes da intersubjetividade propostas por Coelho Junior e Figueiredo (2003), diz respeito à concepção de que eu e outro são existencialmente separados, havendo uma lacuna ou fosso inapreensível na fronteira entre eu e outro (MARKOVÁ, 2003). As matrizes traumática e intrapsíquica estão vinculadas a essa perspectiva ontológica.

As noções de rupturas, inquietações e desassossegos, que indicam a ausência de compartilhamento na relação eu-outro, se aproximam da idéia de lacuna ou fosso na relação intersubjetiva. Como mencionado anteriormente, a ausência de compartilhamento demanda um esforço do sujeito para a realização de transições simbólicas, com o apoio de recursos simbólicos que regulam e canalizam a ação semioticamente. Ressaltando que os recursos simbólicos nem sempre são usados de modo refletido, mas ao contrário, seu uso se dá, sempre em um contexto de interação em que o olhar do outro está presente (ZITTOUN et al., 2003).

Um trabalho recente de Sullivan (2007) enfatiza que a ontologia proposta na filosofia de Bakhtin possui características muito peculiares, pouco exploradas entre seus estudiosos mais recentes. Segundo Sullivan (2007), Bakhtin critica o excesso de determinação presente na dialética hegeliana, afirmando que coexistem na existência espaço-temporal tanto as dimensões de estabilidade, delimitação e compreensão, quanto dimensões caóticas, fluídas e potenciais. Sua compreensão ontológica, portanto, resiste à idéia de compreensão total do sujeito.

Para o entendimento do diálogo na concepção bakhtiniana, é preciso compreender a distinção que ele opera entre as noções de “espírito” e alma: essa distinção apresenta um plano de existência sensível, afetiva em primeira instância, em que o eu responde ativamente ao outro e também se reconhece nas palavras, tons e categorias advindas do outro. Essa

dimensão é chamada de alma (SULLIVAN, 2007). Por outro lado, o "espírito" abarcaria uma dimensão de potencial futuro que compreende, para além daquilo que se percebe como sendo agora e em continuação, uma abertura para o novo e indeterminado na experiência humana (SULLIVAN, 2007). A abertura para o diferente, tal como expressa nessas colocações, é encontrada na relação do sujeito consigo mesmo, numa relação intrasubjetiva em que o sujeito é capaz de refletir acerca de uma futuridade diferente do momento presente.

A sensação interna do sujeito – ou o "espírito" – torna-se significativa a partir do encontro com o outro e da inadequação inerente a esse encontro. Nesse caso, leva-se em conta a capacidade de diálogo interno do sujeito, entre o eu e a imagem que faz de si para os outros. A imaginação ou fantasias pessoais, portanto, fazem parte de uma multiplicidade de diálogos, que o sujeito realiza no campo intra e intersubjetivos (SULLIVAN, 2007).

Ressaltamos que para o construtivismo semiótico-cultural, o papel do sujeito ativo é central (VALSINER, 2001). Os processos simbólicos ocorrem na subjetividade de alguém implicado no contexto social em que vive. As matrizes de compreensão das relações intersubjetivas são, por isso mesmo, as mesmas que atuam no psiquismo, ou seja, os modos de ser das relações intersubjetivas são internalizados intrasubjetivamente na atividade criativa de fazer sentido, tal como concebida por Figueiredo (2006).

A seguir, trataremos do campo das relações intrasubjetivas, tal como vêm sendo abordada no construtivismo semiótico-cultural. De acordo com essa abordagem, no diálogo intrasubjetivo, as vozes entram em interação, como se estivessem imaginariamente em uma relação face-a-face. O fenômeno intrasubjetivo é, neste sentido, semelhante ao fenômeno intersubjetivo, social, mundano.

2.6 – O universo intrasubjetivo

Com a linguagem, a forma dos sistemas intersubjetivos adquire características peculiares. A entrada da criança no mundo da linguagem é um processo importante para a conquista da diferenciação e desenvolvimento da autoconsciência reflexiva. É a partir da linguagem que o pensamento é conquistado e se torna aparente para o sujeito pensante. O sujeito, ao falar, se escuta, relacionando-se consigo mesmo através da linguagem, que envolve a atitude de colocar-se no lugar de outros, em pensamento, respondendo e contrapondo-se a eles, num diálogo interno. De acordo com Crossley (1996) falar é claramente uma ação. O pensamento verbal pode mediar a ação do sujeito em relação ao ambiente, realizando uma consideração prévia antes de concretizá-la. O sujeito pensante torna-se, conseqüentemente, não meramente reagente, mas ativo diante da realidade.

Inspirado na distinção de Willian James entre *eu* e *mim*, e na metáfora polifônica de Bakhtin, Hermans, Kempen e van Loon (1992) propõem que o eu flutua entre diferentes oposições de vozes na subjetividade, que interagem como se elas fossem personagens, desenvolvendo a teoria do *self-dialógico*. Segundo essa teoria, cada uma das vozes intrasubjetivas tem sua própria história, interagindo com as outras, num processo de perguntas e respostas, algumas vezes concordando, outras vezes discordando; tal qual a sociedade, a subjetividade pode estar envolvida em muitas consonantes e dissonantes oposições de vozes, num processo dinâmico de troca intersubjetiva. Essas trocas também são caracterizadas por dominâncias e poder social, tantos nos níveis macrogenéticos quanto nos níveis microgenéticos da subjetividade (HERMANS, 2002).

Para Hermans, Kempen e van Loon (1992) a subjetividade é sempre vinculada a um lugar no espaço, na relação com o mundo. Eles apontam para o fato de que toda experiência

subjetiva tem uma base física e espacial. O mim, enquanto uma construção subjetiva, é entendido como uma pessoa que está se movendo no espaço, de modo imaginário, o eu se move realizando coisas que não se está fazendo no momento presente, distanciando-se de si mesmo. O *self*, dessa maneira, é entendido como o espaço em que o eu observa o mim, possuindo uma natureza narrativa segundo a qual o *eu* é comparável ao autor, enquanto o *mim* é entendido como a figura narrada ou ator observado.

Como desdobramento dessa concepção, o eu pode então ocupar muitas posições na mesma pessoa, flutuando entre vozes diferentes e opostas (HERMANS; KEMPEN; VAN LOON 1992). Conforme aponta Hermans (2002), as vozes que permeiam o self competem entre si, nesse processo de confrotamento de vozes realizado pelo self, algumas delas assumem uma posição de dominância temporária em relação às outras.

Hermans (2002) aborda a noção de poder pelo princípio do dialogismo, segundo o qual o self está intrinsecamente envolvido em oposições diversas de vozes dissonantes e consonantes, nesse sentido, a dominância se faz presente não apenas nas relações *inter*subjetivas do sujeito, mas também nas interações *intra*subjetivas.

Os diálogos imaginários, portanto, também podem ser extremamente assimétricos (HERMANS, 1996). A multiplicidade de posições dialógicas que o eu pode ocupar, de acordo com Hermans, Kempen e van Loon (1992), leva o sujeito a produzir um rico processo de interiorização do universo social, produzindo novos significados como resultado das articulações que ocorrem intrasubjetivamente.

O entendimento dos processos implicados na internalização da realidade social se dá a partir da experiência do sujeito em seu mundo social. No desenvolvimento infantil, Crossley (1996) aponta que a criança assume a atitude daqueles cuja voz possui algum poder, no contexto em que se encontra, ou seja, o outro generalizado não é uma voz abstrata da comunidade, mas a expressão daqueles que possuem alguma autoridade.

O self de alguém, contudo, pode mudar de posição de acordo com a situação, envolvendo-se em um processo de questionamentos e respostas, concordâncias e discordâncias. O self é, portanto, dialógico, e seu estudo passa pelo exame da combinação dos processos de continuidade e estabilidade de vozes presentes no sujeito, com as descontinuidades, mudanças e inovações, que implicam reorganização e que ocorrem ao longo das interações com outros sujeitos significativos. Esta troca constante resulta em uma complexidade crescente no sistema intrasubjetivo.

Conforme Hermans (1996), os outros que permeiam nossa vida em diálogos imaginários privados são claramente percebidos como não sendo nós mesmos. Eles se constituem como resultado de uma derivação de nossas relações com os outros da realidade 'objetiva'. Complementarmente, Crossley (1996) salienta que, a partir dos diálogos internos, o mim, comumente localizado em narrativas autobiográficas, ajuda o sujeito a se identificar para si mesmo e para os outros, construindo e sustentando o sentido de continuidade do eu ao longo do tempo. A formação de uma narrativa se refere à conexão entre os elementos simbólicos com continuidade e coerência dentro de um contexto de descrições temporalmente seqüenciadas. Esse tipo de descrição depende do tipo de recorte realizado pelo sujeito que pretende sustentar a relação entre os elementos definidos.

Hermans, Kempen e van Loon (1992) apontam a existência de diferenças claras entre a composição de narrativas e proposições lógicas, como uma oposição de dois tipos de pensamento. Essa distinção, segundo eles, é trazida por Bruner, a partir de William James, e prevê diferentes maneiras de organizar a experiência e construir a realidade: enquanto o pensamento proposicional leva a condições universais de verdade, o pensamento narrativo conduz a conexões particulares entre eventos, consistência e verossimilhança. Adicionalmente, as narrativas possuem uma qualidade imaginativa, que força o sujeito a localizar a experiência no tempo e no espaço, lidando com as vicissitudes da ação e intenção

humanas. Nesse sentido, “violações na consistência esperada também produzem a base para os dramas” (HERMANS; KEMPEN; VAN LOON, 1992, p. 25).

O mim é um elemento especial no campo simbólico intrasubjetivo, posto que constitui um tipo de personagem principal, ao qual as múltiplas vozes internalizadas se referem. O mim, por sua vez, possui uma grande complexidade simbólica no campo de experiências do sujeito, ao menos porque possui uma historicidade que se remonta à gênese de suas experiências subjetivas.

Os diálogos e as interações imaginárias, nesse sentido, existem lado a lado com as interações face-a-face (HERMANS; KEMPEN; VAN LOON, 1992). Esses autores apontam que as noções de *réplica* ou de *puramente imaginado* expressam uma concepção dicotômica da relação eu-outro: ao trabalharmos com a noção de réplica pensamos que o conteúdo imaginado é identitário a um referente da imaginação exterior ao sujeito, por outro lado, ao trabalharmos com a noção de puramente imaginado, nos remetemos a uma dimensão totalmente privativa do sujeito.

As análises do presente trabalho vão na direção apontada por Hermans (1996), segundo a qual os elementos que permeiam a vida em diálogos imaginários privados são resultados de derivações das relações do sujeito com os outros, da realidade ‘objetiva’, ou seja, considera-se o mundo interno como um mundo social imaginário, em que o eu flutua em diferentes posições no self de uma mesma pessoa, interagindo como diferentes personagens, criando perspectivas alternativas do mundo e de si - mesmo.

O self é compreendido como um espaço mental onde os outros imaginados que permeiam a vida em diálogos imaginários privados são claramente percebidos como diferentes de nós mesmos (HERMANS; KEMPEN; VAN LOON, 1992, HERMANS 1996, 2002). A intersubjetividade é pensada como um processo que ocorre não só entre as pessoas, mas também entre diferentes níveis de funcionamento semiótico do sujeito individual, no

diálogo polifônico entre seus vários selves. Nesse contexto de discussões contemporâneas sobre as possibilidades e limites da intersubjetividade, o papel o sujeito ativo, do autor, permanece central (VALSINER, 2001): linguagem e diálogo (intra e interpsicológico) são condições para o desenvolvimento da subjetividade, por demandarem, do eu e do outro, reconhecimento mútuo da especificidade das respectivas perspectivas.

O campo intrasubjetivo, portanto, vincula-se ao plano de relações intersubjetivas e os elementos internalizados pelo sujeito, se constituindo como um mundo particular a partir das relações mundanas eu-outro. O universo intrasubjetivo, assim como o campo intersubjetivo, deve ser polarizado por duas ontologias acerca da relação eu-outro, como expusemos a partir da concepção de Marková (2003), em que se tem, de um lado, a transubjetividade e a interpessoalidade (como matrizes da irredutibilidade eu-outro) e, de outro lado, a concepção levinasiana de alteridade que afirma uma lacuna e separação do eu em relação ao outro.

Para Lévinas (2004c), as concepções estritamente dialógicas da intersubjetividade humana não são suficientes para o entendimento das relações de alteridade. Considerando a concepção filosófica dessas noções, no modo de relação com a alteridade, a relação observada não expressa a totalidade da relação, posto que em relação à alteridade há um terceiro: ou seja, os rostos que se comunicam são apenas vestígios da infinitude de outrem, que está para além de qualquer apreensão e que não se define por diferenciação em relação a um eu. Portanto, a novidade que emerge no horizonte das relações intersubjetivas, por exemplo, não expressam a alteridade de outrem, ao invés disso, corresponde à marcas de sua presença.

A possibilidade de relação com um ser exterior ao eu se dá, pela abertura do rosto de outrem que lhe desperta o desejo. O desejo, segundo Lévinas (1980), se expressa como relação com o rosto de outrem que se apresenta na palavra. À medida do desejo, a expressão do rosto de outrem extravasa toda compreensão que se possa fazer dele, demandando a constituição contínua de discursos, sempre insuficientes em sua intenção compreensiva. O

trabalho humano, nesse sentido, volta-se para a dimensão ética segunda a qual o eu busca construir a viabilidade da expressão do ponto de vista de outrem, levando-se em conta a singularidade que lhe é característica (LÉVINAS, 2004d). Trata-se da construção de um mundo em que o outro possa participar, desde sua dimensão sempre estrangeira ao eu.

Essas considerações nos remetem à noção de arquitetura da intersubjetividade (ROMMETVEIT, 1979), segundo a qual, no processo comunicativo, os sujeitos estruturam espaços de ação que viabilizam a expressão do outro. Como elementos dessa arquitetura estarão balizas e canalizações (VALSINER, 1998), cujo uso intencional as caracterizam como recursos simbólicos (ZITTOUN et al. 2003).

Apresentaremos como passo seguinte, uma síntese esquemática das relações eu-outro e eu - eu no mundo da vida, procurando articular as noções de dialogismo e intersubjetividade trabalhadas até então.

2.7 – Síntese de um modelo de compreensão da relação eu-outro

No campo das relações intersubjetivas ocorridas no mundo da vida, as relações eu-outro assumem diferentes posições, alternando seus lugares sociais em função do contexto em que se inserem. A perspectiva que vimos adotando para a compreensão das relações eu-outro nos permite a elaboração de um quadro em que procuramos explicitar um plano intersubjetivo de relações dialógicas depreendidas da realidade social concreta de sujeitos. A criação de um modelo adquire a função de recurso simbólico, utilizado para compreensão das relações que os jogadores de RPG estabeleceram entre si, segundo as observações empíricas. Esse modelo,

contudo, pode servir para a compreensão de um espectro mais amplo de relações sociais no mundo da vida.

Observando o percurso da produção deste trabalho, percebemos que partindo das noções de dialogismo e bidirecionalidade, chegamos à compreensão de que eu e outro, no diálogo, estabelecem uma relação de interdependência. Trata-se de uma relação em que os elementos são definidos por separação inclusiva em que eu e outro não coincidem, porém fazem parte de um campo relacional cuja fronteira estabelece possíveis campos de ação (SIMÃO; VALSINER, 2007a). Esse tipo de relação, portanto, está sujeita a desequilíbrios, rupturas, desassossegos e inquietações. Essas rupturas acontecem de maneira surpreendente uma vez que o campo intrasubjetivo do outro não se identifica com o eu, podendo-se afirmar – desde o ponto de vista dialógico que foi adotado para a compreensão da dimensão intrasubjetiva – que a própria subjetividade do eu é nebulosa para si.

Sistematizamos essas idéias construindo um pequeno esquema figurativo das relações eu-outro e eu - eu no mundo da vida:

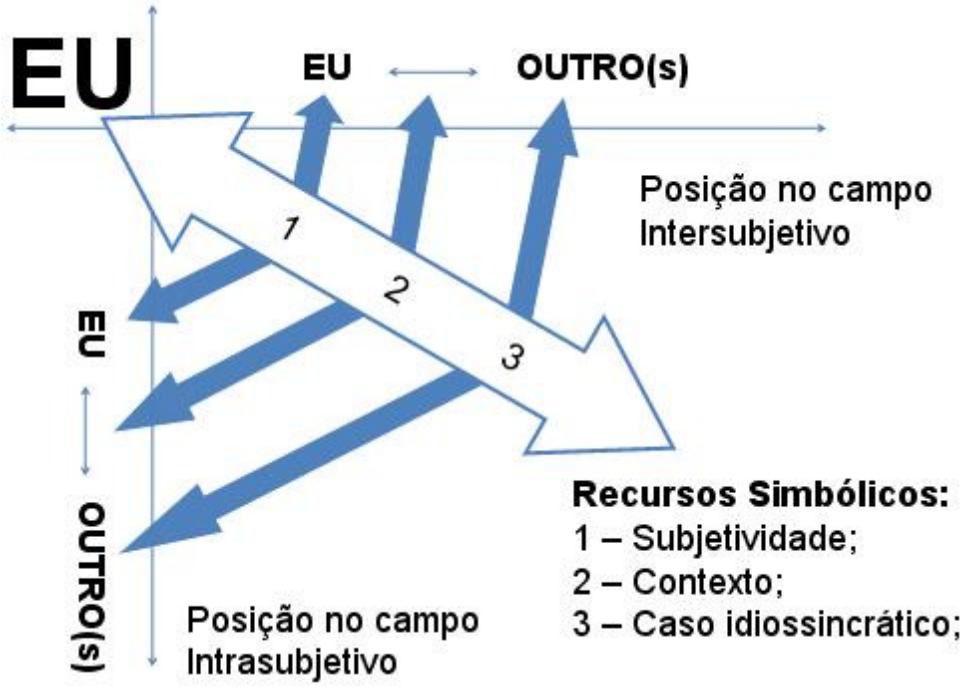

Figura 02: Relações eu-outro e eu - eu no mundo da vida.

Com essa figura, procuramos ilustrar a compreensão que a relação eu - mundo é sempre mediada e que, mesmo a relação eu - eu, pode ocorrer de maneira mediada com criação intrapsíquica de um outro de mim. Há sempre um eu, portanto, em relação com suas mediações intrasubjetiva e intersubjetivas.

A organização dessas relações dar-se-ia a partir do uso de recursos simbólicos. A relação eu - eu, seja a partir de uma reflexão intrasubjetiva, ou a partir de uma reflexão que visa o eu em sua exterioridade, na relação com os outros, é mediada por um recurso simbólico que se vincula à subjetividade. Pode-se falar aqui, por exemplo, em um estilo pessoal e no reconhecimento de uma posição do eu em relação ao mundo.

O eu, por sua vez, é sempre pensado em relação a um outro, sendo importante tematizar a relação entre eles, assentados, nesse caso, na idéia de emergência co-genética da tríade eu, outro e a fronteira da relação (HERBST, 1995). Os recursos simbólicos, em torno da relação, apontam o contexto de experiência no mundo da vida – por exemplo, as zonas de ação, suas balizas e canalizações (VALSINER, 1998) – e os modelos de compreensão, que integram eu e outro na suposição um plano comum de compartilhamento (SCHUTZ; LUCKMAN, 1973).

O outro, por sua vez, é tanto percebido em injunção ou disjunção espaço-temporal com o eu, quanto pode ser pensado como um caso idiossincrático ou ainda, pode ser tipificado. As relações eu-outro estão imbricadas nos planos intersubjetivos e intrasubjetivos simultaneamente. Ressalta-se, portanto, que os recursos simbólicos, utilizados por alguém, articulam essas duas dimensões da experiência psicológica, reconfigurando o campo das relações entre eu e outro.

Reflexões acerca do desenvolvimento da personalidade, realizada por Valsiner (1998), apontam que os processos de internalização e externalização construtivas tornam possível o distanciamento psicológico dos sujeitos em relação à exterioridade imediata, ou seja, provê ao sujeito uma relativa autonomia em relação ao estado do outro. Nesse processo estão

implicados, tanto a construção subjetiva, quanto a tentativa do sujeito se manter integrado, após a sua emergência. A inquietação provocada pela ruptura no compartilhamento intersubjetivo leva os sujeitos a agirem no sentido de uma transição em que a tensão se reduz, reorientando o próprio sentido da relação.

A redução da tensão é possível a partir da elaboração e uso de recursos simbólicos. O uso de um recurso simbólico, como resposta aos desentendimentos e inquietações nas relações intersubjetivas, evidencia a opacidade do eu em relação ao outro. A representação intrasubjetiva pode ocorrer de maneira implícita no sujeito pensante criando um fosso ou lacuna na relação eu-outro.

O desejo de transcender essa lacuna exige esforços pessoais, levando a cabo transformações subjetivas, recontextualizações de elementos culturais e possíveis elaborações compreensivas acerca de quem o outro é e de sua posição no mundo.

Usaremos esse modelo para compreensão das relações eu-outro que aconteceram em sessões Role-Playing Game. Para tanto, faremos uma exposição sintética do funcionamento do jogo, da metodologia de pesquisa que foi adotada para seu entendimento e dos resultados de nossas investigações preliminares dos encontros dos jogadores[10]. Em seguida, prosseguiremos com as análises referentes à compreensão das relações eu-outro-desejo, desenvolvido ao longo do mestrado.

3 – O caso dos jogos de representação de papéis

Neste capítulo faremos a exposição acerca das relações entre os “eus” e os “outros”

[10] Trabalho desenvolvido em Iniciação Científica, citado na introdução desse texto, com o objetivo de explicitar a escolha do RPG para o estudo das relações eu-outro-desejo.

(narrador, jogadores e pesquisador), lançando mão da perspectiva teórica que expusemos, ilustrando-a com trechos de diálogos ocorridos em algumas sessões do jogo. O objetivo dessa exposição é preparar o leitor para a discussão seguinte, na qual abordaremos a intersubjetividade e o desejo como aspectos constitutivos das rupturas e transições observadas.

Compreendemos as produções objetivas, que emergiram nas sessões – cenário de campanha, ficha de personagens, sistema de regras, roteiro de aventuras e mesmo esse texto, por exemplo – como elementos simbólicos resultantes das relações intersubjetivas. Esses elementos se constituem como traços do contato estabelecido nas relações eu-outro, de cada uma dos participantes e co-construtores desse trabalho. O resultado de qualquer construção, contudo, participa de uma cadeia muito mais ampla de relações intersubjetivas de seus participantes, para além do plano circunscrito das possíveis análises[11].

Entre 2004 e 2005 (vide Anexo B), filmamos cerca de 9 horas e 30 minutos de interações, dentre entrevistas do pesquisador com o narrador (ou mestre), entrevistas com os jogadores e sessões de jogo. Como exposto anteriormente, o objetivo da pesquisa de Iniciação Científica foi realizar um estudo sobre relações de alteridade. Utilizaremos o mesmo material empírico para o presente trabalho, uma vez que ele trouxe elementos interessantes para se pensar o desejo nas relações eu-outro.

As filmagens ocorreram em quatro dias diferentes, nos quais o grupo espontaneamente se reuniu para jogar. O grupo não se reuniu para esta atividade nos intervalos entre as gravações.

As entrevistas foram realizadas a cada dia, uma com o narrador ou mestre do jogo e outra com o grupo de jogadores, cada uma delas com duração de cerca de cinco minutos.

---

[11] Por exemplo, a análise realizada em nível microgenético está imbricada em planos meso e macrogenéticos, ou seja, em contextos culturais, sociais e históricos bem como pode estar imbricada em processos cujo a gênese encontra-se planos de outra natureza (por exemplo, processos biológicos).

Tratava-se de uma entrevista semi-dirigida com basicamente duas questões. Para o narrador as questões foram: “O que você planejou para essa sessão?” e “O que você espera dos jogadores?”. O objetivo dessas questões era investigar se ao longo da sessão ocorrem rupturas de expectativas. As questões para o grupo de jogadores eram semelhantes e tinham o mesmo objetivo: “O que cada um de vocês acha que vai acontecer na sessão de hoje?” e “O que vocês gostariam que acontecesse?”. A partir dessas questões, desencadeadoras de uma conversa, poderiam emergir outras que ajudassem na compreensão da resposta. Em seguida, as sessões de jogo foram filmadas. Nesse momento, narrador e jogadores interagiam enquanto o pesquisador procedia a filmagem. Todos os integrantes do grupo interagiam entre si. O local do jogo permaneceu sempre o mesmo em que o grupo cotidianamente costumava jogar.

Os jogadores eram todos universitários formados ou concluindo sua formação na Universidade de São Paulo, Brasil. Alguns deles estavam matriculados em cursos de pós-graduação da mesma unidade. O pesquisador era amigo dos jogadores e participou do grupo algumas vezes, também como jogador, antes da realização das filmagens. Todos os participantes do grupo consentiram em dar as entrevistas e serem filmados durante o jogo. Eram conhecedores dos objetivos da pesquisa e assinaram o termo de consentimento de participação, conforme normas éticas e de sigilo.

Inicialmente, a introdução da câmera no campo do jogo e as entrevistas iniciais causaram algum receio por parte dos jogadores, que olhavam a câmera com certa recorrência e alguma agitação. Com o passar do tempo ficaram mais à vontade, o que pôde ser observado em diálogos mais descontraídos e desinteresse progressivo pelo aparelho.

Uma vez que jogar RPG era a tarefa do grupo, e as entrevistas poderiam alongar-se de modo a atrapalhar a atividade deles, optamos por escolher um jogador, que possuía maior disponibilidade de tempo (jogador A), para contextualizar sua perspectiva acerca do momento de jogo filmado em sua relação com a campanha. Esse diálogo aconteceu após o período de

filmagens. Além disso, consultamos algumas informações nos livros do sistema (livros de regras do jogo) e cenário adotado. Outro material utilizado foi o roteiro de campanha fornecido pelo narrador após a finalização da mesma.

Optamos, metodologicamente, por realizar análises microgenéticas das filmagens focalizando momentos das sessões de jogo em que rupturas foram percebidas no diálogo. Esta opção partiu da suposição de que as relações de alteridade, que eram o foco de nossas investigações, estão entranhadas em experiências inquietantes, que emergem na relação com o outro. Isso porque, tudo aquilo que inquietar e se contrapuser às expectativas do sujeito afetará algo co-construído por ele na relação com outros (SIMÃO, 2003). As rupturas, de modo antagônico ao compartilhamento intersubjetivo, podem levar os sujeitos ao contato com a alteridade do outro.

Conforme propõe e discute Valsiner (1989), a análise microgenética visa a apreender o processo de emergência de novidade nos fenômenos psicológicos que estão sempre imbricados na 'nebulosidade' das interações concretas das pessoas com seu contexto. Nesse sentido, a análise microgenética está voltada para um foco específico desse processo, foco esse assentado no problema de pesquisa segundo o qual buscávamos momentos em que relações de alteridade pudessem se evidenciar.

A análise, que configurou a primeira parte da investigação, se desenvolveu segundo três etapas principais.

Na primeira etapa, transcrevemos e sistematizamos as interações verbais do pesquisador com os jogadores e entre os jogadores. Este trabalho de sistematização buscava mapear os recursos simbólicos centrais, no sentido em que abordamos previamente, balizadores das ações dos jogadores. Trabalhamos com o auxílio adicional da análise de livros e manuais do jogo e das perspectivas dos próprios jogadores, expressas nas entrevistas.

Na segunda etapa, procedemos à análise dos diálogos nas entrevistas e nas sessões, buscando organizá-los segundo referenciais semânticos dos jogadores, ou seja, tópicos, esferas e temas presentes como foco de suas próprias expressões (WERTSCH, 1991).

A terceira etapa consistiu da identificação de rupturas e transições nos diálogos, quer referentes aos diálogos entre os personagens, quer entre os jogadores (ZITTOUN et al., 2003). Procuramos, desse modo, identificar momentos de final de turno de diálogo em torno de um tema ou sub-tema.

Essas três etapas de análise funcionaram como geradoras de dados que nos permitiram identificar os momentos de rupturas e estabilizações simbólicas no diálogo e seus subseqüentes desdobramentos na continuidade do jogo.

Partíamos da concepção segundo a qual a relevância do conhecimento produzido, tal como propõe Valsiner (2001), está ligada à possibilidade de tornar o evento estudado inteligível, a partir da base de comparações elaborada pelo pesquisador em contato com este evento. Valsiner (2001), em sua análise sobre o processo de construção do conhecimento, aponta a situação ideológica do pesquisador pelo seu insuficiente distanciamento em relação ao objeto de pesquisa. Essa afirmação indica a impossibilidade de um ponto de vista exterior nas ciências sociais, sendo que a universalidade do conhecimento nessa área é posta em dúvida. O pesquisador, por sua vez, precisa incluir sua perspectiva ideológica como evidência empírica, abstraindo das particularidades dos eventos sociais um conhecimento geral de tipo inclusivo (na perspectiva da cultura em questão). Ou seja, o pesquisador precisa ser incluído como parte da realidade estudada.

Levando em conta esses aspectos, a seguir faremos uma exposição mais detalhada do funcionamento dos jogos de RPG.

3.1 – Um enquadre para esforços pessoais

A primeira versão dos RPGs modernos foi lançada em 1974, por Dave Arneson e Gary Gygax, que adaptaram jogos de estratégia (*wargames*), então bastante populares, para o jogo com personagens fantásticos. A primeira edição dessa adaptação foi chamada de *Dungeons and Dragons* (D&D), fabricada pela TSR, e preservava muitos elementos dos jogos de estratégia, como tabuleiros, miniaturas e cartas. A fantasia e os mitos descritos em D&D foram baseados na obra de J.R.R. Tolkien: "O Hobbit", "O Senhor dos Anéis", dentre entre outros livros que lhes serviram de inspiração. A proposta do D&D é que os jogadores se imaginem como heróis de um outro tempo e outro mundo "numa terra de espadas e castelos", magias, tesouros e confronto diário entre misteriosas forças do bem e do mal (DUNGEONS & DRAGONS, 1991, p. 01). Desde sua origem, dezenas de suplementos de RPG foram escritos, buscando aprimorar e diversificar os mecanismos e cenários de jogo. Os diversos conjuntos de regras passaram a ser pensados de modo a contemplar uma grande variedade de universos ficcionais.

Um trecho de diálogo apresentado na segunda edição de *Advanced Dungeons & Dragons* (GYGAX, 1995a, p. 11-12) ilustra bem o funcionamento do jogo:

> *Mestre:* Vocês seguiram o túnel por cerca de cem metros. A água no chão já bate na altura de seus tornozelos e está bem gelada. De vez em quando vocês sentem algo deslizar de encontro a seus pés. O cheiro de podridão está cada vez mais forte. O túnel está ficando cheio de uma névoa fria.
> *Guerreiro 1*: Eu não gosto nem um pouco disso. Podemos ver algo adiante que se pareça com uma porta, ou uma ramificação do túnel?
> *Mestre:* Dentro do alcance da luz de sua tocha, o túnel é mais ou menos reto. Você não vê portas ou ramificações.
> *Clérigo:* O homem-rato que acertamos veio por aqui. Não há outro lugar para ir.
> *Guerreiro 1:* A menos que a gente tenha passado direto por alguma porta oculta ao longo do caminho. Eu odeio este lugar; ele me dá arrepios.

> *Guerreiro 2*: Temos de encontrar aquele homem-rato. Eu voto por continuarmos.
> *Guerreiro 1*: Tudo bem. Continuamos pelo túnel. Mas fiquem atentos a qualquer coisa que se pareça com uma porta.
> *Mestre:* Mai uns 25, 30 metros e vocês encontram um bloco de pedra no chão.
> *Guerreiro 1*: Um bloco? Eu vou olhar mais de perto.
> *Mestre*: É um bloco talhado, de cerca de trinta por quarenta centímetros, e de cerca de meio metro de altura. Parece ser um tipo de rocha diferente da encontrada no resto do túnel.
> *Guerreiro 2:* Onde está isso? No centro do túnel ou do lado?
> *Mestre:* Está apoiado na parede da direita.
> *Guerreiro 1*: Posso movê-lo?
> *Mestre* (checando o valor da Força do personagem): Sim, você pode empurrar o bloco sem muita dificuldade.
> *Guerreiro 1:* Hmmmmm... Isso obviamente é um marco de algum tipo. Eu quero checar esta área para portas secretas. Separem-se e examinem as paredes.
> *Mestre* (lança vários dados atrás de um livro, onde nenhum jogador consegue ver os resultados): Ninguém encontra nada de incomum nas paredes.
> [...]

Como se pode depreender da ilustração, cada participante do jogo faz o papel de um personagem que deve atuar em uma aventura imaginária (JACKSON, 1994). Um desses participantes, que possui uma atuação diferenciada, é chamado de mestre ou narrador. Essa denominação se deve ao fato dele ocupar, como já indicamos, as posições de uma espécie de juiz e narrador: ele descreve uma situação e diz aos jogadores o que seus personagens estão percebendo, vendo, ouvindo, etc. A essa descrição é adicionado algo – um objeto, ou alguém – que os outros jogadores poderão perceber como um problema. Os jogadores, por sua vez, descrevem o que seus personagens irão fazer para vencer o desafio emergido a partir do diálogo. Em seguida, o mestre descreve os resultados conseguidos com estas ações, e assim por diante.

Um conjunto de regras, descrito em um manual, compõe o denominado *sistema* de RPG. No sistema estão especificadas a maioria das regras constitutivas do jogo, mas além do sistema, para se jogar RPG é necessário a elaboração de um *cenário*. O cenário corresponde à descrição do ambiente de jogo, ou seja, fornece o contexto para as ações dos personagens. O

mestre é o elemento do grupo responsável pela garantia do cumprimento das regras e pela elaboração/expressão dos elementos do cenário.

A ação de cada personagem baseia-se, tipologicamente, em uma ficha, que é construída levando-se em consideração elementos da inter-relação sistema/cenário. A ficha dos personagens contém valores qualitativos e quantitativos que são estabelecidos a partir do lance de dados, ou através de alguma forma aleatória para a estipulação de valores, e são distribuídos pelos jogadores em um conjunto predeterminado de atributos[12].

Os valores quantitativos são utilizados no jogo como um padrão de comparação entre diferentes características de habilidade, de modo que um personagem com 16 (dezesseis) pontos de sabedoria é mais sábio que um com 9 (nove) pontos nesse atributo. Esse valor quantitativo poderá contribuir para o sucesso do personagem na realização de determinada tarefa. Por exemplo, a ação de lidar com animais poderá ter seu sucesso decidido em lances de dados cujo resultado o mestre utiliza como referência para avaliar o nível de sabedoria de um personagem (GYGAX, 1995a, 1995b).

Cada jogador produz a ficha de seu personagem a partir de uma avaliação da composição do grupo de jogadores e seus interesses enquanto o mestre elabora o esboço de uma aventura. Estabelece-se, assim, dentro do cenário, um campo perceptivo para cada personagem. A certa altura da aventura, a partir de sugestões fornecidas pelo mestre e motivações próprias, os jogadores criam para si objetivos mais ou menos claros para o comportamento dos personagens. Assim, o grupo de jogadores forma um *sistema dialógico* no qual no mínimo dois elementos, um mestre e um jogador, relacionam-se entre si. Pode-se dizer que se trata de um sistema semi-aberto uma vez que as interações proporcionadas durante o jogo produzem alterações que podem desequilibrá-lo. Parte desta reorganização é registrada na ficha do personagem, que vai então sofrendo várias modificações no

[12] Os atributos possíveis dos personagens são estipulados de acordo com o sistema/cenário ou negociação com o mestre do jogo.

desenvolvimento de uma *campanha*. A campanha é constituída por um conjunto de *aventuras*, jogadas pelo mesmo grupo de personagens e vinculadas a um mesmo tema central, dentro de um mesmo cenário.

Segundo Steve Jackson (1994), "parte do objetivo de um *role-playing game* é fazer com que o jogador enfrente a situação como seu *personagem* o faria" (grifos do autor, p. 8). Graças às suas peculiaridades estruturais, e por ser um jogo de representação de papéis, os RPGs procuram realizar uma simulação em que seus participantes imaginam relações entre si como se fossem outras pessoas ou criaturas.

Dentro da situação de realidade virtual do jogo, o mestre constrói verbalmente um ambiente virtual e cada jogador constrói *um personagem diante de outros* personagens. Por essas características, supomos que uma sessão de RPG desenvolve-se através dos diálogos entre pessoas sob uma estrutura característica que, segundo Berger e Luckmann (1974), oportuniza aos jogadores compartilharem suas experiências pessoais sedimentadas – de forma descontextualizada de sua ocorrência original e, ainda, de forma compartilhada. Entendemos, com Berger e Luckmann (1974), que experiências sedimentadas são aquelas retidas na memória, consolidadas como entidades reconhecíveis e capazes de serem lembradas; e por contexto original, pensamos o contexto primeiro de experiência.

Adicionalmente, nos jogos de RPG há uma necessidade de distanciamento entre o ator e sua ação. O jogo, como veremos, é permeado por constantes reflexões, explícitas ou implícitas, dos jogadores, sobre as ações de seus personagens. Por isso ocorrem, em muitos momentos, pausas para que os jogadores planejem ações futuras, o que torna explicito um processo reflexivo que propicia descontextualização da ação e construção de personagens enquanto tipos (SCHUTZ; LUCKMANN, 1973; BERGER; LUCKMANN, 1974).

O diálogo entre os jogadores evidencia o funcionamento humano direcionado a objetivos que, conforme aponta Oppenheimer (1991), é orientado para o futuro e antecipatório

de resultados desejados. O caráter ativo presente nesse funcionamento é enfatizado por Steve Jackson (1994), para quem o RPG se diferencia de outros jogos e práticas de lazer, na medida em que nele o processo criativo por parte dos participantes é intenso: o narrador conta a história, mas os jogadores são responsáveis pela criação de personagens que integram a cena e podem mudar o curso da história na aventura. Assim, os jogadores não só podem – como são canalizados para – agir com relação às suas fantasias e desejos suscitados pela situação imaginária.

No RPG, as ações dos personagens têm conseqüências irreversíveis, sendo usual que, durante o desenrolar da aventura, o mestre anote algumas delas que poderão servir de justificativas para a elaboração de roteiros de aventuras futuras. De tempos em tempos, ocorrem pausas no jogo, para a reorganização da aventura pelo mestre e reorganização dos personagens pelos jogadores, havendo, portanto, uma linha de desenvolvimento no curso do jogo: "[...] no fim de tudo o Mestre e os jogadores terão criado [e vivido] uma história [...] a história dos encontros, desencontros e superação (ou não) de desafios por seus personagens" (JACKSON, 1994, p. 8).

A reorganização altera e reestrutura a zona de possíveis movimentos dentro do jogo, promovendo espaços diferenciados de ação privilegiada – canalizados dialogicamente entre jogadores e mestre – emergidos através dos processos construtivos de internalização e externalização. Podemos dizer, de acordo com Valsiner (1998), que a reorganização dos personagens de RPG configura certa autonomia deles em relação contexto de significados organizados e presentes durante a aventura.

Nas investigações preliminares, constatamos que os recursos simbólicos do jogo sofriam transformações ao longo das sessões. Essas transformações foram resultados das reorganizações dos jogadores acerca das regras e do cenário de jogo, negociadas intersubjetivamente.

Apresentaremos, a seguir, uma síntese dos principais aspectos dessa negociação que notamos nas sessões de RPG.

3.2 – A negociação intersubjetiva de significados

Nas sessões de RPG, notamos que a relação mestre-jogadores é assimétrica, o mestre do jogo parece ter primazia na composição e aplicação dos recursos simbólicos presentes de uma sessão de jogo: seja descrevendo o cenário, observando as regras, aceitando os personagens ou definindo o campo de percepção dos mesmos, seja formulando o roteiro de campanha e das aventuras. De acordo com as regras de RPG, o mestre tem o direito de desobedecer regras do jogo para garantir a diversão do grupo. Esta proposta aumenta a complexidade dos jogos de RPG porque explicita uma abertura para além do sistema no campo do jogo.

Para compreender como o mestre promove o divertimento do grupo (de si e dos jogadores), podemos nos voltar para como ele planeja o roteiro a partir de alguns questionamentos: Caso precise negociar com o outro em função do divertimento, que abertura o mestre dá ao modo de perceber e agir dos jogadores? De que maneira os demais jogadores lidam com as aberturas e fechamentos que ocorrem em sua relação com o mestre? Quais são as conseqüências dessas relações para o desenvolvimento da narrativa e dos personagens? Quais são as conseqüências dessas relações para cada jogador e para o grupo de amigos que se dispõe à atividade lúdica?

Os recursos simbólicos do jogo, por sua vez, são estruturalmente abertos a uma pluralidade de possibilidades de manifestação expressiva, durante as sessões. Os recursos

simbólicos centrais, que caracterizam o jogo (ficha do personagem, cenário de campanha, roteiro e sistema de regras), são elaborados de modo a possuir lacunas a serem preenchidas ao longo das sessões. É nesse sentido que apontamos que a construção dos recursos simbólicos do jogo se dá intersubjetivamente. As regras do jogo e a configuração do cenário podem sofrer alterações de acordo com as negociações de cada grupo de jogadores.

Percebemos, na ocasião do mapeamento dos recursos do jogo (Anexo B), a criação de novas regras e o desenvolvimento de áreas do cenário de jogo, bem como a negociação acerca da alteração da ficha de personagens. Essas transformações, inseridas na cultura do grupo de jogadores, podem ou não ganhar amplitude em relação a outras comunidades de RPGistas. Em relação ao campo de constante reconstrução e desenvolvimento de materiais de RPG, podemos encontrar inúmeros sítios na internet, elaborados por seus jogadores, com propostas para narradores e jogadores, suplementos de jogo e, inclusive, versões inovadoras e particulares de RPGs.

Como já mencionamos na apresentação inicial do jogo, desde sua criação, na década de 70, dezenas de suplementos de RPG foram escritos, buscando aprimorar e diversificar os mecanismos e cenário.

Em relação às questões levantadas acima, do ponto de vista microgenético, consideramos que apesar da assimetria e da prévia construção de um roteiro pelo mestre do jogo, ele não introduz esse roteiro na narrativa de modo imediato. O mestre cria, propositadamente, algumas lacunas cujo preenchimento depende dos jogadores. Estes, por sua vez, são como que “opacos” ao mestre que tenta tornar explícito a si mesmo o desejo dos jogadores, perguntando-lhes qual a ação de seus personagens. A resposta é imprevisível e produz algumas novas lacunas no roteiro prévio do mestre. O mestre precisa descrever o que aconteceu após a ação do personagem e para isso ele precisa reorganizar a construção existente a respeito da cena. Essa reorganização é feita a cada rodada, de acordo com dois

caminhos possíveis: o mestre pode mudar seu roteiro, entrando em contato com rupturas de expectativa em relação à sua suposição prévia sobre os efeitos do encontro; ou encaixar/limitar as ações dos personagens de modo coerente em relação ao seu roteiro inicial. No primeiro caso, podemos afirmar que os jogadores tiveram dominância na definição do curso do jogo/narrativa, no segundo caso a dominância seria do mestre.

Ao observar os efeitos das ações de seus personagens, os jogadores de RPG podem depreender algumas das estratégias de organização dos recursos simbólicos presentes na história; eles podem usar este conhecimento para selecionar e criar sub-objetivos, e atingirem objetivos particulares. O mestre, no entanto, está interessado em acessar o desejo dos jogadores e, na medida em que privilegia a diversão do grupo, disponibiliza aos jogadores a conquista de alguns de seus objetivos.

Caso a dominância dos jogadores persista por um longo tempo em um sentido contrário ao desejável pelo mestre, ele pode tentar alcançar seu objetivo original novamente, criando uma nova cena que ressignifica o conjunto de ações do jogo: nesse processo, em determinado momento, o grupo pode chegar a uma redução da tensão provocada pela relação mestre-jogadores. Isso se dá quando há uma reorganização dos desejos de todos em uma nova, coerente e convergente direção entre suas posições. A emergência da novidade que se dá nesses momentos é encaixada na narrativa como um novo objetivo do jogo.

No material empírico que analisamos, esse processo se evidenciou, por exemplo, em três momentos em que o mestre do jogo descreveu a narrativa em sentido geral: no primeiro momento, ele apresentou a história com o título “Tales of Unknown” expondo uma não definição do tema da campanha. Ele iniciou a introdução do roteiro indicando como objetivo do jogo “a descoberta do próprio objetivo”. Em um segundo momento, durante uma entrevista, o mestre explicitou um sentido para toda a campanha até então, encaixando os objetivos do momento atual da experiência, ao afirmar que a história era sobre alguns

desastres desencadeados por uma armadura especial. Apenas na última sessão da campanha o mestre afirmou que aquela era sua versão para o retorno do deus *Bane*.

Possivelmente, nesse instante, o mestre pôde encontrar uma convergência do seu desejo em relação ao desejo dos jogadores ao criarem um acordo em relação aos objetivos da experiência ficcional.

No campo das relações intrasubjetivas, a interpretação dos personagens permite aos jogadores experimentarem a si mesmo no lugar de outro de si, produzindo um confronto subjetivo entre vozes internalizadas.

Os jogadores de RPG identificaram diferenças entre seus desejos enquanto personagens no campo da história e o desejo de pessoal em relação à participação no jogo – divertir-se, por exemplo. Enquanto o mestre conduzia o jogo, narrando e fiscalizando, cada jogador era recompensado de diferentes modos: pontos de experiência, equipamento, informações e reconhecimento social de seus personagens no cenário de jogo. Além da interpretação de papéis, muitos outros diálogos ocorreram numa sessão de RPG, sobre o cenário, regras, atributos de personagens, entre outros.

Podemos dizer que o jogo é caracterizado por uma sucessão de rupturas, transições e continuidades (ZITTOUN et al., 2003; ZITTOUN, 2006) sobre diferentes referenciais temáticos.

Cada elemento do jogo adquire importância para os jogadores do grupo, que os selecionam ativamente. Esses elementos tornam-se o centro dos diálogos cuja tensão se estabelece, predominantemente, entre mestre e jogadores.

Jogar RPG, portanto, pareceu implicar o desenvolvimento de métodos de investigação de relações eu-outro e eu - eu, onde o desejo suposto do outro é sempre questionado e confrontado com o desejo do eu. Muitas das questões envolvidas nas relações de RPG levaram a uma investigação das ações outros, verbais ou não verbais. Esse tipo de

questionamento também ocorre, em algum nível, nas práticas profissionais psicológicas – por exemplo, na prática clínica de enquadre compreensivo, o desvelamento dos desejos tem papel central nos processos envolvidos na intersubjetividade.

Nesse sentido, ao estudarmos o RPG, estamos estudando processos psicológicos que são gerais e que não são apenas contextualmente ligados ao jogo. Percebemos, dentre outras coisas, semelhanças no processo de busca de compreensão do outro, realizada pelos jogadores com o método dos pesquisadores nas ciências idiográficas contemporâneas. Em ambos os casos cada ator (jogador, personagem, pesquisador, pesquisado) cria sua história única como recorte e reelaboração da história grupal, necessitando, para interagir, entender o desejo e a maneira em que o outro procede no seu recorte e na sua interpretação.

Em síntese, procuramos estudar processos relacionados à alternância entre tensão e convergência no diálogo, em torno das dimensões de poder e reconhecimento das quais as relações eu-outro participavam.

Notamos que as relações de alteridade produziam um desequilíbrio em posições de dominância previamente estabelecidas, levando os interlocutores a reconfigurarem suas construções discursivas. As reconfigurações resultantes das relações eu-outro se expressaram no campo das produções simbólicas dos participantes do diálogo, em torno de alguns elementos que se imaginavam consensuados ou compartilhados, estabelecendo novos consensos e compartilhamentos.

Os participantes da interlocução também se modificaram ao longo do processo construindo narrativas particulares a respeito do que havia ocorrido enquanto interagiam.

Dando prosseguimento à pesquisa anterior, pensamos que as situações vividas em sessões de jogos de RPG podiam se configurar como um bom contexto de interação social para se pesquisar questão do desejo nas relações intersubjetivas, enquanto que a análise do processo de ruptura e transição, realizada por jogadores de RPG pode expressar o caminho

percorrido pela subjetividade dos jogadores, para além de si mesmos, em seu campo de interação, ou seja, uns em direção aos outros.

Continuando as investigações, exporemos um panorama ampliado de uma sessão de jogo levando em conta que a descrição e discussão dos acontecimentos parte do olhar do pesquisador, que já os coloca num horizonte de compreensão ao longo do processo de investigação.

3.3 – Exposição do caso: uma sessão de Role-Playing Game

Realizaremos a análise de uma sessão de RPG atentos à dimensão do desejo nas relações eu-outro. No trecho que selecionamos para exposição, o grupo de personagens dos jogadores encontra-se, no cenário imaginado, em uma região dos chamados "Reinos Esquecidos" conhecida como "Mar da Lua" (GREENWOOD; GRUBB, 1995a). Trata-se de um cenário de ficção no qual se localiza um lago pequeno e profundo, cercado de cidades-estado independentes, controladas por grupos malignos; a cidade central para campanha é Phlan, que foi apresentada como parcialmente arruinada.

Como explicitamos anteriormente, o mestre precisa planejar roteiros e definir os resultados das ações dos personagens, além disso, ele interpreta todos os personagens que não são interpretados pelos outros jogadores. Conforme o jogador A nos relatou em conversa, a princípio o grupo de *personagens dos jogadores* (não se trata, nesse caso, dos personagens elaborados pelo mestre/narrador) respondeu a um anúncio de trabalho para aventureiros que pudessem desempenhar um resgate. Passaram então a investigar a parte velha da cidade de Phlan. Nesta função, acabaram descobrindo corrupção do governo por forças bárbaras. Esta

descoberta mudou o objetivo, até então estabelecido pelo anúncio de trabalho, para uma investigação da corrupção. Nessa nova investigação, os personagens entraram em contato com forças malignas impregnadas em alguns itens mágicos – armadura de Goth Manis –, descobrindo a influência desses itens sobre seus detentores, bem como a possibilidade de invocação de demônios através das peças da armadura. Descobriram também que as peças da armadura poderiam abrir um portal entre o inferno e Faerûn, e por isso decidiram encontrar todas as peças e destruí-las. Para tanto, seria necessário combater os exércitos de Fuzoul Chembryl, justamente o sacerdote 'escolhido' pelo deus Bane e que se tornaria, futuramente, o grande líder de sua igreja.

O primeiro objetivo foi, então, tomar o Templo de Tyr, que estava sendo usado para cultos de Bane e, possivelmente, para invocá-lo novamente. Com isso, pretendia-se enfraquecer Fuzoul Chembryl e fortalecer os grupos que se opunham a ele e aos poderes da armadura.

A aventura estudada se passou com os personagens na cidade de Phlan tentando retomar o controle da cidade e do templo de Tyr nela localizado. Dentre as sessões de jogo filmadas, selecionamos a última, em que todos os jogadores estavam presentes. Os jogadores participaram intensamente de diálogos e a sessão foi acompanhada por trilha sonora de filmes que, segundo eles, ajudavam a constituir um clima adequado ao momento de jogo[13].

Para facilitar a compreensão da situação empírica e sua interpretação, elaboramos uma descrição narrativa, repartindo-a em alguns episódios ou momentos, seguidos de uma breve exposição interpretativa.

Em nossa exposição o mestre do jogo poderá ser chamado de narrador ou ser identificado pela letra M. As letras identificadoras dos jogadores e os nomes de seus

---

[13] Tratava-se da trilha sonora da trilogia cinematográfica "O Senhor dos Anéis".

respectivos personagens são S (Oromé), F (Indigus), C (Marcius), A (Evildick) e D (Ilya Manyr).

Momento 01: Definição dos elementos do campo imaginário.

O narrador iniciou o jogo retomando a sessão anterior. O narrador colocou S a par do que havia acontecido na semana anterior, em que ele havia faltado, e retomou chacotas feitas ao jogador D naquela semana. O narrador comentou sobre a cena da prefeitura (elaborada na sessão retrasada, momento em que os personagens receberam congratulações) e anunciou novamente a chegada de exércitos aliados aos personagens dos jogadores.

A discussão inicial passou pelo acerto de questões "burocráticas" (o treinamento de exércitos pelo personagem de S, a descrição dos exércitos em termos de ficha de dados, o jogador que iria se responsabilizar pela anotação desses dados).

O contexto de jogo foi orientado por uma sugestão, supergeneralizada, de que aquele era um momento épico dos personagens no cenário. O narrador, então, voltou-se ao jogador A para passar a ele as informações que os ladrões obtiveram, a partir da orientação de seu personagem na sessão anterior. A qualidade dessa informação foi balizada por um lance de dados e o personagem obteve detalhes sobre os exércitos inimigos.

Parece-nos que a retomada da sessão anterior tinha o sentido de buscar assegurar a identidade da campanha, que estava sendo iniciada – criando uma separação entre o plano imaginário e a esfera das histórias de vida pessoais, exteriores ao jogo.

Retomar os eventos anteriores faz parte de um esforço para a constituição de um plano comum de compartilhamento, na relação entre os jogadores, ao fazer isso, o narrador inicialmente ofereceu sua interpretação da situação imaginária ao grupo de jogadores.

Os elementos imaginados pelo narrador contem elementos que visam seduzir os jogadores e aproximá-los de si: o narrador lisonjeou com a lembrança de congratulações, premiou com o anúncio da chegada de exércitos aliados para, em seguida, orientá-los acerca do momento *épico*[14] da cena. O narrador, adicionalmente à sedução e ainda dentro da esfera de divertimento, orientou o modo de relação dos outros jogadores com a sessão, qualificando o contexto imaginário como épico.

---

[14] A noção de épico, utilizada pelos jogadores, pareceu se referir a um momento heróico da vida de seus personagens.

O anúncio da situação dos exércitos inimigos procurou definir um contexto de risco de morte. Os personagens encontravam-se numa situação de sofrimento, destinados ao conflito e à morte como conseqüência de suas ações passadas. Eles começaram um diálogo em busca de soluções para esse conflito:

> **Momento 02: Negociação, cobrança e justificação.**
>
> O jogador A passou a expor sua idéia de ataque às forças inimigas no templo com o uso de explosivos (numa alusão a ataque terrorista, porém sem suicídio). O personagem do narrador, conhecido como Capitão Gunther, possuidor de navios de guerra com canhões, foi evocado como possível fornecedor de pólvora. Os jogadores F, S e A entraram em discussão sobre a estratégia, problematizada pelo narrador em algumas de suas nuances (Como transportar os barris de pólvora? Como conseguir a pólvora? Etc.). O jogador A manifestou o interesse em provocar grande efeito danoso e o jogador S, no mesmo sentido, questionou o grupo sobre a possibilidade de se detonar uma bomba no tempo medieval. Levantou-se a possibilidade de uso de magias e a discussão acabou se polarizando com a opinião do jogador F, que discordava da realização de um ataque surpresa.
>
> O narrador, por sua vez, apontou um conjunto de dificuldades e canalizou aos jogadores que seus personagens deveriam agir rapidamente, em função do tempo para o início do combate, no campo imaginário do cenário de jogo. Em seguida, voltou-se ao jogador F para discutirem questões ligadas aos exércitos e local de acomodação (definiram que as acomodações seriam no templo de Tempus).
>
> Enquanto isso, o impasse perdurava sobre o uso das pólvoras. Após canalizações do narrador no sentido contrário, o jogador S reafirmou o caráter épico da idéia de explosão. O jogador A, por sua vez, acabou desistindo de seu posicionamento anterior, comprando apenas algumas flechas de detonação (que produziria uma explosão menor à desejada anteriormente, mas com efeitos supostamente suficientes). O narrador pôs questões sobre hora do ataque, a compra de equipamentos e poções de cura (capaz de recuperar os ferimentos instantaneamente).
>
> Em seguida, os jogadores voltaram a discutir sobre as anotações e fichas de exército e o programa de computador desenvolvido para facilitar os cálculos de combate.

Compreendemos que após a definição de um horizonte partilhado, com a descrição do cenário, os jogadores iniciaram um diálogo acerca das ações futuras de seus personagens. Esse planejamento de ações está enraizado em uma esperança de produzir um adiamento de um grande problema (a vitória dos inimigos, ou seja, a morte dos seus personagens). A tentativa de evitar o mal se deu pelo distanciamento da realidade imaginada para se manipular os recursos simbólicos experimentados em um plano de maior reflexividade. Isso se deu

através de uma apropriação dos recursos simbólicos imaginados para se pensar seu uso a partir da intencionalidade dos personagens. Esse processo se desenvolveu com debate entre os jogadores fora do contexto interpretativo, mas ainda referindo-se aos conteúdos imaginados.

No dialogo entre os jogadores o distanciamento e apropriação dos recursos não foram totalmente refletidos posto que as ações dos personagens precisavam encontrar justificação diante da narrativa e de suas identidades subjetivas imaginadas.

O narrador ocupou o papel de reaproximar as opções dos jogadores ao passado narrativo no qual suas identidades estavam vinculadas. O narrador canalizou a ação dos personagens em função do passado, mas ainda permaneceu aberto à idéias novas dos jogadores, que tinha como objetivo garantir a sobrevivência de seus personagens. Na expressão dessas canalizações, o narrador se apropriou da sua posição de poder, promovendo a historicidade do jogo e provocando um processo de negociação com os jogadores em suas tentativas de adiamento da morte de seus personagens.

Momento 03: Destinação, processo de definição de resultados.

> Após a formação de acordos sobre o contexto imaginário, o narrador pôs-se a desenhar num papel um mapa do local do combate, que serviria como uma espécie de tabuleiro improvisado. Os jogadores discutiram aspectos do desenho e o narrador apontou que não era necessária tanta precisão e detalhamento. O narrador indicou aos jogadores que anunciassem as últimas ações de seus personagens antes do início do combate. F fez um diálogo prévio com o bispo Olondos, e em seguida orou a sua divindade, conhecida pelo nome Tyr. O narrador concedeu ao jogador uma mensagem divina: “Lembre-se que a fé só será derrubada pela fé” (que lhe poderia ser útil ao final da sessão, mas isso não foi claramente explicitado pelo mestre). Em seguida, o narrador anunciou as últimas ações de personagens aliados aos personagens dos jogadores e canalizou todos ao estabelecimento de uma reunião de cúpula, onde as estratégias discutidas pelos jogadores seriam comunicadas entre todos os personagens. A cena foi interpretada.
>
> Os jogadores propuseram então que seus personagens realizassem discursos para as tropas antes do combate.
>
> O jogador A quis que seu personagem discursasse também, apesar de não chefiar nenhuma unidade de exército. Personagens do narrador também fizeram discursos, interpretados por ele.
>
> O narrador distribuiu pontos de experiência (XP) aos jogadores e interpretou euforicamente a reação dos soldados (a cena levou os jogadores também a uma euforia, sendo imaginada como épica). Em seguida, o narrador anunciou sua intenção de proceder aos combates de uma maneira

rápida e desburocratizada, intercalando-se lances de dados para os exércitos e ações particulares dos personagens em um confronto com demônios.

Os personagens e oponentes foram posicionados na mesa. Os resultados dos jogadores, que diziam respeito à determinação de acertos e prejuízos provocados a seus oponentes foram mais efetivos que o normal, tanto no conflito individual quanto nas investidas dos exércitos (o narrador os caracterizou e justificou essa situação como danos épicos).

O narrador anunciou e existência de sons de tambores. O jogador A, por sua vez, orientou que seu personagem os explodiria lançando suas flechas de detonação – cujos acertos e danos também foram definidos em lances de dados.

Paralelamente aos conflitos dos personagens dos jogadores, o narrador anunciou que no céu da cidade havia um conflito "entre grandes", que correspondia ao conflito entre personagens do mestre: Giovanni Brattio e um demônio poderoso.

O narrador adicionou alguns inimigos à mesa, e sinalizou que o conflito celeste estava equilibrado. Em alguns momentos pediu ao jogador A que lançasse alguns dados, com vistas a oferecer a ele, dependendo do resultado, algumas informações, que seriam advindas dos informantes (ladrões) a ele subordinados.

O combate prosseguiu com seus lances de dados, discussão e definições de ações dos personagens pelos jogadores, até que o narrador anunciou que Giovanni Brattio e o demônio foram atingidos e caíram do céu. O personagem do jogador F, que era seguidor de Giovanni, foi ver o que aconteceu: percebeu que este morrera e o jogador interpretou o sofrimento de seu personagem com uma espécie de "surto". O narrador estimulou a interpretação performática e demandou dos outros jogadores a mesma intensidade de envolvimento no conflito. Os jogadores se empolgaram na definição das ações de seus personagens até a eliminação dos oponentes no combate individual.

Após isso, o jogador A definiu que seu personagem iria se afastar do combate para observar a situação no interior dos portões do Templo de Tyr, a pretexto de uma ação estratégica. O jogador C definiu que a ação de seu personagem seria a utilização da magia 'Levitate' para sobrevoar e viabilizar a destruição de barracas inimigas no interior dos portões do Templo.

O narrador apressou o fim do combate dos exércitos, apontando o foco da ação em direção ao Templo de Tyr. O jogador C, ao levitar, observou a existência de minotauros no interior do templo, realizando um ritual ao redor de um pentagrama (que suspeitou ser um portal utilizado para invocação de demônios).

Na medida em que os demais personagens se aproximaram, o narrador pediu aos jogadores que lançassem dados como um teste de medo. Uma nova situação de combate se estabeleceu, com alguns personagens fugindo por estarem com medo.

O jogador C, cujo personagem sobrevoava o conflito, chamou o narrador para uma conversa particular, na qual o narrador descreveu dimensões do cenário do ponto de vista particular de seu personagem. A partir de então, o personagem Marcius resolveu ajudar um de seus parceiros com benefícios disponibilizados por suas magias (concedendo invisibilidade e melhora temporária de atributos na ficha do personagem do jogador A).

O combate prosseguiu com discussões e dificuldades, acertos e falhas em lances de dados que aumentaram a tensão do jogo até que os personagens superaram seus oponentes.

> A vitória foi comemorada euforicamente e simbolicamente descrita pelo narrador com retorno da criatura maligna pelo portal em que estava sendo invocada.
>
> Ao final o narrador distribuiu pontos de experiência (XP) aos jogadores como premiação da vitória.

Um processo, que percebemos recorrente ao longo das sessões do jogo, consistiu em um esforço, tanto dos jogadores, quanto do narrador, em manterem as respectivas identidades de seus personagens e roteiro, defendendo as suas produções simbólicas. Os personagens dos jogadores foram transformados ao longo do processo de jogo: sofreram danos, agiram e reagiram, posicionaram-se e reposicionaram-se, tanto fisicamente, quanto opinativamente.

O roteiro do narrador havia sido construído de forma lacunar. Ele procurou, diversas vezes, reatar discursivamente as ações propostas pelos jogadores em relação ao contexto de continuidade narrativa.

A orientação que os jogadores tinham, em relação ao futuro das ações no cenário de ficção foi fortemente marcada pela tentativa de adiamento da morte de seus personagens, eminentemente expressa em ameaças do narrador. Esse adiamento lhes permitiu fruir os elementos do cenário em um processo de contínua investigação do mesmo.

O jogo de dados se deu como um processo de definição de resultados, em que a vida e a morte dos personagens eram decididas, bem como a possibilidade de virem a conhecer as novas etapas planejadas pelo narrador. A fruição lúdica dos jogadores se expressou nas comemorações eufóricas de sucesso, que pareceu corresponder à sobrevivência e apropriação de recursos simbólicos no cenário de ficção.

No processo de jogo, constatamos movimentos de retraimento – por uma apropriação, em campo protegido, das possibilidades de ação dos personagens no contexto presente, através da tomada de consciência dos jogadores e discussão do uso dos recursos do jogo –, esse retraimento foi seguido de uma exposição ao outro. Ao se expor o sujeito necessitava

responder ao outro produzindo uma nova cena no campo da ficção, a ser apropriada em alternância de posições dialógicas: em que o eu se posicionava ora como mestre, juiz ou narrador, ora como jogador ou personagem. O novo contexto, portanto, inclui o momento anterior – falado ou descrito – que é, ao mesmo tempo, distinto dele.

Momento 4: O Templo de Tyr.

Após o desfecho dos conflitos iniciais o narrador questionou os jogadores a respeito das novas ações de seus personagens. Esses decidiram adentrar o salão principal do Templo de Tyr onde encontraram Dexan, o beholder.

Os jogadores decidiram combatê-lo do mesmo modo que vinha combatendo os outros oponentes, mas o narrador demonstrou que os poderes de Dexan eram infinitamente superiores, inviabilizando qualquer possibilidade de enfrentamento direto. Essa demonstração foi feita a partir do lance de magias por Dexan sobre os personagens dos jogadores.

Os jogadores, ao serem frustrados em suas intenções, refletiram sobre a ação de seus personagens e notaram que estavam adotando o que entenderam como "estratégia errada".

O narrador propôs que os jogadores desconsiderassem as últimas ações de seus personagens, estimulando-os a pensar alguma alternativa, lembrando a F a "dica" que havia recebido na voz de seu deus no início da sessão. Aos outros jogadores, procurou despertar neles a memória de eventos passados, da presença de seus personagens no Templo de Tyr (eventos experienciados no início da campanha, por exemplo, com a aparição de avatares dos deuses em momentos de fé intensa).

Os jogadores decidiram, em diálogo com o narrador, que seus personagens deveriam rezar nos púlpitos do Templo destinados a cada um dos deuses (Tyr, Torm e Ilmater). Com essa conjunção de fatores o narrador anunciou a aparição dos avatares, num evento tido como mitológico, em que eles expulsaram Dexan e suas aspirações malignas do local.

Essa nova cena, ocorrida na mesma sessão de jogo, pode ser compreendida segundo parâmetros semelhantes à anterior. Houve, inicialmente, um desfecho em relação ao qual a nova cena foi descrita como continuidade da cena anterior: a imaginação foi produzida em conexão com os eventos anteriores, caracterizando uma continuidade narrativa. O novo momento foi constituído por reorganizações dos recursos simbólicos, o que exigiu reelaborações da atividade intencional do narrador e demais jogadores. A partir da apropriação dos elementos simbólicos imaginários, internalizados e externalizados nas negociações dialógicas, os jogadores definiram novos campos de ação. Essa ação teve que ser

justificada em relação a si (às intenções dos personagens) e em relação aos outros (por exemplo, ao que se percebia como intenção do narrador, que executou o trabalho de realização do roteiro). A imaginação dos jogadores não era totalmente compartilhada em relação à perspectiva imaginária do narrador que fora elaborada em roteiro.

A interação exigiu nova negociação: no plano imaginário isso foi vivido como possibilidade de morte dos personagens dos jogadores e conseqüente término da campanha de jogo. O jogo foi interrompido: o narrador decidiu não assassinar os personagens dos jogadores, talvez por reconhecer a perplexidade em seus rostos.

A regra do jogo foi transgredida: as últimas ações foram desconsideradas de modo a preservar o grupo. Os jogadores convidaram o narrador a expressar os caminhos possíveis e desviaram-se do percurso ao qual recorreram anteriormente com seus personagens.

O narrador trouxe, para reflexão e diálogo com os jogadores, elementos do passado da narrativa enquanto limites e balizas que destinavam caminhos futuros. Os jogadores se apropriaram desses elementos, na expectativa de se livrarem do problema.

Para poderem continuar a interação lúdica, os jogadores realizaram uma tarefa cognitiva em atenção aos elementos expostos pelo narrador. O narrador reorganizou o cenário reposicionando seus elementos em relação ao momento anterior. Levando-se em conta o novo conjunto de ações dos personagens, o cenário imaginário foi reorganizado sob novas bases, já previstas, caso os jogadores realizassem os feitos. Houve aqui também premiação e tentativa de sedução.

Conclusão da aventura.

> Finalmente o jogador F propôs ao narrador que seu personagem teria um diálogo privado com o avatar de Tyr, sua divindade, na sala onde estaria a espada Carsormir. Ambos saíram da sala de jogo (para que os outros jogadores não soubessem o que estaria acontecendo). No retorno de ambos, pela felicidade notada por todos em seu sorriso, os jogadores entenderam que Indigus, o personagem de F, havia recebido a espada Carsormir.

A cena de conclusão da aventura caracterizou-se, basicamente, como um momento de premiação e sedução envolvendo a fruição pela posse e uso de recursos simbólicos por seus participantes.

A seguir, discutiremos a sessão que apresentamos focalizando as entrevistas e os materiais utilizados durante as sessões de jogo. Esperamos, com isso, compreender o a relação de aspectos microgenéticos da análise com um contexto mais amplo, explicitando aspectos do desejo que permeiam as relações intersubjetivas.

4 – Discussão: O desejo nas sessões de RPG

Em nossas observações da situação empírica percebemos muitas nuances de instabilidades na relação eu-outro. Concebemos no jogo de RPG alguns processos que levam à definição de resultados temporários, de modo que jogar implica chegar a uma definição de, por exemplo, quem venceu a batalha e quem desferiu o golpe, determinar o acerto e a intensidade do golpe, quem convenceu o personagem do mestre, quem teve a idéia salvadora. Para que essas definições sejam possíveis, os jogadores se esforçam para delimitar aspectos de seus personagens e do cenário imaginado: elaboraram roteiros, entram em acordo a respeito das regras, dirigem-se ao local combinado para a realização do jogo etc.

Destacamos, conforme Valsiner (2001), que no estudo do desenvolvimento de sistemas individuais, a partir de diferentes histórias prévias, podem acontecer momentos de equivalência conhecidos como pontos equifinais, onde novas bifurcações no curso de vida são possíveis em um momento específico. Conforme essa proposta, poderíamos destacar três

momentos no processo de interação dos grupos de RPGs: uma origem pré-interativa do encontro, o encontro propriamente dito e um posterior afastamento.

Como momento pré-interativo, consideramos os momentos em que os jogadores são uns contemporâneos dos outros, na acepção de Schutz e Luckmann (1973). A história prévia ao contato de cada sujeito se constitui de um modo particular com possíveis rotas alternativas. Em determinados momentos essas rotas convergem a pontos equifinais. Entendemos a sessão de RPG como um momento de convergência, em que os sujeitos se encontram espaço-temporalmente para uma atividade comum, que é a atividade de jogo.

O pesquisador, ao presenciar a situação de jogo e revisitá-la através da análise da gravação também realiza uma convergência a um ponto de eqifinalidade, por meio de uma ferramenta tecnológica que sedimenta aspectos do passado, permitindo rememorá-lo.

As construções simbólicas, nas sessões estudadas, se deram num contexto permeado por balizas de diversos níveis. O processo imaginário, por exemplo, esteve ligado a um progressivo afastamento da realidade percebida, que estabeleceu diversos planos em que o uso de recursos simbólicos ocorreu. O progressivo afastamento da realidade percebida se deu a partir de um recorte espaço-temporal na *vida real*[15] dos participantes, pela seleção de um lugar para o compartilhamento de horas de experiência. Portanto, recursos culturais foram disponibilizados se interpuseram na composição desse distanciamento, compondo um enquadre.

Nas sessões observamos que os jogadores utilizaram músicas, cuja sonoridade ajudava a constituir um campo bem delimitado interior e exterior ao jogo. Os recursos culturais e simbólicos, portanto, atuaram no processo de constituição dos elementos do jogo e em suas elaborações imaginárias.

---

[15] Estamos tomando por *vida real*, nesse caso, os momentos em que os jogadores assumem sua identidade enquanto pessoas do mundo da vida, ao invés de personagens em um cenário de ficção.

Expusemos em nossa interpretação que a constituição de um plano comum de interação partia da apropriação de elementos simbólicos culturais, tais como os livros de RPG e de fantasia, filmes, músicas, que fazem parte da composição da situação de jogo.

Em outro nível de análise, percebemos que entrar no jogo significa assumir uma disposição subjetiva para um esforço de representação. Para que os *eus* e *outros* iniciem uma sessão de RPG é necessário que assumam um sistema de regras, um cenário e personagens. Começar o jogo implica um esforço de criação e manipulação de recursos simbólicos que visa estabelecer fronteiras entre o campo interior do jogo e sua exterioridade, distinguindo um lugar em que se situam os observadores não-participantes, dentre os quais o pesquisador.

A apropriação do enquadre lúdico foi realizada pelo mestre do jogo ao selecionar recursos dos livros e de sua cultura pessoal, elaborando um roteiro que expressava o início e caminhos possíveis de continuidade da sessão de jogo. O narrador criou um contexto que acolheu os outros jogadores, elaborando um campo poroso sobre o qual eles precisavam permear e preencher simbolicamente com a imaginação e proposição de ações para seus personagens.

Assumir um personagem de RPG também implica um distanciamento de si a si, mediado pelo uso de uma ficha. A composição do personagem de RPG – enquanto uma construção pessoal e criativa do jogador – é balizada por regras e possibilidades do cenário. De acordo com o processo simbólico apontado acima, a experiência de um outro de si imaginário, que o jogador tem enquanto interpreta seu personagem numa sessão de RPG, traz elementos da cultura pessoal do jogador.

Na sessão estudada, a constituição do personagem no jogo mostrou ser uma tarefa intersubjetiva em que todos do grupo se engajavam ativamente, sugerindo possibilidades e balizando outras, de modo coerente com algum objetivo compartilhado pelo grupo. Nos RPGs, um personagem costuma pertencer a um grupo de aventureiros que precisa atuar

conjuntamente. Parte da reflexão é feita na voz do jogador e demanda uma cooperação inclusive com aquele jogador que também costuma assumir a posição de oponente – o mestre – uma vez que a diversão em grupo depende da constituição de um relacionamento em que todos os integrantes se envolvam, em especial aquele costuma estar na posição de poder. O compartilhamento lúdico, contudo, se dá no âmbito de uma co-construção narrativa que muitas vezes, como vimos, está sujeita a trilhar caminhos inesperados.

A ficha do personagem se constitui como um orientador semiótico para o jogador, que passará a lidar com as experiências do mundo de ficção a partir de balizas objetivadas na ficha. A fronteira entre o eu e o personagem, contudo, é muito tênue e se alterna constantemente no jogo. Exemplos da tenuidade dessa fronteira, balizada pela ficha do personagem, puderam ser verificados nas conversas, que explicitavam uma permeabilidade entre outros contextos de experiência pessoal dos jogadores e o contexto de jogo: ao referirem-se uns aos outros os jogadores trocam nomes de personagem, apelidos e nomes reais espontaneamente, sem um critério definido, conforme os trechos seguintes:

> F: [...] Ah, o Martius voa também. Fôda-se.
> M: Como o Martius voa?
> F: Tem 'levitate'.
> M: Memorizado? Ah, outra coisa que eu queria falar do... do Martius, ele não pode usar aquele 'feat' com 'improved invisibility'.
> [Alguns minutos depois]
> M: Vamos!
> F: Alemão ficou beleza 'ligthning bolt'.
> M: Vai ser 'ligthning bolt' o [...] dele?

No primeiro momento o personagem foi chamado pelo nome usado na ficção (Martius), em seguida, o jogador F tratou-o como Alemão, apelido do jogador que o costuma interpretar e que estava ausente na sessão[16]. O narrador não aparentou notar a troca de nomes e continuou a conversa como se nada tivesse ocorrido. Nos trechos seguintes temos outro exemplo de trocas:

---

[16] O apelido verdadeiro foi trocado para mantermos o sigilo do jogador.

> **Trecho 1:**
> S: Já estão em combate, agora quero saber se o seu reforço vindo do Fuzoul Chembryl deve vir ou não? Vai chegar ou não?
> M: Peraí, que reforço?
> F: Menos S.
> S: Como? Você não tem uma parceria com ele?
> M: Não, não...
> [...]
>
> **Trecho 2:**
> A: O S é um filho da puta, ele não falou que nada ia acontecer aqui!
> [...]
>
> **Trecho 3:**
> M: Carta branca pra bater. Você tem a unidade sua lá já preparada, depois agente dá os... as estatísticas... Batata [voltando-se para F], a hora que você deixou...

Estes três trechos são recortes de uma seqüência, e apresentam três momentos em que há utilização do nome real do jogador, ou apelido, no lugar do nome do personagem. No primeiro, caso o jogador F fez uma orientação a S, chamando-o pelo nome. No segundo caso A fez um elogio a S, também o chamando pelo nome. No terceiro momento, o narrador voltou-se a F chamando-o pelo apelido (Batata[17]).

Pelo fato de não se notar a troca de nomes, pode se dizer que a representação do personagem transita por níveis pré-reflexivos de percepção e engajamento, característico da intersubjetividade radical – esta estaria presente na relação intrasubjetiva jogador-personagem que por vezes se aproximam e se confundem. A confusão no uso de nomes, portanto, denota a tenuidade da fronteira entre os âmbitos imaginários e intersubjetivos da relação eu-outro, que exploraremos mais adiante.

A representação do personagem e sua objetivação em uma ficha pode ser entendida como recurso simbólico balizador do processo imaginativo. O personagem, por sua vez, não se reduz aos elementos fichados. Cada um deles é pensado na condição de sujeito e, nessa medida, cada jogador pode experimentar internamente a si a dimensão da alteridade.

---

[17] Idem.

O mundo interno pode ser compreendido, portanto, como um mundo social imaginado, com vozes de múltiplos personagens (HERMANS, KEMPEN e van LOON, 1991). Nesse sentido entendemos que o apelo dos personagens por sobrevivência e por questões éticas do cenário compartilhado mobiliza os jogadores a produzirem diferentes respostas no contexto lúdico. Conforme Greenwood e Grubb (1995b), os jogadores devem ser incentivados a pensarem como seus personagens, produzindo uma seleção de elementos da descrição como se fossem os personagens. Uma dessas seleções diz respeito, por exemplo, a *tendência* do personagem, definida como "[...] um guia para suas [dos personagens] atitudes éticas e morais básicas, tanto em relação aos outros e à sociedade como em relação ao bem, ao mal e às forças do universo" (GIGAX, 1995a, p. 64).

As narrativas emergidas nos jogos de RPG comumente se desdobram com a constituição de uma polaridade entre o bem e o mal, com os personagens dos jogadores empenhando-se para salvar o mundo. Nesse processo, contudo, os personagens deixam vestígios desastrosos de suas passagens, que culminam em realizações que costumeiramente vão no sentido contrário às suas intenções. O encaminhamento narrativo, nesse aspecto, tem um caráter de simulação de contextos de vida ou morte, segundo o depoimento de um dos jogadores:

> A história começou quando os personagens responderam a um anúncio para trabalho, com o seguinte conteúdo "procura-se aventureiros credenciados na Guilda Mestra de Phlan para desempenhar resgate. Tratar com o Vereador Armando Cadorna". Eles passaram, então, a investigar a parte velha da cidade que estava dominada por 'orcs' e descobriram que o governo da cidade estava corrompido por forças bárbaras. Nessa investigação, o grupo chegou ao templo abandonado do deus Tyr, o Justo – deus da vingança e justiça – e encontraram o primeiro par de peças da armadura de Goth Manis (um par de manoplas) que estava guardado no túmulo do avatar, ou seja, da forma carnal do deus Tyr. Os personagens tomaram posse dessa parte da armadura e logo perceberam que as pessoas que portavam as peças eram 'influenciadas' por elas com o desejo de possuir também as outras partes da armadura. Investigando mais profundamente, os personagens, no âmbito da dramatização dos jogadores, descobriram que as peças agrupadas nas pessoas invocavam os demônios da tríade (todas as peças, se juntas em um único sujeito, trariam o próprio Goth Manis).

Como podemos perceber, a preocupação ética dos personagens dos jogadores acabou se constituindo como busca para solucionar o mal, desencadeado pelos próprios personagens, nos primeiros momentos do jogo. No decorrer da campanha de jogo os personagens tentaram recuperar a totalidade das peças da armadura para evitar que grupos malignos se apropriassem dela e liberassem os demônios sobre os reinos habitados da ficção. Orientados por esse desejo, envolveram-se em conflitos políticos e jogos de forças, em busca pelo poder, em um mundo social imaginado.

A noção de mundo social imaginado é ainda mais forte para compreender o trabalho sobre os elementos do cenário elaborado pelo narrador. O narrador do jogo elabora um roteiro de uma história como se fosse um narrador onisciente, onipresente e onipotente. Essa posição de pleno domínio sobre os recursos simbólicos do jogo é, contudo, interrompida pela relação com os outros jogadores. No sistema do jogo, essa interrupção é orientada pela idéia de "diversão de todos". O desejo do grupo também é divertir-se, como pudemos ver em vários momentos das entrevistas realizadas, em especial com o narrador:

> Entrevista da segunda sessão: "[...] E eu espero, acho que o pessoal vai se divertir da mesma maneira que na situação passada. Eu espero que tenham se divertido. É essa a idéia."
>
> Entrevista da terceira sessão: "[...] Eu espero que o pessoal se divirta da mesma maneira como agente, nas outras né, essa é a minha intenção".
>
> Entrevista da quarta sessão: "[...] e eu espero que a turma goste né, porque se agente conseguir jogar tudo vai ser a aventura que vai tá acabando né, e os jogadores vão conquistar mais um, mais um... vão ter ti... vão ter tido êxito em mais um [...]"

A noção de diversão, por sua vez, está aparentemente muito próxima da noção de uso e fruição dos próprios recursos do jogo, além da realização dos compromissos éticos que estabeleceram no contexto da ficção.

Nas entrevistas que realizamos, entretanto, pudemos perceber que o interesse por diversão, a princípio, não assumia um objeto específico: na primeira entrevista, que os

jogadores responderam a questão sobre o que eles gostariam que acontecesse naquela sessão, eles responderam com colocações que manifestavam um interesse geral e uma abertura à possibilidades não pré-definidas:

> A: Ah... eu acho que... que... alguns... bom, pode ser que tenha alguns fatos que agente não goste que vai acontecer. Mas o que vai acontecer exatamente agente não tem idéia e... pode acontecer uma coisa muito boa e que não está nem na nossa cabeça, não tem nem... não tem nem coisa... Porque isso vai muito do andamento da história. Não tem uma coisa boa assim, eu não tenho, por exemplo, que eu acho que pode acontecer que vai ser legal, não tem um... um direcionamento assim.
>
> F: O que está por traz é uma história né, e agente ta participando da história... a minha parte tem que fazer e vamos ver o que vai acontecer... não tem o que eu gostaria que vai acontecer, o que pode acontecer sei lá... sei lá, meu personagem, por exemplo, que é religioso, sei lá, pode se tornar o papa. Mas não tem isso, tem que acompanhar e jogar a história e ver o que acontece.
>
> D: Não tem uma coisa que eu queira... A não ser que o grupo em si consiga os objetivos e meu personagem, particularmente consiga avançar no rumo que eu quero. Mas isso depende do desenrolar da aventura.

Para que a diversão ocorra, contudo, é necessário que os jogadores sejam suscetíveis uns aos outros e doem uns aos outros instrumentos para o alcance de seu desejo. Há, nesse sentido, um divertimento no processo de troca de recursos simbólicos que é condição para a realização de objetivos maiores. Em entrevistas posteriores pudemos perceber uma progressão crescente na elaboração simbólica dos objetos de interesse em jogo, com vinculações mais claras entre os objetivos e as diferentes maneiras de atingi-los. Ao responderem à mesma pergunta sobre o que gostariam que acontecesse naquela sessão, os jogadores disseram:

> **Segunda sessão**
> D: Espero terminar o que começamos semana passada e ir um pouquinho mais além, eu acho que vai continuar essas batalhas e mais batalhas ainda.
>
> F: Dentro da história eu acho que agora que começou batalhas e agente vai ter que acabar as batalhas [...] [euforia geral].
>
> S: [...] Conseguir segurar esses caras do lado de fora da cidade. Eu não sei se vai ser possível. Mas vai ter uma hora que agente vai ter que sair e ir para a parte velha da cidade [...] e vai ser bem interessante.
>
> **Terceira sessão**

> D: Definição vai ter, definições do que, de como agente vai se virar na cidade. Pra reconquistar a cidade, agente vai preparar as táticas, boas táticas e ver o que acontece, e então definir isso de uma vez.
>
> C: Não, então, agora agente tá pra entrar no templo né, e é mó tensão né, porque agente só imagina o que tá se pensando ali dentro né, mas na verdade ninguém viu assim, ninguém olhou, então, bastante curiosidade assim e querendo, querendo ver as cartas mesmo, o quê que rola.
>
> A: Agora é a, é a hora de juntar as forças e partir pro ataque né, primeiro pro templo e pra Zenthil Keep, e... Zenthil Keep pra acabar com o mal de vez.
>
> **Quarta sessão**
> D: Não, o sangue está, é óbvio que vai ser hoje. Mas também tem que ver as táticas, agente vai ter que interpretar bem e sei lá, colocar algumas novas táticas.
>
> A: É hoje agente vai tentar conseguir um objetivo grande que agente já vem buscando há bastante meses né, já é aí uns dois ou três meses de jogos que agente tá... de jogo... que agente tá, que agente tá buscando esse objetivo, e... e... e hoje eu acho que agente vai conseguir atingir esse objetivo.
>
> S: Eu acho que hoje agente vai, vai ver a essência do jogo que o J criou há milhares de tempos atrás, já desenvolvendo ele. Eu acho que o resultado, eh... vai vir agora assim [D se levanta]. Como, como agente vai, vai lidar com isso. [S dirigindo-se a D] Sai da minha frente que eu quero aparecer na câmera. O resultado final do jogo dele na verdade depende do papel da gente e da nossa reação perante esse final aí, que tem que ser épico, se agente não apresentar como épico, eh, não vai ter a graça que poderia ter.

O narrador, em sua elaboração do roteiro para as cenas de jogo, levou em conta sua suscetibilidade aos interesses dos jogadores e em determinados momentos da sessão questionou-os sobre o andamento da campanha. Esse processo de questionamentos na dinâmica do jogo, contudo, não assumia a forma de entrevista, como as realizadas nessa pesquisa. Tratava-se de uma abertura espontânea ao outro. Percebemos que felicidade do narrador consistia, muitas vezes, em perceber feliz os jogadores e vice-versa.

Apresentou-se, nesse processo, uma coexistência entre abertura ao outro ao mesmo tempo que o amigo se tornava objeto de fruição. Todos se esforçavam para este tipo de relação. As doações de pontos de experiência e de recursos no cenário se apresentaram como tentativa de sedução dos jogadores ao envolvimento com a proposta de jogo elaborada: convidando-os ou motivando-os a participarem com mais vitalidade, ou seja, abrindo-se mais

ao narrador, dispondo-se a uma maior suscetibilidade em relação a ele e engajando-se num trabalho de resposta mais elaborada em relação a essa suscetibilidade. A doação do narrador pareceu cumprir uma função de recompensa aos jogadores, assegurando a continuidade do envolvimento, caracterizando o estabelecimento de um compromisso implícito entre mestre e jogadores.

Reações corporais e afetivas, tanto do narrador, quanto dos jogadores, presenciadas nos momentos do jogo, reforçam a idéia de uma abertura para o compartilhamento da cena com o outro e o reconhecimento incondicional da atitude do outro, em função das suas ações representadas no diálogo. Essa abertura espontânea foi, ao mesmo tempo, implicada na atitude dos outros participantes do diálogo. Esse aspecto ficou bastante evidente nas alternâncias entre diálogos em que se interpretaram personagens e diálogos que se estabeleceram fora da dimensão interpretativa, sobre regras, descrições e outros assuntos. Não há nenhum acordo prévio determinante de tais modulações do discurso, mas nos diálogos em que se fala na voz do personagem, os jogadores se mostram suscetíveis a mudança no enquadre de experiências, passando a responder uns aos outros de maneira característica, mudando pré-reflexivamente a tonalidade da voz e o uso de palavras com a invocação de personagens.

Encontramos nas realizações objetivas dos jogos de RPG, elementos de um mundo cultural peculiar, do qual os jogadores faziam parte, e que se apresentou na composição do cenário de ficção e dos personagens. Apesar disso, podemos encontrar semelhanças entre compreensões do mundo exterior ao jogo e a interioridade sistêmica do jogo. Na passagem pelo processo de interiorização os recursos simbólicos sofriam transformações e eram reelaborados de uma maneira própria. A ficha do personagem relacionava-se com uma série de recursos simbólicos que abstratamente compreendiam àquilo que se considera como essencial na configuração de uma personalidade: aspectos psíquicos (inteligência, sabedoria, carisma), aspectos físicos (força, destreza, constituição), descrições de aparência,

conhecimentos e recursos econômicos. Em jogos de RPG, mesmo ao se considerar o jogo em um cenário imaginado fantástico, muitas vezes procura-se configurar certo "realismo" com a vida exterior ao jogo, a partir de um padrão comparativo acordado. Desse modo, um personagem com pouca força não pode carregar muito peso, o padrão comparativo é determinado pela quantificação em uma tabela de peso e força. Essa tabela, em alguma medida, se aproxima de informações obtidas na realidade extra-jogo – segundo informações de quanto pode carregar um ser humano médio – mas encontra-se longe de seguir rigidamente esse critério.

De modo semelhante, em termos do processo de criação como reelaboração de recursos prévios, temos as descrições do cenário de jogo. O cenário "Forgotten Realms" usa categorias de dia e noite, muitas das leis naturais de nosso planeta se aplicam, porém outras são criteriosamente negligenciadas (GREENWOOD; GRUBB, 1995a; 1995b, GREENWOOD et al., 2001). Um aspecto interessante é o próprio mapa do cenário que, sendo a cartografia de um planeta fictício, é muito semelhante ao mapa de nosso planeta Terra. Como vemos na figura abaixo, em Abeir-Toril há três grandes continentes: o continente mais à direita corresponderia às Américas, no centro, Europa Ásia e África, e mais à esquerda, a Oceania. Os reinos esquecidos ficam em Faerûn, que poderíamos comparar à Europa. Em Faerûn, o norte é gélido ao passo que mais ao sul as terras se tornam mais quentes. Também os povos do oriente, nas descrições desse cenário fictício, vão assumir aspectos semelhantes a estereótipos ocidentalizados dos povos orientais do planeta Terra.

Figura 3: Acima o mapa de "Abeir-Toril", planeta onde se situam os "Reinos Esquecidos" cenário de campanha para jogos de RPG extraído da edição de Greenwood et al. (2001). Abaixo um mapa do planeta terra.

Com a compreensão geral dos elementos interativos, mapeamos um conjunto de relações intersubjetivas e intrasubjetivas, que consideramos fortemente presentes na situação lúdica do jogo.

Utilizando-nos do quadro de relações eu - eu e eu - outro – que expusemos como síntese das experiências dialógicas intersubjetivas no mundo da vida – sistematizaremos nossa

compreensão das relações sociais, no caso, relações entre jogadores de RPG, que se configuraram no percurso dessa pesquisa.

4.1 – Para além do compartilhamento: anarquia essencial

Como destacamos diversas vezes, o jogo de RPG é, antes de tudo, marcado pela negociação de recursos simbólicos e fruição pela posse dos mesmos. Isso se deu de modo que posteriormente à caracterização do enquadre de jogo – no diálogo, através da exposição de recursos simbólicos – sucederam-se diálogos caracterizados como processos de definição de resultados. Na relação esteve presente uma intenção sedutora, em que cada um dos participantes oferecia algo ao outro. Ao se expressarem, os jogadores utilizavam os recursos simbólicos disponibilizados pelo mestre. Nessa situação havia uma problemática, que acompanhava o narrador na expressão de seu mundo. O cenário de RPG, portanto, consistia em um mundo com elementos de fruição e prazeres, mas carregava consigo também dores e sofrimentos.

O choque com o outro – com o mestre e seus personagens oponentes dos personagens dos jogadores – ameaçava a vida dos personagens dos jogadores e exigia que executassem deslocamentos no campo imaginário intersubjetivamente constituído. O pensamento e a reflexão emergiram como possibilidade dos jogadores evitarem a morte dos mesmos, impactados pelo choque em que viviam seus personagens. Isso nos levou a algumas questões: porque a fantasia expressa dores e sofrimento quando poderia ser apenas elemento de fruição? A brincadeira e o jogo não poderiam se realizar apenas com alegria e divertimento? Na descrição do cenário pelo mestre havia referências a experiências semelhantes às vividas pelas

pessoas concretas do mundo da vida. No jogo havia expressões de um mal-estar em relação à da experiência social (enganos, corrupção, traição, guerra, violências etc.).

No sentido da compreensão dialógica, pensamos que toda expressão é produção de um sujeito, toda expressão é endereçada a alguém e na expressão está implicado o uso e fruição de elementos simbólicos e materiais. Cada sujeito, por sua vez, elabora a experiência que vive no horizonte de sua própria cultura. Cada jogador do grupo estudado, portanto, permanecia com um excedente de sentido.

A relação do pesquisador com a situação estudada pode ser entendida como uma relação de alteridade assim como o pesquisador é uma alteridade aos participantes do grupo, introduzindo inquietações na proposição de sua atividade de pesquisa.

Um elemento inquietante introduzido pelo pesquisador foi, como já dissemos, a câmera. O começo do jogo orientava uma seleção dos elementos simbólicos a serem explorados e a câmera não era um dos elementos que pertencia ao campo do jogo.

Conforme pudemos observar, os momentos de ruptura foram marcados por experiências inquietantes, ou seja, experiências que feriram as expectativas levando os sujeitos a pensarem e agirem afetivo-cognitivamente na direção de reorganizá-las (SIMÃO, 2003). Essas experiências inquietantes foram, em última instância, trazidas pelas ações do outro, que evidenciaram ao sujeito perspectivas diferentes da sua. Diante do exposto, reorganizar o campo de significados experienciais, fazendo a transição, implicou, para cada sujeito, tentar possibilidades de alteração das relações com os outros e, portanto, tentar alterações em sua própria atuação intrasubjetiva. A abertura ao outro se remetia a uma relação que estava para além do jogo, num processo que nos leva a pensar a gênese da disposição a participarem dos universos simbólicos, uns dos outros. Tais universos deixavam seus traços no vinculo que possuem em relação aos elementos simbólicos possuídos e externalizados: projeto de pesquisa; roteiros, fichas etc.

Notamos que as relações foram marcadas por uma simultaneidade de movimentos em direção ao outro e de fechamento em si - mesmo. As ações dos jogadores se dirigiram, muitas vezes, a tentativas de apreensão do que estaria subjacente à expressão do interlocutor, a partir de pistas fornecidas pelo narrador acerca de qual é o sentido da narrativa, ao mesmo tempo em que buscavam preservarem a si - mesmos enquanto personagens.

O narrador, por sua vez, elaborou um roteiro que visava canalizar os jogadores a uma preocupação e curiosidade com relação a trama e sua rede de sentidos articulados. O narrador se esforçou para preservar essa rede de sentido. Tanto o narrador quanto os jogadores, contudo, estavam orientados ludicamente para a constituição de um contexto de diversão. A relação entre eles, imbricada nessas intenções, estabeleceu uma dualidade de movimentos intersubjetivos, em que o que estava em jogo era a diversão do outro, o prazer lúdico evocado no outro a partir da interação.

O prazer de jogar se mantinha na medida em que nunca se alcançava uma apreensão total do outro, uma definição conclusiva da narrativa ou uma realização plena das intenções dos personagens. Os participantes do diálogo, ao mesmo tempo, partiam da percepção de demandas do outro – num movimento em que reconheciam sua responsabilidade para a constituição do enquadre lúdico, respondendo ao outro de modo a preservar esse tipo de configuração. Nesse tipo de resposta, o eu encontra disposição para além dos planos compartilhados de experiência, podendo inaugurar um novo modo de relação – a princípio caótico – mas que pode vir a se configurar como uma nova espécie de jogo, com uma nova regularidade provisória.

Um exemplo desse tipo de acontecimento, que pudemos observar, se remete a um dos momentos da quarta sessão estudada, em que após a vitória dos personagens dos jogadores contra os exércitos e demônios, eles decidiram adentrar o salão principal do Templo de Tyr,

onde encontraram Dexan, o beholder, uma criatura maligna que estava profanando o templo[18]. Nesse momento, os jogadores partiram para o ataque combativo, nos moldes do que vinham realizando na aventura: desferindo golpes de espada e flechas, ou lançando magias ofensivas.

Essa atitude dos jogadores indicava um não-compartilhamento da perspectiva imaginária, na relação com o mestre. O mestre, por sua vez, havia fornecido pistas ao longo da sessão, ainda que um tanto vagas, a respeito de quais atitudes seriam mais adequadas naquele contexto. O mestre reagiu às atitudes dos jogadores, com seu personagem extremamente poderoso, dentro da lógica das regras e do contexto narrativo em jogo. O personagem do mestre, Dexan, foi capaz de assassinar boa parte dos personagens dos jogadores em suas ações iniciais. Ao receberem a notícia de morte de seus personagens os jogadores foram ficando cada vez mais constrangidos e seus rostos expressavam claramente esse choque. Diante de tal situação o mestre interferiu:

> M: E aí... vocês querem... é assim...
> S: Rá, olha a quantidade de seis que o cara tira... [referindo aos altos resultados no dado de seis faces lançados pelo M] Acho que foi a tática errada.
> M Vamos voltar ou não? O que vocês acham?
> C: [Bate as mãos na mesa e produz uns sons manifestando nervosismo].
> [...]
> Após conversas dos jogadores sobre o poder do oponente o jogador C questionou:
> C: Ahn... tipo, agente, agente... os personagens teriam como saber se não dava pra combater ele?
> M: Talvez.
> C: É porque ele é muito foda.

Diante da morte dos personagens dos jogadores, o narrador optou por abrir mão das regras do jogo questionando-os sobre a possibilidade de refazerem a cena. O jogo foi interrompido para uma possibilidade de reflexão preliminar num diálogo fora do contexto interpretativo. Abrir mão das regras e do jogo, para preservar a vida e o divertimento do grupo, esteve implicado em uma abertura que desconstruiu um plano de relações previamente

---

[18] Incluímos a transcrição completa dos diálogos ocorridos no momento citado no ANEXO B.

construído. Essa flexibilidade inaugurou um diálogo acerca das impressões dos jogadores e do mestre sobre os eventos até agora vividos por eles e seus personagens. Por outro lado, percebemos que nessa abertura e diálogo, também esteve presente uma atitude diretiva do mestre que estimulou a reflexão dos jogadores sobre a melhor atitude a ser tomada nesse contexto. Os jogadores sugeriram algumas alternativas de atitudes a serem tomadas por seus personagens e o mestre circunscreveu as possibilidades de ação à necessidade de lidar com o *beholder*, e o mestre canalizou a reflexão dos jogadores com questões, tais como: "F, o quê que você, qual a iluminação que você ouviu do seu deus?" e "vocês se lembram da última vez que vocês entraram nesse templo?". Os jogadores apontaram novas possibilidades de ação, a partir das reflexões, e o mestre sugeriu proximidade ou afastamento com o que considerava mais interessante. Até que finalmente o jogador S concluiu:

> S: Então na verdade agente tinha que sair correndo para a câmara lateral, alguém tinha que sair pra outra e o último, mais um, lá pra frente. Cada um ia rezar pra seu, pra seu, pra sua deidade.
> M: Somente a fé, de vocês... vai combater a fé, de Dexan... que é o profeta de Bane [Complementou, retomando a sugestão inicial ao personagem de F]

Os jogadores voltaram à cena realizando-a de modo consensuado com o mestre, após a reflexão contextual do grupo conseguindo, desse modo, o sucesso em expulsar Dexan e seus malefícios do Templo, ou seja, passaram a compartilhar um sentido histórico da cena inserida na totalidade da narrativa.

Podemos afirmar, portanto, que a abertura do mestre aos jogadores, rompendo com os destinos de seu roteiro e das regras do jogo, caracteriza uma abertura à alteridade de modo a preservá-la no contexto lúdico. A preservação da heterogeneidade só pôde se estabelecer dentro de certos moldes, balizados e canalizados pelo mestre e pelo contexto vivido real e imaginariamente. As possibilidades de expressão de outro, portanto, se deu num enquadre que delimitava algumas facetas da experiência intersubjetiva.

Nos jogos de RPG, percebemos uma flexibilidade muito grande para o desenvolvimento de novas regras, de novas aventuras e novos sub-jogos, porque há um trânsito livre entre as diversas categorias constitutivas do próprio enquadre. A transgressão das regras e de definições de elementos do cenário, bem como o fato de se colocar em risco a vida dos personagens, são características que evidenciam o engajamento de uns em relação aos outros sob um plano convencionado, porém não essencial. Afirmar que o plano não é essencial significa dizer que os elementos imaginados e compartilhados não são prioritários, nem mesmo as regras do jogo. Os recursos simbólicos emergem em função da relação eu-outro, no caso do jogo, para configuração do ambiente lúdico a seus participantes.

Percebemos, portanto, que a prioridade é a relação eu-outro, e é em função dela que emergem os elementos simbólicos. Notamos também que as aventuras de RPG – as narrativas co-construídas dos jogos – não têm um fim claro, continua indefinidamente enquanto houver interesse dos participantes co-construtores, produzindo um devir que está sempre para ser gerado.

Com base na análise aqui ilustrada, mapeamos as relações eu-outro na situação pesquisada, sistematizando-as com o recurso do quadro de relações que havíamos esboçado anteriormente.

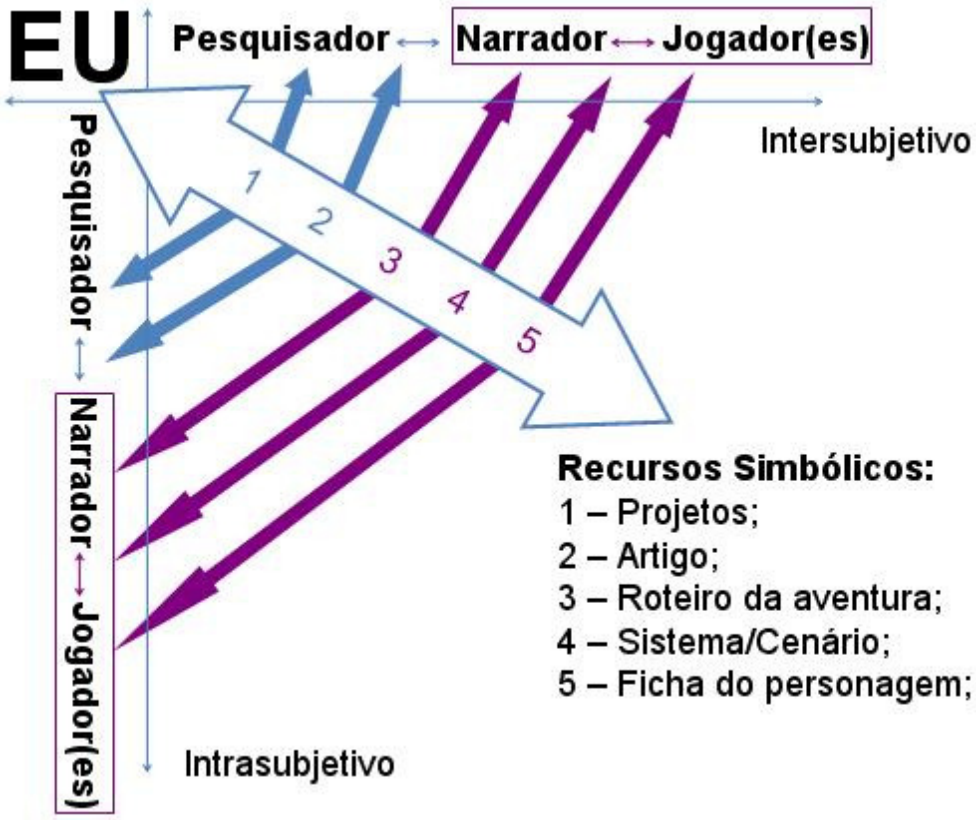

Figura 4: Relações eu-outro e eu - eu nas sessões de RPG.

O quadro de relações que elaboramos, pode ser entendido como uma criação funcional, ou seja, como a construção de um observador que propõe um modo de ver a realidade inspirado em sua própria historicidade. Esse mapeamento, que está representado no quadro acima, tem semelhança ao quadro de oposições dialógicas no mundo da vida que apresentamos anteriormente. As modificações dizem respeito á peculiaridade da situação investigada. Destacamos algumas das reflexões que esse quadro nos possibilitou fazer acerca do complexo conjunto de relações intersubjetivas e intrasubjetivas que ocorrem nas sessões de RPG, em vista de nosso foco de interesse.

Ressaltamos, primeiramente, que a pesquisa traz implicações para a relação entre o pesquisador e o grupo de jogadores. A construção de um texto – tomando como exemplo essa dissertação – se vincula a um processo comunicativo no qual o pesquisador expressa seu recorte do processo de investigação. Aspectos dessa relação são posicionados no campo

intrasubjetivo, enquanto reflexão e diálogo pessoal a respeito do tema; outros aspectos podem ser posicionados no campo intersubjetivo, da dinâmica própria da relação com o outro. Notamos que, a partir das experiências vividas nas sessões de RPG, cada jogador constrói uma narrativa pessoal, valorizando diferentes aspectos, que dizem respeito a seu personagem e ao convívio com os outros. Ao se expressar narrativamente, o outro é incluído com um sentido prévio: algo é imaginado acerca do outro de modo a que se encaixe no horizonte de possibilidades de ações do eu.

A respeito da constituição das narrativas, enfatizamos duas dimensões: a experiência de si e a experiência dos personagens no cenário, sendo uma dimensão real e a outra imaginária, ambas intra e intersubjetivamente situadas. As expressões, cujo sentido foi atravessado pelo trabalho intrasubjetivo, eram, por vezes, causadoras de desentendimentos. As rupturas apresentaram-se, então, como momentos-chave de ligação dos instantes de jogo.

Afirmar que as transformações ou novidades emergem das relações dialógicas implica, entretanto, conceber um processo em que os sistemas interatuantes são abertos, ou, ao menos semi-abertos. Dada sua semi-abertura, esses sistemas estão sempre sujeitos a desequilíbrios e imprevisibilidades, demandando transições que são reconfiguradoras tanto dos significados da experiência, como dos recursos simbólicos utilizados pelos atores.

Nos jogos de RPG essas reconfigurações são feitas a cada rodada ou momento do jogo, de modo mais ou menos intenso. Esses momentos, por sua vez, podem assumir um caráter mais lúdico, em que a ruptura geradora de uma inquietação evidente é acompanhada de divertimento e alegria. Esses parecem ser, a nosso ver, os momentos-chave, no jogo, em que a alteridade e desejo se apresentam. Noutros instantes, a ruptura pode estar acompanhada de outros tipos de sentimentos, por exemplo, frustração ou indiferença, com diferentes conseqüências para a narrativa e para os sujeitos envolvidos na situação de jogo.

Os momentos de ruptura, nas sessões de jogo, foram marcados por experiências inquietantes, ou seja, experiências que feriram as expectativas levando os sujeitos a pensarem e agirem afetivo-cognitivamente de modo a reorganizá-las (SIMÃO, 2003). As experiências inquietantes aconteceram, em última instância, a partir das ações do outro, que evidenciaram ao sujeito perspectivas diferentes da sua. Desse modo, reorganizar o campo de significados experienciais, fazendo a transição, implicou, para cada sujeito, tentar possibilidades de alteração das relações com os outros e, portanto, tentar alterações em sua própria perspectiva intrasubjetiva.

O esforço dos jogadores se dirigiu, muitas vezes, à tentativas de apreensão, a partir de pistas fornecidas pelo narrador, sobre qual seria o sentido da narrativa, ao mesmo tempo em que buscavam garantir a preservação de si - mesmos enquanto personagens. O narrador, por sua vez, elaborou um roteiro que visava seduzir todos os personagens à preocupação e curiosidade com relação à trama e sua rede de sentidos articulados, esforçando-se em preservar essa rede de sentido. Tanto o narrador quanto os jogadores, contudo, estavam orientados ludicamente para a constituição de um contexto de diversão. A relação entre eles, imbricada nas intenções pessoais, estabeleceu uma dualidade de relação, em que o que estava em jogo era a diversão do outro, o prazer lúdico evocado no outro a partir da interação.

O prazer de jogar, por sua vez, buscava não efetivar uma apreensão total, uma definição conclusiva da narrativa ou uma realização plena das intenções dos personagens. Os participantes do diálogo partiam da percepção de demandas do outro, num movimento em que reconheciam sua responsabilidade para a constituição do enquadre lúdico. Relacionavam-se com o outro de modo a preservar esse tipo de configuração. Nesse tipo de resposta, o eu encontrava disposição para além dos planos compartilhados de experiência, podendo inaugurar um novo modo de relação, a princípio caótico, mas que pode vir a se configurar como uma nova espécie de jogo, com uma nova regularidade provisória.

4.2 – Eu, outro e desejo em Lévinas

Em nossa discussão da situação empírica, apontamos que a sessão de RPG demarca um campo distinto de outros contextos da vida cotidiana. A situação lúdica cria um campo peculiar no espaço-tempo, constituindo um enquadre compartilhado por um grupo de pessoas que dela participam. O campo lúdico, contudo, exerce uma distinção, que se dará entre as experiências intersubjetivas e a expressão de cenários e ações dos personagens no campo imaginativo.

Ao desenvolver esse trabalho aprofundamos em questões acerca da fronteira entre as experiências intersubjetivas e as experiências intrasubjetivas. No cruzamento dessas dimensões da experiência humana emergem compartilhamentos e rupturas nas relações eu-outro e as tentativas de acolhimento do outro mobilizadas pelo desejo.

De acordo com o que vimos apresentando, os jogos de RPG possuem duas dimensões organizadoras interdependentes e mutuamente constituídas: 1) O nível fantástico composto pela experiência dos personagens no cenário, das ações dos personagens e da sua relação com a realidade imaginada. 2) O nível da vida cotidiana dos jogadores, às voltas de uma mesa, consultando livros de regras e de mitos, lançando dados e definindo processos de decisão de eventos, conversando e partilhando experiências de vida. A fronteira entre ambas as formas de experimentar a relação eu-outro, demandadas pelo jogo, é tênue e potencialmente geradora de tensão.

A partir de comparações com elementos socialmente compartilhados exteriores ao jogo, são introduzidos elementos fantásticos, porém a fantasia produz rupturas com conhecimentos e objetivos prévios, exigindo a constituição de novos acordos intersubjetivos. Por exemplo, durante um combate entre personagens, a decisão de desferir um golpe sobre o

inimigo está balizada pela dimensão do imaginado, entretanto o nível imaginado precisa se relacionar com a dimensão da regra do jogo para que o jogo possa prosseguir. Então, para saber como o golpe será desferido, o jogador deverá se utilizar do lance de dados. Nesse momento ele é alguém que está na dimensão da vida cotidiana. O significado da ação se ajustará o resultado do lance de dados e, em seguida, se deslocará novamente para a dimensão do imaginado.

Num primeiro momento dessa pesquisa percebemos, de maneira evidente, que, durante o jogo, predominaram a argumentação e a proposição de ações para os personagens no campo do cenário, através de uma racionalização que distanciava o jogador, proponente da ação, do personagem, agente no campo do cenário imaginado.

Notamos que o diálogo efetivado durante o jogo foi balizado pelos lugares intersubjetivamente legitimados de mestre, jogador, e personagens. A dimensão da futuridade esteve presente nas situações de jogo observadas, por exemplo, com a formação de sub-objetivos que atuaram em coordenação com objetivos e metas maiores, ligadas diretamente a desejos implícitos ou explícitos nas sessões de jogo.

Percebemos, ainda, quatro aspectos interdependentes que compõem a estrutura do jogo de RPG: o sistema, o cenário, a campanha e os personagens. Tendo constituído esse enquadre estrutural do jogo, buscamos mapear alguns processos implicados naquilo que compreendíamos como relações de alteridade, conforme depreendemos das leituras e discussões teóricas na área do construtivismo semiótico-cultural. Esses processos envolviam: 1) os diferentes modos de intersubjetividade; 2) a alternância de posições nas relações intersubjetivas; 3) o distanciamento e a aproximação de si mesmo; 4) o balizamento e a seleção ativa de aspectos da situação durante as interações; 5) as rupturas de expectativas e reorganizações da ações durante as interações.

Os aspectos que mapeamos, em nossa discussão dos acontecimentos do jogo, nos aproximaram de elementos das reflexões filosóficas de Emmanuel Lévinas. As noções de separação entre eu e outro e o processo de interiorização são temas relevantes de sua filosofia, bem como as implicações das tentativas do eu em adiar sua morte. Principalmente, no que se refere a este estudo, procuramos nos aproximar da noção de desejo, que é central em toda obra de Lévinas e se vincula à responsabilidade ética de um em relação a outrem.

Cabe ressaltar que as análises filosóficas não se sobrepõem às análises realizadas no âmbito da psicologia, de outro modo, o diálogo com a filosofia, para nós, tem como objetivo alargar nossas compreensões acerca do fenômeno empírico, na medida em que problematizam alguns aspectos das teorias que se constroem no âmbito da psicologia. Nesse sentido as áreas de investigação filosóficas e psicológicas permanecem preservadas em sua distinção dialógica.

Emmanuel Lévinas nasceu em 1906, na cidade de Kovno – Lituânia – numa família burguesa de origem judia, que, no entanto, havia deixado o bairro judeu (LEONE, 2006). Seu pai era dono de uma livraria, de modo que Lévinas, desde cedo, tomou contato com as obras literárias clássicas russas, tornando-se admirador de Dostoievski. Com a eclosão da Primeira Guerra Mundial, Lévinas vai para Ucrânia, onde vivencia os acontecimentos da Revolução Russa. Em 1923 mudou-se para Estrasburgo, na França, onde iniciou seus estudos de filosofia. Interessado pelo método fenomenológico, freqüentou cursos ministrados por Edmund Husserl e Martin Heidegger, na Alemanha. Em 1930 defendeu sua tese de doutorado sobre a Teoria da Intuição na Fenomenologia de Husserl (LEONE, 2006). Durante a Segunda Guerra, Lévinas se naturalizou francês e veio a tornar-se oficial do exército francês em 1939, exercendo a função de intérprete russo e alemão. Grande parte de sua família, na Lituânia, foi assassinada pelos nazistas. Lévinas foi capturado pelo exército alemão em 1940, tornando-se prisioneiro. Nesse período começou a esboçar o livro intitulado *Da existência ao Existente*,

iniciando uma longa e persistente crítica à obra de Heidegger: para Lévinas a ética deve ser a filosofia primeira, ao invés da ontologia. Esta é uma idéia central que norteia toda obra desse filósofo (LEONE, 2006).

As reflexões de Lévinas (cf. 1980, 1993c, 2004c) se vinculam ao campo das relações sociais, afirmando que o discurso filosófico ocidental vem, historicamente, se propondo a iluminar a existência sob um conceito unificado: seja situando os homens como parte de uma existência que os engloba; seja situando os homens como definidores dessa existência. Lévinas (2004b) afirma criticamente que a lógica totalizante compreende a multiplicidade como degradação da unidade original, ou seja, toda divergência tenderia a encontrar uma comunidade – previamente perdida – num horizonte em que se expressa a essência das coisas mesmas.

Lévinas (1980), por outro lado, busca fundamentar filosoficamente a multiplicidade social ao afirmar a ausência essencial de um plano comunitário sob o qual as relações intersubjetivas se estabelecem. Ao princípio de ausência de um plano privilegiado onde as subjetividades possam se situar, Lévinas (1980, p. 274) chama de "anarquia essencial da multiplicidade". Para o filósofo, é numa dimensão anárquica, de uma multiplicidade sem totalidade, irreconciliável e inadequada à conceitualizações, que o rosto do outro se apresenta a um eu. A apresentação de um ser exterior a um eu se dá pela abertura ao rosto de outrem que desperta o desejo do eu.

A dimensão da ética, em Lévinas (2004a, 2004d, 1980), supõe a possibilidade de expressão viva do rosto do outro, enquanto linguagem, no campo das relações sociais necessariamente marcadas pelo distanciamento. A possibilidade de expressão garante a singularidade da pessoa que se apresenta, sendo que, segundo ele, cada pessoa é singular, ou seja, não intercambiável.

Nossa análise dos eventos de jogo evidenciou desentendimentos e inquietações que permeavam os encontros para jogar RPG. Notamos, também, que interpretar personagens propiciava, aos sujeitos, um contato com outras vozes e formas de expressão de si - mesmo. A relação com o outro, em um contexto simbólico de interação verbal implicou a emergência de muitas lacunas que precisavam ser solucionadas. O complexo sistema dialógico intersubjetivo, composto pelo grupo de jogadores, os levava à construção de uma ficção sem um fim previsível, de onde, a cada sessão podem emergir novas configurações do contexto ficcional.

A construção de novidades no campo da imaginação compartilhada, portanto, pode produzir transformações nas subjetividades em relação – mestre, jogadores, personagens, – expressas em estruturas simbólicas bem definidas e diferenciadas, tais quais diferentes características de um personagem em sua ficha e os diferentes personagens no cenário criado pelo mestre.

Transformações subjetivas também puderam ser notadas ao se observar a compreensão que os jogadores pareceram alcançar, de seus próprios desejos, a respeito dos elementos simbólicos do jogo e das implicações de tensão neles imbricados. Os jogadores, por exemplo, tentaram apreender o que estava subjacente às exposições que o mestre realizou, de seu universo criativo, ao mesmo tempo em que o mestre realizou tais exposições de modo atraente e desejável aos jogadores. Para fazê-lo, o mestre também precisou inferir sobre o desejo dos jogadores. Na medida em que os desejos das partes envolvidas não são especulares e, além disso, modificam-se ao longo da campanha, o contexto de tensão propiciado pela situação lúdica era permanente. A tensão, portanto, estava diretamente ligada ao desconhecimento do desejo do outro, que nunca conseguia ser claramente apreendido.

A cada momento do jogo, era necessário supor, ainda que vagamente, os desejos mútuos, bem como promover um encaixe, um tanto quanto precário, dos desejos das várias

partes, para que o jogo pudesse fluir. Estas apreensões e encaixes são possibilitados pelos recursos simbólicos do jogo.

As sessões de RPG se apresentaram, portanto, como um campo disparador de um conjunto complexo de recursos simbólicos que balizaram e canalizaram tentativas de satisfação de desejos, ou seja, tentativas de abarcar dimensões do outro que excediam, quase sempre, as suposições e expectativas previamente construídas.

Em suas análises filosóficas, Lévinas (1993a) aponta que as obras culturais emergem como resultado da tentativa de preservação do outro. Para ele, a obra se constitui como produto da vontade humana – é realizada pela liberdade humana – que se volta incondicionalmente a outrem. O sentido que a obra expressa parte de uma relação específica entre eu e outrem, na medida do desejo, implicando a emergência de uma novidade. A noção de obra adotada por Lévinas (1993a, 1980), possui um sentido amplo, sendo entendida como expressão humana com significado. Lévinas (1980) aponta, por exemplo, que o movimento da história é marcado por um processo de distanciamento da obra em relação à intencionalidade que a produziu.

O homem, entendido como produtor de obras a partir de sua vontade, em outras palavras, é sujeito ativo diante da realidade em que vive, selecionando elementos dessa realidade e construindo novas configurações. Na sociedade, contudo, a obra encontrar-se-ia a mercê de uma vontade estranha, que participa da constituição da significação da obra, reorientando esse sentido de maneira imprevisível. Enquanto os autores e os sujeitos ainda se encontram vivos, há a possibilidade de que lutem pela defesa da obra contra a vontade estranha que a pretende apropriar, ou seja, enquanto o produtor da obra ainda é vivo, poderá lutar pela significação de sua obra, expressando-se em relação à sua composição.

Essa luta, por outro lado, pode permear um contexto relacional no qual se expressa a violência em relação a outrem. A violência se expressa como um fechamento em relação ao outro, que passaria a ser abarcado como objeto.

A noção de obra proveniente de Lévinas (1993a, 1980) e a noção de recurso simbólico que adotamos amplamente nesse trabalho podem ser foco de um diálogo entre filosofia e psicologia. As obras, no sentido filosófico, são construções criativas do eu usadas em sua tentativa de preservação do outro. As obras, tal qual o uso dos recursos simbólicos, organizariam a experiência de inquietude do sujeito em sua relação com a alteridade produzindo um contexto em que o outrem possa vir a ser acolhido. A obra, na concepção de Lévinas (1993a), tem seu sentido implicado na manutenção de uma hospitalidade, que sustentaria a continuidade do contato com o outro.

O sentido da obra, por outro lado, diferentemente do que encontramos a respeito dos recursos simbólicos (ZITTOUN et al, 2003), não se encontra na dimensão da intencionalidade, mas enquanto passividade e responsabilidade do eu em relação ao outro, como desejo e resposta àquilo que dele suscita no eu. A subjetividade responsável, não se furtando ao movimento ético, situa-se numa passividade heterônoma diante de outrem. Essa responsabilidade consiste em entrar em relação com o outro que é inapreensível, conservando seu estatuto de inapreensível. O outro permanece com um excesso inassimilável que Lévinas (1993a, p. 62) remete à idéia de infinito: o desejo está implicado em um processo no qual o *outro* provoca um movimento ético na consciência do *eu* "que desordena a boa consciência da coincidência do Mesmo consigo próprio".

O desejo do outro, segundo Lévinas (1993a), pode ser vivido na mais banal experiência social, sendo o movimento fundamental que orienta o sentido dessa experiência. A noção de desejo difere da noção de necessidade, pois procede de um ser já satisfeito. Para ele, o desejo do outro é entendido como (Lévinas, 1993a, p. 56)

> [...] necessidade daquele que não tem mais necessidades, que se reconhece na necessidade de um Outro que é Outrem, que não é nem meu inimigo (como em Hobbes e Hegel), nem meu "complemento", como o é ainda na República de Platão, que é constituída porque faltaria alguma coisa à subsistência de cada indivíduo. O Desejo do Outro – a socialidade – nasce num ser que não carece de nada ou, mais exatamente, nasce para além de tudo o que lhe pode faltar ou satisfaze-lo.

O modo de relação com a alteridade, portanto, não corresponde a uma luta com o outro, que Bakhtin (1992), por exemplo, aponta como sendo a origem do pensamento filosófico, científico ou artístico. Diferentemente, a relação com a alteridade no movimento provocado pelo desejo do outro, implica, ao mesmo tempo, espontaneidade – sinceridade inequívoca – e crítica – pelo questionamento de si pelo outro que se deseja (LÉVINAS, 1993a).

A elaboração de obras, por sua vez, implica trabalho e exercício de poder sobre a realidade objetiva – realidade essa, que Lévinas (1980) compreende como fruto do trabalho, e é apreendida enquanto posse. No empreendimento do trabalho é que encontramos, para Lévinas (1980), o lugar da atividade humana que visa fins pré-estabelecidos, exigindo imaginação, planejamento e adiamento de ações de efeito imediato.

O resultado da obra também vem como resultado do trabalho, de uma organização sistêmica do sujeito que domina os elementos de sua cultura. O sentido da obra, portanto, diz respeito ao desejo que está vinculado à responsabilidade suscitada no encontro com outrem.

4.3 – Reflexões sobre a construção intersubjetiva do sentido

Explicitamos, em nossas análises sobre o contexto empírico, que diante de uma ruptura no compartilhamento intersubjetivo, inicia-se um processo de transição com o uso de recursos simbólicos (ZITTOUN et al., 2003). Lévinas (1993a), por outro lado, afirma que a relação

com a alteridade exige uma resposta. Quando o eu não se furta aos desassossegos e inquietações advindos do outro – através da contínua assimilação daquilo do outro que é mesmo para o eu – a relação com o outro, para Lévinas (1980), encaminha-se no sentido de tentar preservar a abertura advinda d e sua expressão.

A respeito dos diferentes modos de se relacionar com o outro, podemos pensar a ação humana como um processo orientado por um sujeito que é ao mesmo tempo passivo e ativo. A sensibilidade e a recusa ao outro se expressam em movimentos de aproximação e afastamento. A noção de recusa que adotamos aqui compreende a tentativa de negação da singularidade e excedência de outrem (Lévinas, 1980), que é, por exemplo, convertido a um tipo, um objeto ou uma definição totalizante.

O processo da tipificação implica a formação de expectativas concebidas acerca do que o outro é ou do modo como age. Vimos que na microgênese do processo de transição para emergência de uma novidade, os sujeitos interatuantes expressam sucessivas afirmações e desconfirmações de expectativas. As inquietações seguidas de redução de tensão na relação indicam que os sujeitos criam um sentido acerca da relação que, no entanto, os leva a novos questionamentos e ruptura desse sentido. Eu e outro, portanto, constroem e desconstroem sentidos prévios acerca de si e do outro.

Lévinas (2004d), do ponto de vista filosófico, aposta no discurso como a possibilidade de relação com o outro sem violência. Em sua noção de discurso ele rejeita o relativismo das condições pessoais e também a universalidade impessoal, proveniente de uma concepção positiva da linguagem como representação. Segundo Lévinas (2004d, p. 50), a possibilidade da linguagem despertar não apenas o que é comum entre eu e outrem, mas também a singularidade do homem:

> Singularidade diferente daquela dos indivíduos que se subsumem sob um conceito ou que articulam seus momentos. O eu é inefável, visto que falante por excelência; respondente, responsável. Outrem, como puro interlocutor, não é um conteúdo conhecido, qualificado, captável a partir de uma idéia geral qualquer e submetido a esta idéia. Ele faz face, não se referindo senão

> a si. É na palavra entre seres singulares que só vem se constituir a significação interindividual dos seres e das coisas, ou seja, a universalidade.

Encontramos, nesse trecho, semelhanças entre os pensamentos de Lévinas e Bakhtin. O enfoque desses pensadores acerca das relações eu-outro está direcionado à dimensão da singularidade de um sujeito que não pode ser abordado como objeto ou generalizações. Ambos enfatizam o lugar de "quem responde" indicando que toda significação é interindividual. Lévinas (2004d) aponta que pela linguagem, o rosto de outrem é invocado, de modo a não englobá-lo, uma vez que essa invocação não se dá no âmbito de conceito, mas enquanto pessoa.

O rosto do outro, enquanto identidade de um ser que "não refere senão a si" (LÉVINAS, 2004d, p. 50), está para além da noção de história ou de qualquer conhecimento histórico que poderíamos fazer ou imaginar acerca dele. Reconhecemos, nesse sentido, uma diferença entre as noções de obra e dizer em Lévinas (1980). O dizer está sempre implicado em uma relação face-a-face, se aproximando, segundo nosso entendimento, da idéia de gêneros primários de Bakhtin (1992). Já a noção de obra está mais próxima da idéia de gênero secundário, que não deixa de ser geneticamente implicada na relação primária.

Para Lévinas (1980), o esforço e o agir humanos podem ser entendidos como tentativa de garantir sua singularidade irredutível contra a tirania do impessoal e a tirania das obras alienadas. A compreensão e julgamento das vontades subjetivas, para que ocorram numa dimensão ética, está implicada na garantia, aos sujeitos, do direito de defesa. O direito de defesa é expresso por um convite ao invisível à sua manifestação, ou seja, chamar a subjetividade a dizer sobre si e sua obra – a noção de invisível, refere-se a outrem, posto que se trata daquele ou daquilo que está para além dimensão face-a-face na relação eu-outro.

Lévinas (1993a) usou a noção de *eleidade* para apontar a dimensão de sempre terceiro, sempre estrangeira, que a alteridade ocupa numa relação. Ele, o terceiro, encontra-se numa

dimensão para além dos elementos percebidos. A alteridade, portanto, nunca é apreendida, mas é mediada pelos seus vestígios (o rosto, a obra etc.).

A consciência de outrem, mais do que sua obra, apresenta o que Lévinas (1980) denominou de concomitância de dois pontos de vista: o si mesmo e o outro. A possibilidade do recolhimento em si - mesmo, dada pela consciência corporalmente localizada, possibilita um adiamento da morte (posto que o eu, sem nenhum distanciamento dos outros, corre o risco de perder seu estatuto de sujeito, identificando-se completamente com um olhar que o objetifica). Desse modo, após a relação com outrem, no retorno à sua interioridade, o eu retoma posse de sua liberdade, uma liberdade que, contudo, carrega o passado da experiência como limite, ou condenação.

A consciência é entendida por Lévinas (1980, p. 145) como "o próprio regime sob o qual se exerce a separação" entre o eu e o mundo. Estar num lugar, existir separado em atenção a si, desencadeia um processo em que o ser pode se desprender da fruição e perceber suas influências sobre si. A consciência suspende ou adia o momento da fruição ao dar-se conta da morte, protegendo-se ao se recolher em sua interioridade.

O recolhimento consiste na criação de um mundo onde se possa ser livre: a construção da morada e da cultura[19]. O mundo da intenção e do desejo emerge como a possibilidade da liberdade do eu recolhido. A liberdade, por si mesma, contudo, não arranca o eu do definitivo de sua própria existência, ou seja, da solidão. É a relação com outrem que produz uma ruptura com as categorias do eu.

A alteridade é o que, para Lévinas (1980, 1989, 1998), rompe o definitivo do mesmo instaurando a possibilidade de transformação do que se apresenta como sendo agora, ou seja, do tempo presente. A intersubjetividade assimétrica é, portanto, o lugar de uma

---

[19] A noção de cultura tem, para Lévinas (1993a), uma importância ligada à inteligibilidade das manifestações humanas significativas, dada pelas obras culturais. Estas, contudo, são emersas da "simplicidade não-histórica", do sentido ético desencadeado pelo *Desejo do Infinito*.

transcendência na qual o sujeito, ao mesmo tempo em que conserva sua estrutura de sujeito tem a possibilidade de não retornar fatalmente a si mesmo. O não retorno a si constitui uma historicidade que marca a passagem do tempo.

As considerações levinasianas puderam trazer algumas contribuições para nossas investigações acerca de processos intersubjetivos, uma vez que suas investigações concebem a emergência de um eu – de uma consciência – destacado da exterioridade ao mesmo tempo em que mantêm relação com o que está fora de si.

A noção de separação eu-outro também está presente nas elaborações de Bakhtin (1992), bem como é apontada por Hermans, Kempen e van Loon (1992), ao conceberem uma separação entre as dimensões self-dialógicas e o mundo das experiências sociais. Entretanto, o sentido de integridade do eu em relação a uma multiplicidade de vozes é, conforme aponta Sullivan (2007), pouco explorado por esses autores e em grande parte das interpretações dos textos de Bakhtin.

A integridade do eu e do outro, por sua vez, está imbricada em um fosso irreconciliável na fronteira entre eu e outrem, enfatizando o esforço humano para sua conservação e a conservação dos outros.

Essas considerações enfatizam nosso olhar sobre o fenômeno empírico para percebermos o esforço realizado pelos sujeitos no sentido de persistirem enquanto identidade. Levando-se em conta a passagem do tempo podemos comparar estruturalmente os sujeitos consigo mesmos e perceber modificações em sua condição subjetiva – no caso dos elementos simbólicos emergidos nas sessões de jogo de RPG, por exemplo, percebemos transformações nas fichas dos personagens, nos roteiros construídos, nas expectativas em relação ao outro.

Em nossas observações das situações empíricas, percebemos que as frustrações no compartilhamento de construções perspectivas dos jogadores implicavam a possibilidade de término do encontro lúdico pelo fim do jogo.

As rupturas que percebemos nas sessões de RPG propõem que mestre e jogadores eram capazes de romper com as estruturas constituintes do jogo – estruturas que mapeamos e definimos no quadro de relações dialógicas, por exemplo – de modo a preservar a relação entre os participantes do grupo. Essa relação, cuja orientação era pautada pela diversão, suportou diversos momentos não-divertidos (ao menos para alguns jogadores). A relação narrador-jogadores, orientada pelo sistema de regras, suportou a quebra das mesmas para assegurar a sobrevivência dos personagens e a continuidade da relação entre os jogadores.

Percebemos, nesse sentido, que a dimensão ética, de preservação do outro no contexto relacional, foi prioritária em relação às dimensões constitutivas do jogo.

A totalidade do cenário, em que podemos imaginar estarem inseridos todos os personagens, deu lugar a uma experiência anárquica em que a participação dos jogadores demandava a reorganização dos acontecimentos, em sentidos imprevisíveis. A participação dos jogadores rompe a possibilidade de se conceber o cenário como totalidade, uma vez que ela sugere tanto a presença de lacunas quanto a presença de participantes irreconciliáveis, cuja existência é inadequada a compreensões totais.

A morte dos personagens dos jogadores, por sua vez, poderia assegurar o destino roteirizado pelo mestre, entretanto o mestre esforçou-se pela preservação dos personagens dos jogadores. De outro lado, os jogadores esforçaram-se pela preservação da expressividade criativa do narrador.

O esforço mútuo de preservação, contudo, se alternou com pequenas violências, em que cada participante da co-construção narrativa toma o outro por aquilo que imagina acerca dele, a partir de uma compreensão que não se atenta à independência dele em relação ao conceito que lhe é atribuído. Tentou-se tomar posse de outrem, conquistá-lo, por meio de artifícios retóricos, alienando-o de si mesmo. Tivemos evidências disso, por exemplo, em chacotas e em atitudes diretivas dos jogadores. No campo da ficção, por sua vez, as frustrações no

compartilhamento espontâneo foram vivenciadas como possibilidade de morte dos personagens.

Uma vez que todos os recursos simbólicos do jogo são passíveis de serem desconstruídos, como poderíamos apreender um sentido consistente para as relações que os jogadores estabelecem entre si?

Pensamos que os sujeitos, ao agirem em relação ao outro, o faziam de modo a preservar uma abertura no campo das construções intrasubjetivas, para novas configurações que podem emergir no contato intersubjetivo.

No jogo, percebemos que as reestruturações demandadas pelas relações eu-outro culminaram em algumas transformações objetivas. Em primeiro lugar, pudemos notar no que diz respeito a um desequilíbrio na formação de compromisso entre narrador e jogadores, a ruptura no diálogo conduz à elaboração de uma nova regra de jogo, ou seja, a uma modificação no sistema de regras. A partir da interação dos personagens com os elementos do cenário este sofre modificações e ganha uma historicidade. O cenário de campanha se constitui como um ambiente de tensão e conflito sujeito a constantes viradas perceptivas, desde que internamente consistente com os eventos de jogo.

A primeira sessão de um jogo de RPG, em geral, é dedicada à construção de personagens pelos jogadores através da elaboração de uma ficha de personagem. Essa ficha é o recurso simbólico que media as transformações do personagem ao logo do jogo. O narrador, segundo o que expusemos anteriormente, é o responsável pela descrição do que os personagens dos jogadores percebem. A descrição é expressa partindo de uma seleção ativa de elementos, que sofrerão transformações ao longo das sessões. Algumas dessas transformações são planejadas no roteiro de aventura, outras demandarão uma revisão do próprio roteiro.

Ao explicitar a ausência de um plano essencialmente comum nas relações eu-outro, a configuração de relações de alteridade nos leva a um questionamento do sentido de produções simbólicas humanas. O campo intrasubjetivo, conforme vimos discutindo, estabelece um plano no qual os elementos que são ativamente internalizados a partir das relações do sujeito no mundo da vida se relacionam. A relação que observamos no plano intrasubjetivo, por sua vez, ao se confrontar com àquilo que se percebe no mundo da vida, sujeita-se a rupturas que demandam transições. A noção de alteridade nos é importante para compreender as expectativas intrasubjetivas o choque com o outro na relação intersubjetiva, provocada por uma diferença entre o que se *percebe* em relação ao outro e o que se *imagina* acerca dele.

5 – Considerações Finais: O outro e a imaginação

O diálogo com as propostas da filosofia de Lévinas nos deu pistas orientadoras de um olhar sobre fenômenos psicológicos, no que diz respeito à construção do sentido das ações e composições simbólicas do ser humano, com ênfase especial às rupturas e transições simbólicas e a gênese de processos subjetivos em que estão implicados a seletividade e o desejo.

O diálogo, de acordo com nossa perspectiva, demanda um esforço para que algum compartilhamento ocorra. Ele só ocorre se seus participantes estiverem motivados a atingirem uma convergência intersubjetiva. Essa motivação, por sua vez, não diz respeito apenas a controles realizados por sistemas redundantes, em relação aos quais os sujeitos são quase que inevitavelmente compelidos a agir (Valsiner, 2001). O esforço na tentativa do compartilhamento intersubjetivo requer, principalmente, atender à demanda de sistemas de

significado divergentes. No sentido de atender a essas demandas, encontramos um fenômeno que dirige nosso olhar para a noção de alteridade, que diz respeito ao desejo.

O desejo se expressa no encontro em que todos os participantes estão face-a-face uns com os outros, usando seus recursos simbólicos e criando a expectativa quanto ao acontecimento de *algo*, que comumente chamam de cena de jogo.

A noção de acontecimento, para Derrida (2003), remete à dimensão da surpresa, à alteridade não identificável por nenhum *como se* a priori.

Uma distinção realizada por Derrida (2003) pode ajudar a esclarecer o modo como compreendemos o encaminhamento da tensão que emerge no diálogo, ao explicitar que na atividade de construção de conhecimento – o trabalho do professor, por exemplo – estão presentes atos performativos e constatativos da fala.

O ato constatativo vincula-se à dimensão da verdade, um saber a respeito da natureza dos objetos de conhecimento, modo ao qual se conforma o discurso científico. Os atos performativos, por outro lado, compreendem declarações estruturadas sob a *lógica do como se*, em que estão implicados o que se é, o que se acredita ser e o que se quer ser. O *acontecimento*, contudo, está para além do performativo e do constatativo: só tem lugar quando irrompe e "não se deixa domesticar por nenhum "como se" já decifrável e articulável "como tal"" (Derrida, 2003, p. 76-78). Desse modo, diante do outro que se expressa, toda força performativa e constatativa é ultrapassada, excedida e exposta.

Com noções de performance e constatação, Derrida (2003) evidencia a distinção entre uma referência à exterioridade (pela constatação) e uma referência à interioridade (pela performance). A noção de acontecimento oferece uma síntese dessas duas dimensões onde se expressa a alteridade.

Em nosso esforço de síntese das relações intersubjetivas e intrasubjetivas, representado no quadro de relações eu-outro e eu - eu, selecionamos a noção psicológica de

recursos simbólicos para compreender a ação reorganizadora das rupturas emergidas na relação de alteridade.

Os aspectos que analisamos em relação ao uso dos elementos simbólicos nos levou, especialmente, a refletir acerca da dimensão do desejo na construção do significado e a desdobramentos quanto à questão da imaginação.

A título de considerações finais, retomaremos as noções de desejo e imaginação, procurando discutí-los em relação às compreensões teórico-metodológicas da psicologia construtivista semiótico-cultural.

5.1 – O desejo e a construção do significado

Em primeiro lugar, ressaltamos que o compartilhamento intersubjetivo e as rupturas estão ligados a uma seleção ativa do eu na relação com o outro que, por um lado suplementa ou preenche lacunas dessa relação e, por outro, explicita, recorta ou inquieta-se com determinadas configurações desse tipo de relação.

A gênese do processo seletivo, ao longo do desenvolvimento subjetivo, está vinculada à constituição de um self capaz de se sensibilizar com a exterioridade, ao mesmo tempo em que procura garantir uma integridade de si - mesmo.

Podemos compreender essa dualidade de movimento do eu como uma característica dos sistemas semi-abertos e pensar o sentido das ações e elaborações significativas desse sistema como decorrentes de um contínuo processo de abertura e circunscrição. O sistema subjetivo, semi-aberto, portanto, se desenvolve a partir da tensão entre a suscetibilidade ao outro e a tentativa de manutenção de sua própria identidade.

Na compreensão filosófica de Lévinas, a interioridade de um eu emerge como saber pessoal, a partir de uma susceptibilidade originária do sistema instintivo interior à determinação pelo outro (LÉVINAS, 2004d). Ao se relacionar com a exterioridade, enquanto saber, o sujeito pode se distanciar do outro – e constituir algo próprio de si – ao mesmo tempo em que se relaciona com ele.

A suscetibilidade não se estabelece por vontade de um eu, já que ela precede sua própria constituição (LÉVINAS, 1993b). Ao contrário, é suscetibilidade que instaura a pessoalidade, estabelecendo uma fronteira entre a interioridade de um eu e outrem. A subjetividade, portanto, não nasce como tabula rasa, ao contrário, ela emerge já precedida por uma suscetibilidade e um desejo em relação àquilo que a excede.

Para Lévinas (2004d), ao invés do sistema interior se chocar com a exterioridade, numa relação de encaixe e desencaixe, o ser pensante relaciona-se com a exterioridade a partir do sofrimento e do pensamento, estabelecendo um acontecimento que adia o impacto do choque. Ao mesmo tempo, na suscetibilidade ao outro está implicada a responsabilidade, uma vez que, por um lado, o sujeito é inevitavelmente suscetível – ou seja, é incapaz de furtar-se em sua abertura a outrem – e por outro lado, ele passa a poder responder a essa abertura de uma maneira que é própria a si - mesmo e suas elaborações pessoais.

A discussão acerca do desenvolvimento da personalidade realizada por Valsiner (1998) aponta que os processos de internalização e externalização construtivas torna possível o distanciamento psicológico dos sujeitos em relação à exterioridade imediata, ou seja, provê ao sujeito uma relativa autonomia em relação ao estado do outro. Nesse processo estão implicados tanto a construção subjetiva, quanto a tentativa do sujeito se manter integrado, após a sua emergência. Valsiner (1998) apresenta, por exemplo, uma longa discussão acerca da noção de mecanismos de defesa do ego, oriunda da psicanálise, enfatizando a importância dos mecanismos de defesa para a construção subjetiva. Para ele, os mecanismos de defesa

podem orientar o desenvolvimento da personalidade, organizando seu desenvolvimento futuro.

Para Valsiner (1998), contudo, o significado da relação que o sujeito estabelece com seu ambiente é sempre contextual. O nosso interesse, ao trazer para o diálogo o debate sobre os mecanismos de defesa, é distinguir, na base das relações eu-outro, um modo de relação que precede o sentido de defesa de si - mesmo.

A perspectiva levinasiana pode nos servir como referência orientadora de olhar peculiar sobre o fenômeno psicológico, uma vez que sua filosofia nos conduz ao encontro do rosto do outro, de onde considera o começo de toda expressão e razão que ordena a inteligibilidade das obras humanas (LÉVINAS, 1980).

Os trabalhos de pesquisa em psicologia visam, dentre outras coisas, explorar e traçar desde uma perspectiva genética (ou histórica) os desenvolvimentos decorrentes das relações sociais estabelecidas pelas pessoas num contexto cultural situado. Esse traçado, entendido como interpretação, procura afirmar e significar a realidade vivida, propondo um percurso teórico-metodológico submetido à validação e crítica no terreno da produção de conhecimento.

Significar a emergência dos processos subjetivos a partir da suscetibilidade e responsabilidade do eu em relação a outrem, como discutimos – segundo a perspectiva da psicologia construtivista semiótico-cultural e perspectiva filosófica de Lévinas – nos leva a uma ressignificação das relações contextuais que o sujeito estabelece em seu ambiente.

O significado do compartilhamento intersubjetivo, por exemplo, diz respeito a uma seletividade do eu, que desde a origem, está imbricada numa atitude em relação ao outro. Essa seletividade e ação, tal qual vimos apontando ao longo do texto, pode ocorrer de maneira pré-reflexiva.

Os questionamentos e as rupturas na relação dialógica, por exemplo, ao mesmo tempo em que processam uma forma do sujeito assegurar a sua própria identidade, expressar-se-iam de maneira a preservar outrem, sem o qual o eu não poderia sequer emergir.

Na compreensão das ações simbólicas humanas, portanto, algumas questões demandam atenção: quem é o outro à qual a ação se dirige? De onde uma determinada ação retira sua fonte de significação? As respostas não são tão evidentes ao observarmos as relações intersubjetivas.

Na constituição do significado das ações humanas, outrem costuma deixar seus traços por meio de configurações simbólicas diversas (MARKOVÁ, 2006b). Ao observarmos os referenciais semânticos das interações dialógicas e os conteúdos das ações imaginativas, percebemos que os sujeitos nem sempre encontram na fala do outro uma resposta adequada para sua expressão.

A ruptura, portanto, emerge como um choque que reorienta a atenção dos sujeitos falantes para a relação face-a-face, reconfigurando o sentido das expressões dos interlocutores. Ao reconfigurar o sentido, de certa maneira a significação anterior se perde, cabendo, quase sempre, um questionamento sobre ‘o que se queria dizer *mesmo’*.

Consideramos, a partir dessas colocações, que o significado essencial das construções pessoais está no âmbito de outrem, presente ou ausente, real ou imaginário, em relação ao qual o eu procura constituir um plano comum de compartilhamento.

5.2 – Desdobramentos quanto à questão da imaginação

Huizinga (1993) aponta que os jogos se baseiam na manipulação de imagens, numa imaginação transformadora da realidade com valor e significado contextuais. Ele explora as raízes lúdicas de diversos elementos culturais, tais quais: a arte, o direito, a guerra e a própria construção de conhecimento. No jogo, no entanto, os participantes estão conscientes do faz-de-conta e dos limites das fantasias e das regras nele envolvidas.

Para Huizinga (1993), há nos contextos lúdicos uma espécie de consciência situacional – os jogadores estão ao mesmo tempo conscientes e iludidos. Por um lado, o campo das atividades lúdicas é marcado por considerável indeterminação e imprevisibilidade, constituindo-se como uma atividade temporária com finalidade autônoma, ou seja, desinteressada de outros contextos da vida (HUIZINGA, 1993); por outro lado, diversos estudos e autores têm demonstrado os efeitos positivos do brincar e dos jogos para o desenvolvimento humano: no processo de apreensão da cultura, na aquisição de habilidades cognitivas e elaborações afetivas (BUSSAB, 2006).

Percebemos, portanto, que o jogo é uma situação de experiência humana que transita entre os campos imaginativos e reais na qual está implicado o bom uso de recursos simbólicos – condição para se atingir os objetivos do próprio jogo. Podemos afirmar como elementos simbólicos do jogo, suas regras, as idéias e estratégias utilizadas para se alcançar os objetivos, os conteúdos e temas da situação lúdica.

A relação lúdica é, portanto, uma relação com elementos posicionados em exterioridade em relação ao eu. A exterioridade desses elementos deve ser compartilhada com todos os participantes da situação lúdica. O compartilhamento é circunstancial, limitado a um grupo de

pessoas em relação, ou seja, circunscrito a uma espaço-temporalidade que nos remete à noção de encontro trabalhada no início do texto.

Segundo Huizinga (1993) o jogo produz uma descarga de energia com divertimento, transcendendo as necessidades imediatas da vida e conferindo um sentido às ações humanas. O jogo cria uma realidade autônoma imaginada estabelecendo-se como "uma esfera temporária de atividade com orientação própria" (HUIZINGA, 1993, p. 11).

A satisfação presente nos jogos decorre da realização própria da atividade de jogar circunscrita no tempo e espaço. A sua circunscrição está implicada em um conjunto de regras acordadas entre os participantes do jogo para a definição de resultados em relação àquilo que está em jogo. Ou seja, o jogo constitui um contexto organizado de experiência cuja dinâmica permite a formação transitória de acordos acerca de um tema.

Decorre, portanto, que para jogar, os participantes precisam conhecer suas regras e saber manipular seus elementos de maneira prática.

Dada as diferentes posições em que diferentes sujeitos se encontram cada um necessariamente precisa imaginar algo acerca do outro, tomando essa imaginação como base de sua relação. Nesse processo, há conseqüentemente, um desentendimento inevitável ao tentar uma integração total entre os participantes da interação.

Em 1936, Jean-Paul Sartre (1905-1980) publicou um estudo crítico abordando a noção de imaginação em Descartes, Leibniz e Hume, e em seus herdeiros que, segundo sua avaliação, concebem a imagem como *coisa* e a consciência como "um lugar povoado de pequenos simulacros" (PRADO JUNIOR; MOUTINHO, 1996).

A filosofia e a psicologia clássicas, portanto, estavam vinculadas a uma concepção atomística da imaginação segundo a qual os elementos imaginados eram compreendidos como conteúdos inertes constituídos na base de conteúdos sensíveis. Sartre (1989; 1996), por sua

vez, procurou descrever o fenômeno da imaginação como um tipo particular de consciência, que se distingue da percepção.

De acordo com as palavras de Sartre (1996, p. 165) "o ato da imaginação [...] é um ato mágico. É um encantamento destinado a fazer aparecer o objeto no qual pensamos, a coisa que desejamos, de modo que dela possamos tomar posse [...]".

Uma vez que, por um lado, a percepção pode ser entendida como um ato pelo qual a consciência se põe na presença de um objeto, no tempo e no espaço, Sartre (1989, 1996), baseando-se nos instrumentos metodológicos da fenomenologia, apresentou uma concepção da imaginação como *ato* através do qual a consciência intencional torna presente uma ausência.

Seguindo esse raciocínio, como decorrência da natureza intencional da imagem mental, em todo ato imaginativo está implicado um saber, ou seja, para que alguém possa imaginar algo, que está para além de sua percepção atual, é preciso que saiba o que quer representar para si, ainda que intuitivamente. Assim, para Sartre (1996, p. 84), “uma imagem não pode existir sem um saber que a constitua”. O saber, enquanto conhecimento de um conjunto de relações abstratas, por sua vez, pode existir de maneira independente da imagem, como possibilidade decorrente da representação imaginária (SARTRE, 1996). O ato imaginativo se orienta, portanto, por uma diferença entre o que se percebe como ‘sendo agora’ e o objeto visado.

Encontramos, nesse sentido, um aspecto semelhante à noção de recurso simbólico, tal qual definida por Zittoun e cols. (2003).

No processo interativo, o uso de recursos simbólicos preenche uma lacuna, fazendo emergir na relação, o objeto visado ou canalizando a relação na direção do objetivo visado. Zittoun et al. (2003) entendem o processo de reconstrução como uma transição para a

continuidade da interação sob um novo referencial semiótico. O processo de transição implica uma redução da tensão dialógica, da inquietação e do desassossego em relação ao outro.

Os recursos simbólicos tornam-se significativamente vinculados ao contexto interativo e seus participantes, numa tentativa de reorganizar o caos e a incerteza da situação presente.

Na medida em que são definições contextuais, podemos considerar que os recursos simbólicos geram um saber temporário acerca da experiência vivida e ao modificarem o entendimento das experiências preenchem a lacuna inerente à relação eu - outro com definições temporalmente estáveis. Uma vez que organizam o contexto da experiência, assumimos que os recursos simbólicos atuam no campo da relação concreta entre sujeitos que se percebem mutuamente nessa interação.

Por outro lado, na medida em que os recursos simbólicos preenchem as lacunas inerentes à relação eu - outro, eles atuam no campo da imaginação, fazendo aparecer na interação aquilo que se objetiva e que ora se encontrava ausente.

Chegamos, assim, a um possível desdobramento dessa pesquisa, que consiste em propor a investigação da dualidade imaginativo-perceptiva dos recursos simbólicos. Desse modo, como possibilidade de estudos futuros, pode ser importante caracterizar a relação entre a imaginação e o processo interativo de construção de conhecimento.

Segundo a compreensão dialógica das relações eu - outro, ao explorar a emergência do desencontro no seio da relação intersubjetiva, ou seja, os momentos de desassossego e inquietação provocados pelas rupturas no diálogo, as rupturas evidenciam que no encontro não houve fusão. Há, portanto, de lacunas e distanciamentos na relação intersubjetiva.

O uso de recursos simbólicos, por sua vez, atua no sentido de preencher as lacunas inerentes à relação eu - outro a partir da promoção de significados temporalmente estáveis. O preenchimento das lacunas, promovido pela utilização dos recursos simbólicos, se vincula a uma dimensão imaginária exatamente por fazer aparecer o que se deseja e que está ausente,

ou seja, o recurso simbólico preenche uma lacuna fazendo aparecer o que se toma como objetivo.

Ao reconfigurar o campo de relações eu - outro, os recursos simbólicos transformam a realidade fazendo emergir uma novidade. A lacuna na relação eu outro deixa de existir, momentaneamente, a partir da nova configuração. Deixando de existir a lacuna, o elemento simbólico que a preencheu fica posicionado no campo da realidade intersubjetiva, e aí já não poderíamos mais falar em um tipo de imaginação que corresponde ao reino das fantasias privadas. O objeto visado passa a compor a própria realidade da relação, ou seja, trata-se de uma nova realidade da qual poderão emergir novas lacunas.

Consideramos a noção de jogo importante para se pensar a dinâmica das relações intersubjetivas. O jogo propicia um processo em que elementos imaginados por um eu assumem o lugar de uma imaginação compartilhada ou realidade imaginada.

Vimos que nos jogos de representação de papéis está presente a fruição de um mundo imaginário reduzido e presentificado no pensamento, porque a representação reduz a realidade às elaborações do eu, que o faz a partir de seus elementos culturais interiorizados.

No campo da relação eu - outro, portanto, podemos afirmar a existência de uma dimensão concreta de presença espaço-temporal coexistindo com uma dimensão de compartilhamento ou divergência simbólica no âmbito do conhecimento e aceitação de regras e dos atos imaginários. A possibilidade de imaginar, como vimos, depende de um conhecimento prévio que a viabiliza; já possibilidade da emergência de uma novidade se vincula à relação que o ato de imaginar estabelece com a experiência concreta de vida.

REFERÊNCIAS*

BAKHTIN, M. M. Discourse in the Novel In: _____. **The Dialogic Imagination** Austin: University of Texas Press, 2004.

_____. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992. 421 p.

_____. **Speech Genres & Other Late Essays**. Austin: University of Texas press, 1986. 177 p.

BERGER, L. P.; LUCKMANN, T. **A Construção Social da Realidade**: Tratado de Sociologia do Conhecimento. Petrópolis: Vozes, 1974. 247 p.

BOESCH, E. E. **Symbolic Action Theory and Cultural Psychology**. Berlin-Heidelberg: Springer-Verlag, 1991. 387 p.

BUSSAB, V. S. R. O comportamento lúdico: razão e emoção. In: SOUZA, M. T. C. e BUSSAB, V. S. R **Razão e Emoção: diálogos em construção**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2006, p. 129-152.

COELHO JUNIOR., N. E.; FIGUEIREDO, L. C. Patterns of Intersubjectivity in the Constitution of Subjectivity: Dimensions of Otherness. **Culture & Psychology**, v. 9, n. 3, p. 193 – 208, set. 2003

CROSSLEY, N. (1996) **Intersubjectivity**: The Fabric of Social Becoming. Londres: Sage Publications, 1996.

CULTURE & PSYCHOLOGY, SAGE publications, 1995- . Trimestral. ISSN: 1354-067X

DERRIDA, J. **A Universidade sem condição**. São Paulo: Estação Liberdade, 2003. 128 p.

_____. Teologia da Tradução. In: **Tradução - a prática da diferença**. São Paulo: Editora da Unicamp, 1990, p. 143-160.

DUNGEONS & DRAGONS. **Introdução**: O que é DUNGEONS & DRAGONS®? 1991. Encarte. Elemento da caixa de jogo publicado pela GROW Jogos e Brinquedos S.A.

DURAN, A. P. Psicoterapia e construtivismo. In: CONGRESSO NORTE-NORDESTE DE PSICOLOGIA, 1., 1999, Salvador. **Anais**: Disponível em <http://www2.ufba.br/~conpsi/conpsi1999/F016.html> Acesso em:22 de outubro de 2007

_____. Relação Eu-Outro: um Paradigma sob a Perspectiva do Construtivismo Terapêutico. In: SIMÃO, L. M.; MARTÍNEZ, A. M. (orgs.) **O outro no desenvolvimento humano**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004, p. 131-144.

---

* De acordo com:
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR6023:** informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro, 2002.

FIGUEIREDO, L. C. M. A questão do sentido, a intersubjetividade e as teorias das relações de objeto. In: **Revista Brasileira de Psicanálise**, v. 39, n. 4, p. 79-88, 2006.

_____. O interesse de Lévinas para a psicanálise. Desinteresse do rosto. **Cadernos de Subjetividade**, São Paulo, v. 5 n. 1, p. 39-52, dez. 1997.

_____. O tempo na pesquisa dos processos de singularização. In: **Psicologia Clínica**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, p. 15-33, 2002.

FOPPA, K. On mutual understanding and agreement in dialogues. In: Marková, I.; GRAUMANN, C.; FOPPA, K (Eds.). **Mutualities in Dialogue**. Cambridge: Cambridge University Press, 1995, p. 149-175.

GREENWOOD, E. et al. **Forgotten Realms Campaign Setting**. Wizards of the Coast, USA, 2001. 320 p.

GREENWOOD, E.; GRUBB, J. **Conquistando os Reinos**. São Paulo: Abril Jovem, 1995a. 66 p.

GREENWOOD, E. e GRUBB, J. **Uma Viagem aos Reinos**. São Paulo: Abril Jovem, 1995b. 130 p.

GUIMARÃES, D. S.; SIMÃO, L. M. Intersubjectivity and Otherness: a stage for self strivings. In: SIMÃO, L. M.; VALSINER, J. (Orgs.) **Otherness in Question**: Labyrinths of the Self. Greenwich: Information Age Publishing. p. 317-349.

GYGAX, G. **Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition:** Livro do Jogador. São Paulo: Abril Jovem, 1995a. 320 p.

GYGAX, G. **Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition:** Livro do Mestre. São Paulo: Abril Jovem, 1995b. 256 p.

HERBST, D. P. What happens when we made a distinction: an elementary introduction to co-genetic logic. In: T. KINDERMANN; J. VALSINER, J. (Orgs.) **Development of Person-Context Relations**. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1995, p. 67-79.

HERMANS, H. J. M. Opposites in a dialogical self: constructs as characters. In: **Journal of Constructivist Psychology**, v. 9, n. 1, p. 1-26, 1996.

_____. The Dialogical Self as a Society of Mind: Introduction, **Theory & Psychology**, v. 12, n. 2, p. 147-160, abr. 2002.

HERMANS, H. J. M, KEMPEN, H. J. G. e VAN LOON, R.J.P, The Dialogical Self: Beyond Individualism and Rationalism. **American Psychologist**, v. 47, n. 1, p. 23-33, jan. 1992.

HOLQUIST, M. **Dialogism:** Bakhtin and his World. 2ª edição. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2002. 228 p.

_____. Introduction In: BAKHTIN, M. M. **The Dialogic Imagination** Austin: University of Texas Press, 2004. p. xv- xxxiii.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1993. 243 p.

JACKSON, S. **GURPS (Generic Universal RolePlaying System)**: Módulo Básico. (D. Q. Reis, Trad.). São Paulo: Devir Livraria Ltda, 1994. 260 p.

LEONE, A. Emmanuel Lévinas: o outro como espelho de si mesmo. In: **Revista 18** v. 4, n. 18, p. 58-62, 2006.

LÉVINAS, E A ontologia é fundamental?. In: _____. **Entre Nós:** Ensaios Sobre a Alteridade Petrópolis: Vozes, 2004a. p. 21-33.

_____. A significação e o sentido. In: _____. **O Humanismo do outro homem**. Petrópolis: Vozes, 1993a, p. 19-80

_____. **Da existência ao Existente**. Petrópolis: Vozes, 1998. 120 p.

_____. Do Uno ao outro: Transcendência e tempo. In: _____. **Entre Nós:** Ensaios Sobre a Alteridade Petrópolis: Vozes, 2004b, p. 178-204.

_____. **Entre Nós:** Ensaios Sobre a Alteridade Petrópolis: Vozes, 2004c. 302 p.

_____. Humanismo e An-Arquia. In: _____. **O Humanismo do outro homem**. Petrópolis: Vozes, 1993b. p. 81-105.

_____. **Le temps et l'autre**. Paris: Quadrige/puf, 1989. 91 p.

_____. O eu e a totalidade. In: _____. **Entre Nós:** Ensaios Sobre a Alteridade Petrópolis: Vozes, 2004d. p. 34-65.

_____. **O Humanismo do outro homem**. Petrópolis: Vozes, 1993c. 131 p.

_____. **Totalidade e Infinito**. Lisboa: Edições 70, 1980. 287 p.

LINELL, P. Dialogical Tensions: On Rommetveitian Themes of Minds, Meanings, Monologues, and Languages. **Mind, Culture, and Activity**, v. 10, n. 3, p. 219-229, 2003.

_____. Troubles with mutualities: Towards a dialogical theory of misunderstanding and miscommunication. In: MARKOVÁ, I.; GRAUMANN, C.; FOPPA, K. (Eds.), **Mutualities in dialogue**. Cambridge: Cambridge University Press, 1995, p. 176-213.

MALABY, T. M. Beyond Play: A New Approach to Games. **Games and Culture**, v. 2, n. 2, p. 95-113, abr. 2007.

MARKOVÁ, I. Constitution of the Self: Intersubjectivity and Dialogicality. **Culture & Psychology**, v. 9, n. 3, p. 249-259, set. 2003.

MARKOVÁ, I. **Dialogicidade e representações sociais**: As dinâmicas da mente. Petrópolis: Vozes, 2006a. 309 p.

MARKOVÁ, I. On ‘the inner Alter’ in dialogue. **International Journal for Dialogical Science**, v.1, n. 1, 125-147, 2006b.

OPPENHEIMER, L. The Concepto f Action: Historical Perspective. In: OPPENHEIMER, L.; VALSINER, J. (Orgs.). (1991) **The origins of Action**: Interdisciplinary and International Perspectives. New York: Springer-Verlag, 1991. p. 1-35.

PRADO JUNIOR, B. e MOUTINHO, L. D. S. Apresentação In.: SARTRE, J-P. **O Imaginário: psicologia fenomenológica da imaginação**. São Paulo: Ática, 1996, p. 5-7.

ROMMETVEIT, R. On negative rationalism in scholarly studies of verbal communication and dynamic residuals in the construction of human intersubjectivity. In: R. ROMMETVEIT; R. BLAKAR (Orgs.) **Studies of language, thought and verbal communication**. London: Academic Press, 1979, p. 147-161.

SARTRE, J-P. **A imaginação**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989. 121 p.

_____. **O Imaginário: psicologia fenomenológica da imaginação**. São Paulo: Ática, 1996. 254 p.

SCHUTZ, A. **fenomenologia e relações sociais**. Tradução de Ângela Melin. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979. 319 p.

_____. **Life Forms and Meaning Structure**. Boston: Routledge & K. Paul, 1982.

SCHUTZ, A.; LUCKMANN, T. **The Structures of the Life-World**. Evanston: Northweast University Press, 1973

SIMÃO, L. M. A noção de objeto e a concepção de sujeito em Boesch. In: SIMÃO, L. M.; SOUZA, M. T. C. C.; COELHO JUNIOR, N. E., **Noção de objeto, concepção de sujeito: Freud, Piaget e Boesch**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002, p. 87-120.

_____. Alteridade no Diálogo e Construção de Conhecimento. In: SIMÃO, L. M.; MARTÍNEZ, A. M. (Orgs.) **O outro no desenvolvimento humano**. São Paulo: Casa do psicólogo, 2004, p. 29-40.

_____. Beside Rupture – Disquiet; Beyond the Other - Alterity. **Culture & Psychology**, v. 9, n. 4, p. 449-459, dec. 2003.

_____. Bildung, Culture and Self; A Possible Dialogue with Gadamer, Boesch and Valsiner? **Theory & Psychology**, v. 15, n. 4, p. 549-574, dec. 2005.

_____. Ernst E. Boesch's Holistic Cultural. In: DIRIWÄCHTER, R.; VALSINER, J. (Orgs.) **Striving for the Whole: Creating Theoretical Syntheses**. Somerset: Transaction Publishers, 2008, No prelo.

_____. Interação pesquisador-sujeito: a perspectiva da ação social na construção de conhecimento. **Ciência e Cultura**, v. 41, n. 12, p. 1195-1202, 1989.

_____. Why 'otherness' in the research domain of semiotic-cultural constructivism? In: SIMÃO, L. M.; VALSINER, J. (Orgs.) **Otherness in Question**: Labyrinths of the Self. Greenwich: Information Age Publishing, 2007b. p. 11-36.

SIMÃO, L. M.; VALSINER, J. General Conclusions (Editors): Multiple Faces Of Otherness Within the Infinite Labyrinths of the Self In: _____. (Orgs.) **Otherness in Question**: Labyrinths of the Self. Greenwich: Information Age Publishing, 2007a. p. 393-406.

_____. (Orgs.) **Otherness in Question**: Labyrinths of the Self. Greenwich: Information Age Publishing, 2007b. p. 393-406.

SULLIVAN, P. Examining the Self-Other Dialogue through 'Spirit' and 'Soul' **Culture & Psychology**, v. 13, n. 1, p. 105-128, mar. 2007.

VALSINER, J. Basic Assumptions in the Scientific Study of Complex Psychological Phenomena. In: _____. **Human Development and Culture**. Lexigton: Lexington Books, 1989, p. 17-42.

_____. **Comparative Study of Human Cultural Development**. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje, 2001. 219 p.

_____. Culture and Human Development: A Co-constructionist Perspective. In: VAN GEERT; P.; MOS; L. P.; e BARKER, W. J. **Annals of Theoretical Psychology**. New York and London: Plenum, 1994, 10 v., p. 1-54.

_____. Dangerous Curves in Knowledge Construction within Psychology: Fragmentation of Methodology. **Theory & Psychology**, v. 16, n. 5, p. 597-612, out. 2006a.

_____. O espírito do afeto no corpo da racionalidade psicológica. Tradução: Lívia Mathias Simão. In: SOUZA, M. T. A.; BUSSAB, V. S. R. (Orgs.) **Razão e Emoção: Diálogos em Construção**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2006b. p. 13-23.

_____. **The Guided Mind**: A Sociogenetic Approach to Personality. Cambridge: Harvard University Press, 1998. 456 p.

VALSINER J.; SATO, T. Historically Structured Sampling (HSS): How can psychology's methodology become tuned into the reality of the historical nature of cultural psychology? In: STRAUB, J.; KOLBL, C.; WEIDEMANN, D. ZIELKE, B. (Eds.) **Pursuit of Meaning. Advances in Cultural and Cross-Cultural Psychology**, Bielefeld:Transcript Verlag, 2006, p. 215-252.

WAGNER, H. R. Introdução**:** A abordagem fenomenológica da sociologia. In: SCHUTZ, A. **fenomenologia e relações sociais**. Tradução de Ângela Melin. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979. p. 3-50.

WERTSCH, J. V. **Voices of the Mind**: A sociocultural Approach to Mediated Action. Cambridge: First Harvard University Press, 1991. 169 p.

YAGUELLO, M. Introdução. In: BAKHTIN, M. M. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. 7ª edição. São Paulo: Hucitec, 1995, p. 11-19.

ZITTOUN, T. **Transitions**: Development Through Symbolic Resources. Greenwich: Information Age Publishing, 2006. 247 p.

ZITTOUN, T. et al. The use of Developmental Resources in Developmental Transition. **Culture & Psychology**, v. 9, n. 4, 415-448, dez 2003.

ANEXOS

ANEXO A – Transcrição de diálogo ocorrido em sessão de RPG.

M: E aí? O que vocês fazem agora?
F: [Em voz baixa] Pé na porta do templo.
C: [Risos]
F: O meu pé paladino na porta [...].
M: Pé na porta do templo. Vocês vêem né... abre lá o templo [gestos com a mão e os braços se abrindo expressam a abertura dos portões] é o mesmo salão que vocês viram da outra vez. Um salão longo... tem lá as, as, as duas capelas aqui [representando o espaço com a ajuda das mãos] e o altarzão lá com as estátuas, lá no fundo.
[D e M conversam ruidosamente].
M: A hora que vocês vêem, no, no, no templo, vocês vêem na, uma, um, um, o Dexan lá em frente, próximo ao, ao altar, lançando raios de escuridão contra as estátuas. Os raios não conseguem chegar nas estátuas porque ta, as estátuas tão protegidas por um, um campo de forças, alguma coisa assim. Mas ele ta forçando pra vencer.
S: E nós vamos de charge. [charge representa um tipo de ataque em que o atacante avança com velocidade em direção ao oponente].
F: É ilusão.
S: [Levanta-se] Não, vamos de charge, vamos correndo insanamente, o A já rumando flecha.
[A, F e M conversam ruidosamente].
M: Vai! O Dexan ta aqui [M posiciona uma figura na mesa, representando seu personagem].
M: Quero ver todo mundo onde está.
[Cada jogador posiciona a figura de seu personagem na mesa].
C: O meu tá aqui há dois metros e meio do chão [consulta a ficha de seu personagem cogitando possíveis ações para superar o oponente].
F: Vem cuzão, vem cuzão.
M: Iniciativa!
[Cada jogador lança um dado afim de definir que personagem agirá primeiro].
D: Sete.
M: Eu tirei oito.
S: Eu tirei nove.
A: Deu doze
M: Então vai.
A: Duas flechas.
M: Flecha no Dexan.
A: [Lança dados] mais nove, mais nove [aponta os dados somando o valor expresso aos resultados].
M: A primeira acertou, a segunda errou [consultando a ficha de Dexan para verificar a dificuldade que os oponentes tem de acertá-lo].
A: [Lança dados] Nove e doze. [M anota esses valores que representam ferimentos a seu personagem].
S: Onze.
C: Eu também tirei onze.
S: Eucariol, tirei onze [...] vou dar uma flechada.
F: Não... vai dar uma flechada?
S: O Eucariol, eu tirei nove [o jogador S estava, nesse momento, representando o personagem Eucariol e seu personagem principal Indigus. O eu que ele expressa, nesse caso, refere-se a Indigus].
M: Então vai! [Voltando-se a C].

C: Lightning bolt no Dexan [pega os dados para definir os danos que sua magia relâmpago provocará no oponente].
M: Alemão, você, você ta tirando os três pontinhos né? [Referindo-se a uma penalidade do personagem do jogador].
C: Tô, to.
M: Então, você manda o lightning bolt no Dexan, na hora que chega perto dele o lightning bolt "tsiuuuu", se esvai [faz gesto com a mão expressando o movimento do raio elétrico]
C: Puta que pariu.
S: [Lança dados] Errei. O Eucariol errou.
M: Quem vai agora?
S: Ahn. O próximo. Eu sou nove.
M: Dez, nove.
F: [Mostra ficha de seu personagem a M, escuta-se ruídos] Pau no cu desse filho da puta. Charge, charge, charge... eu vou pra cima dele. Posso fazer uma coisinha antes? Rapidinho? Eu vou jogar uma luz primeiro, pra cegar os olhos dele, e aí vou...
M: Não, porque não afeta a luz nele.
D: Joga um [...]
F: Não, é pra, tipo, pra encobrir a minha walking...
S: A sua chegada...
F: A minha chegada...
M: Não, mas não afeta ele...
F: Como assim?
M: Magia não vai afetar ele.
F: Não é pra afetar, é pra ele não ver...
M: Então, exatamente isso, a magia não chega com essa intenção.
F: Magia nenhuma?
M: Magia nenhuma.
F: [Lança dados] Vinte e quatro.
M: Acertou.
F: Dezessete [pega outros dados] nove.
M: [Anota os ferimentos sofridos pelo personagem em uma ficha] Próximo.
S: Eu vou ligar o shield, vou [...]
M: Shield não funciona agora, ta.
S: Porque não?
M: Magia nenhuma. Chegou perto dele, magia, esquece.
S: Nem o...
M: Isso inclui sua espada, viu.
S: E nem o protection from evil? E nem meu segundo dê-oito [dê-oito quer dizer "dado de oito", nesse caso, indica que o personagem tinha bônus em seus ataques].
M: [Faz gestos com a cabeça indicando que o personagem de S não possuía os recursos pretendidos]. Ele não é assim viu, ele é um beholder, vocês sabem disso [M indica que seu personagem não está devidamente caracterizado na imagem que o simboliza]. Agora sou eu...
S: Não, sou eu [lança dados] Vinte e três no primeiro e vinte e quatro no segundo.
M: Vinte e quatro! Acertou os dois.
S: Meu segundo dê-oito não funciona, é isso?
M: Não, não funciona.
A: Na verdade é dois dê-oito mais dez.
S: Dois dê-oito mais dez, ahn... dezessete.

M: Dezessete [anota na ficha de Dexan os ferimentos sofridos] beleza. Agora é a vez dele, né? Senhores, o primeiro olho, "pof" [faz gestos com as mãos] bate aqui no, no Batata, ele abre um dos olhos do tentáculo e manda um símbolo...
F: Que símbolo?
M: Símbolo de medo. Acerta vocês dois. Façam willpower contra dezenove aí. [M pede aos jogadores S e F para verificarem em um lance de dados se seus personagens têm força de vontade para superar o medo provocado pela ação de Dexan].
S: Estou correndo... Ah! Passei! Dezessete e três! [Expressa contente].
F: Dezoito [Leva as mãos para o rosto, preocupado].
C: Runaway.
M: Esse é primeiro, né? O segundo [consulta ficha de Dexan], ele vai mandar uma blasfêmia em toda área, em toda área. Senhores, vocês vão fazer [olha a ficha], deixa eu ver aqui como é blasfêmia [procura o livro com descrição da magia com esse nome, mas desiste]. Eu vou até fazer por último porque vai vir tanta coisa [os outros jogadores sorriem preocupadamente ao constatarem o poder de Dexan]. Ele vai mandar um harm no S. S...
S: Camon baby.
M:... faça um willpower... ah não, no save. S, você fica com um hit point ["hit point" indica a saúde do personagem].
C: Vou...
S: De setenta e quatro fica com um.
M: É, ele manda depois com outro olho um flame strike no batata.
S: [...]
M: [Lança dados]
A; Nossa! Nossa! O que é isso? [O jogador impressiona-se com os resultados dos dados lançados por M].
M: E aí... vocês querem... é assim...
S: Rá, olha a quantidade de seis que o cara tira... [referindo aos altos resultados no dado de seis faces lançados pelo M] Acho que foi a tática errada.
M Vamos voltar ou não? O que vocês acham?
C: Ah! [Bate as mãos na mesa e produz uns sons manifestando nervosismo]
A: Dez ataques que ele dá?
S: Dez ataques
M: Oito ataques.
A: Oito ataques.
S: E ele ta no quarto ainda.
M: É, ainda tem uma blasfêmia ainda [...]
D: É que agente nunca enfrentou ele mesmo pra saber que agente não güenta.
C: Ahn... tipo, agente, agente... os personagens teriam como saber se não dava pra combater ele?
M: Talvez.
C: É porque ele é muito foda.
F: Os oito ataques dele são muito foda.
D: Ninguém güenta.
M: Ninguém güenta
F: Então agente vai fazer o quê? Olondos?
M: O Olondos não ta aqui.
C: Lançar um lightning bolt nessa estátua...
A: Passar reto
S: Não, não, não... Nós temos que aprisionar ele, igualzinho o coisa tava aprisionado lá embaixo, depois da sala dos espelhos, dentro daquela coisa lá.

A: Passar reto, passar reto... vamo, vamo, vamos descer.
S: Vamos descer.
M: Mas pra descer tem que passar por ele.
A: Então, ma...
S: Se agente não atirar será que ele vai atirar n'agente.
M: Ah vai! Ele vai perseguir quem tentar passar por ali.
S: Porque, deixa eu ver se eu lembro...
[M e F conversam ruidosamente].
C: Dentro do templo tem um [...] alguma coisa especial?
M: Não, não.
S: Qual era o lance... tinha que passar por dentro do espelho, né?
M: Isso lá embaixo...
F: Pra isso tem que passar por ele, como que agente vai passar por ele?
M: Batata, qual a iluminação que você ouviu de seu deus.
F: A fé...
[Silêncio, os jogadores ficam pensativos, S senta-se].
A: Chama [...]
F: Péra, tem janela, janela, alguma coisa assim?
A: Tem... é um templo!
C: Não cara, tem que olhar pata as estátuas e falar assim...
S: Ajude-me
C: ... Ajude-me, ajude-me.
M: Vocês lembram da última vez que vocês entraram nesse templo?
F: Então, eu não tava aqui.
C: Tinha os testes lá... Mas um dos testes agente não passou.
A: Mas os testes eram das salas adjacentes
M: Tinha três testes, um em cada sala. O quê que acontecia em cada um dos testes?
S: No do escudo agente olhava... aí vinha aquela coisa... todo mundo ficava paralisado, só um conseguia mexer e foi aí que eu peguei meu primeiro escudo... Outro era uma cavalgada...?
C: Não, no outro vinha uns orcs atacar você, assim meio correndo e você tinha que matar todos...
S: Mas esse... não, mas era o que... esse foi o que eu ganhei um escudo. Eu usei um arco e flecha que era a única arma que eu tinha e eu peguei um dos orcs no arco e flecha.
C: É e tinha um outro que era um mach... uma coisa lá, um cara vinha lá, dava uma chicotada e me deu um negócio.
M: Ganhou um...
C: A manopla.
M: ... Um bracelete de ouro.
C: É, um bracelete.
S: Tinha mais um?
M: Tinha o teste daqui do, de, de resistência também, força de vontade.
F: Posso rezar pra [...].
M: [Faz gesto que sim com a cabeça] O quê que vocês acham[...]?
C: [...]
M: Oi? [Voltando-se a C].
C: Agora não tem teste.
F: Não, é o seguinte, eu acho que eu entendi. O Dexan está tentando tomar o templo, mas a força que ele tem não ta superando a força do lado do templo. Eu vou mostrar pro templo que eu vim pra ajudar, que eu vim pra tirar essa desgraça daí [...] se eu pedir pra Torm me ajudar, ele vai...

S: O quê tava escrito na tabuleta da, das estátuas?
M: Ai, não me lembro, mas não vem ao caso.
C: Eu vim buscar o instrumento pelo qual aniquilarei o mal [respondendo a S].
M: Quando vocês rezavam naquelas capelas laterais e rezavam nesse altar vinha quem?
F: Tyr.
M: Vinha o avatar da deidade, pra passar o teste pra vocês [...] que saiu do vitral foi Ilmater.
F: Posso, posso [anima-se].
M: Um, o que deu o escudo, que paralisou todo mundo era Torm. E o que fez o teste de força de vontade era o Tyr.
S: Então na verdade agente tinha que sair correndo para a câmara lateral, alguém tinha que sair pra outra e o último, mais um, lá pra frente. Cada um ia rezar pra seu, pra seu, pra sua deidade.
M: Somente a fé, de vocês... vai combater a fé, de Dexan... que é o profeta de Bane [Complementa, retomando uma sugestão feita ao personagem de F, nesta sessão de jogo]
F: Então eu vou correndo agora...
C: Eu não vou correr [risos].

ANEXO B – Trecho do relatório final do primeiro ano de Bolsa de Iniciação Científica[†]

Um estudo das relações de alteridade nos jogos de interpretação (Role Playing Game)

1 – Resumo do projeto inicial e do primeiro relatório

Nossa proposta para o projeto inicial foi examinar, a partir de uma análise do processo de construção e desenvolvimento de personagens de RPG (Role Playing Game) – tomando como base a noção filosófica de alteridade e a abordagem psicológica do construtivismo semiótico-cultural – **se e como se estabelecem relações de alteridade no campo do jogo de RPG**. Partimos da suposição de que as dimensões psicológicas presentes nos conceitos de *intersubjetividade*, *dialogia*, *assimetria*, *nebulosidade*, *tensão*, *afeto*, *futuridade* e *novidade* poderiam ganhar compreensão adicional através do estudo de situações de RPG.

No tratamento da intersubjetividade, no relatório anterior, observamos que relações eu-outro, geradoras de ruptura que demandam transições simbólicas, ocorrem em diversos momentos da situação de jogo de RPG. O jogo se apresentou como uma sucessão de rupturas, transições e continuidade sob um novo referencial temático. Verificamos que o cenário é de fato um ambiente nebuloso que se tenta esclarecer, a partir da ação dos personagens, dos resultados dessa ação e dos diálogos entre os jogadores, entretanto sem que isto seja completamente conseguido. Durante o jogo, predominou a argumentação e proposição de ações para os personagens no campo do cenário, através de uma racionalização que distancia o jogador (quem propõe a ação) do personagem (agente no campo do cenário). Notamos que o diálogo efetivado durante o jogo era balizado por lugares legitimados de Mestre, jogador, e personagens. A dimensão da futuridade também esteve presente nas situações de jogo observadas. A formação de sub-objetivos no jogo atuaram em coordenação com objetivos e metas maiores, ligadas diretamente a desejos implícitos ou explícitos no jogo.

Ainda conforme o que foi exposto nas conclusões preliminares do primeiro relatório (p. 38), notamos a necessidade de aprofundamento teórico para melhor compreensão dos fenômenos que são o foco da pesquisa, apontando para as dimensões psicológicas acima mencionadas e para a noção filosófica de alteridade, com o que compartilhou a assessoria no parecer ao referido relatório.

2 – Estrutura do relatório

[†] Bolsa FAPESP referente ao projeto, processo número 03/12190-7, realizado por Danilo Silva Guimarães sob orientação da professora Lívia Mathias Simão entre 2004 e 2005.

Diante da análise de dados e reflexões sobre ela, realizadas no primeiro relatório, no período a que se refere o presente relatório priorizamos o aprofundamento teórico. Escolhemos iniciar esse aprofundamento com a leitura e discussão dos dois capítulos iniciais do livro *Intersubjectivity – The Fabric of Social Becoming*, de autoria de Crossley (1996), uma vez que ele é um autor do campo da filosofia que aborda o tema da intersubjetividade introdutoriamente, promovendo uma discussão crítica desse conceito através do confronto das idéias de diversos autores e áreas do conhecimento, tais como filosofia, sociologia, psicologia e política.

No presente relatório, expusemos uma síntese a partir da atividade de leitura e discussão de Crossley (1996), selecionando apenas os aspectos diretamente relacionados a esta pesquisa e que subsidiaram nossa segunda análise de dados. Ademais, introduzimos nossa compreensão, até o momento, a respeito do conceito de self dialógico, proposto por Hermans (1996, 2002), dialogando também com outros teóricos que pareceram nos oferecer subsídios para melhor compreensão dos processos envolvidos no RPG. Esta segunda análise de dados foi realizada sobre quatro aspectos interdependentes que compõem a estrutura do jogo de RPG: o sistema, o cenário, a campanha e os personagens. Ao final, está exposta uma nova conclusão, elaborada a partir desse aprofundamento das leituras, discussões e análise, ainda que mantendo seu caráter preliminar, seguida de uma breve avaliação dos ganhos para formação do psicólogo e pesquisador, em conjunto com as principais dificuldades encontradas nessa segunda etapa.

3 – Modos de intesubjetividade e construção do self

Crossley (1996) parte de quatro premissas centrais em sua discussão sobre a intersubjetividade, conforme ele mesmo aponta: a) a subjetividade não é matéria privada do mundo interno, mas é pública e intersubjetiva; b) a subjetividade consiste em uma abertura para e em um engajamento com a alteridade que se realiza de modo pré-reflexivo, em vez de em uma experiência e objetivação dela; c) a ação humana, particularmente a fala, assume necessariamente uma forma socialmente instituída, a qual é essencial para seu significado; d) muito da experiência e da ação humana surge das situações dialógicas ou de sistemas que são irredutíveis aos sujeitos humanos individuais. “Tomados conjuntamente, esses quatro pontos nos permitem conceitualizar a intersubjetividade como um inter-mundo irredutível de

significados compartilhados e compreender a subjetividade humana como necessariamente intersubjetiva" (Crossley, 1996, p.24). Estas quatro premissas centrais tocam em aspectos teóricos importantes para a presente pesquisa: subjetividade e intersubjetividade, alteridade, significado da fala e diálogo, constituição de inter-mundos.

Crossley (1996, p. 23) distingue duas fases da intersubjetividade, uma denominada de intersubjetividade radical e outra intersubjetividade egológica. A idéia de fases diz respeito à gênese das intersubjetividades, segundo a qual a intersubjetividade radical seria condição de possibilidade para a emergência da subjetividade egológica. Emergidas, entretanto, elas permaneceriam concomitantes como possibilidades na relação sujeito-mundo, ocorrendo em alternância, em movimentos de vai-e-vem. Crossley utiliza também a terminologia dimensões de intersubjetividade e modos de intersubjetividade, salientando que esses modos se alternam continuamente na relação eu-mundo (outro) (cf. Crossley, 1996, p. 71).

A intersubjetividade radical envolve um relacionamento mútuo, uma relação imediata de harmonização do self com o outro de tal modo que ele não experimenta a si mesmo como tal, havendo uma abertura incondicional para o outro e prevalecendo o endereçamento do eu à alteridade. A intersubjetividade egológica é entendida através de uma intencionalidade empática em que o eu experimenta o outro reflexivamente, a partir de uma transposição imaginária do seu self para o lugar do outro, por meio de analogia. Nestes movimentos do sujeito em direção à alteridade estariam presentes os desejos de poder e reconhecimento[‡], ou como aponta Simão (2003, p. 10) o desejo de possível expansão e crescimento do eu.

A concepção de intersubjetividade radical, segundo Crossley (1996), inaugura um entremundo irredutível de significados compartilhados pelos sujeitos, a partir de um engajamento pré-reflexivo do sujeito, em primeira instância, na sua abertura à alteridade (p. 24). Nesta argumentação, Crossley recorre a Buber (1958 apud Crossley, 1996), quando este último sugere que as crianças possuem uma predisposição inata à comunicação. Conforme aponta Crossley (1996), esta visão é compartilhada por Merleau-Ponty e Mead. Segundo suas observações, a criança já nasce com ferramentas para uma atitude ativa em seu processo de socialização e, em um nível pré-reflexivo, o corpo infantil demonstra ser capaz de sentir equivalências em relação ao outro nas imitações presentes desde os primeiros momentos do desenvolvimento. Merleau-Ponty, por exemplo, aponta para o fato de que as crianças comumente imitam os resultados da ação dos outros, ao invés de movimentos específicos,

---

[‡] O sentido hegeliano dos termos "poder" e "reconhecimento" remete-se ao desejo de ser desejado ou de ser reconhecido pelo outro como consciência, como uma perspectiva dentre outras possíveis. O reconhecimento não é dado por garantido e o ser humano passaria a existência lutando por ele (Crossley, 1996).

indicando uma orientação ao significado do gesto. Além disso, a criança é capaz de imitar gestos, embora seja incapaz de ver os elementos necessários à sua realização – seja em si mesma, seja no outro – indicando assim uma intercorporeidade inata. Esta orientação infantil à intersubjetividade é o que permite a continuidade do processo de socialização. Entretanto, há que se considerar, adicionalmente, que com base naquelas interações ocorrem também construções da relação self-mundo no âmbito das experiências privadas, tal como já apontara Buber. Para ele, self e o mundo de experiências privadas seriam estruturas secundárias, construídas através e na base daquelas interações.

A partir do reconhecimento de que ela é visível para o outro, posteriormente, no processo de desenvolvimento infantil, a criança passa a reconhecer-se como também percebedora, desde sua própria perspectiva particular. Assim, a intersubjetividade egológica emerge como possibilidade derivada da intersubjetividade radical, cuja predisposição é inata (Crossley, 1996, p. 57, 58). Para discutir as relações entre essas intersubjetividades, Crossley se vale da abordagem de Mead, que se assenta nos jogos de papéis, e que interessa particularmente nesta pesquisa.

Crossley, (1996, p. 63) salienta que, segundo Mead, são os jogos que possibilitam à criança ganhar distância suficiente de si para reconhecer a perspectiva do outro como diferente da sua. Isto se dá fundamentalmente nos jogos em que há troca de papéis, onde as crianças, em diversas brincadeiras, assumem o papel do outro, imitando antes mesmo de dar indicações darem compreensão da existência da perspectiva do outro. A partir do jogo, a criança se envolve num processo imaginativo de identificação, que a permitirá descobrir uma visão exterior a si mesma, bem como fazer pareamentos (comparação, analogia) nos quais se baseará a apercepção da consciência do outro (Crossley, 1996, p. 63-65).

Para Crossley (1996) um dos aspectos mais relevantes de se considerar a relação entre ambas as intersubjetividades está em que essa relação permite compreender a experiência humana da imaginação, através da qual, “somos capazes de nos desprender, em parte, do mundo das percepções compartilhadas e então (parcialmente) escapar do mundo intersubjetivo (...)” (p. 47). A importância desse desprendimento do mundo intersubjetivo se assenta, entretanto, e quase que paradoxalmente, no fato de que esse afastar-se do outro permitirá um retorno a ele de forma diferente: “Podemos, através da imaginação, cunhar um mundo onde as fantasias privadas reinam supremas. Acima de tudo, esse mundo da imaginação também permite diferentes formas de relação com outras pessoas. Podemos nos colocar no lugar delas, imaginar suas respostas às coisas, ensaiar o que pretendemos dizer a

elas, etc, sem que elas estejam realmente lá para falarem elas próprias; isto é, sem nos juntarmos a ela em um sistema dialógico" (Crossley, 1996, pp.47-48). Cabe ressaltar, entretanto, que há que se considerar aí o papel do diálogo com o outro imaginário, que é também um juntar-se ao outro em um sistema dialógico, embora de diferente natureza.

Quanto à intersubjetividade egológica, Crossley (1996) destaca especialmente o processo de gênese do sentido de self e das capacidades refletiva e reflexiva (reflective and reflexive), que ela ensejará.

Através da criação do outro de si (mim), o eu pode envolver-se em uma experiência que, entretanto, nunca coincide completamente consigo mesmo, dada a limitação do sujeito em ver-se claramente a si mesmo, isto é, dada a sua própria opacidade de sujeito diante de si mesmo. Necessita, assim, do olhar do outro para completar o ciclo reflexivo (Crossley, 1996, pp. 57- 58). O sentido de mim remete-se, portanto, à experiência de captura de si pela percepção do outro, o que desloca o sujeito para fora de si, distanciando-o da experiência imediata. O outro passa a ter acesso à imagem exterior e pública do eu e essa experiência de existir para o outro aliena o sujeito de si. Quando o sujeito se coloca no lugar de outro, é a esta imagem pública que ele se vincula, produzindo uma inferência feita acerca daquilo que o outro/si mesmo é. Esta experiência do outro/si mesmo ocorre de modo imaginário, com inferência feita com base em elementos simbólicos compartilhados (Crossley, 1996, p. 62). Note-se ainda que a imaginação também é um fenômeno intersubjetivo, as atividades imaginativas são comumente coletivas sendo compartilhadas em narrativas ou mesmo em imagens construídas pelos sujeitos.

Nesse processo, a criança passa por diversos estágios de jogos imitativos que implicarão maior diferenciação de si e do outro, bem como desenvolvimento da reflexividade sobre si mesmo. Jogos individuais, entretanto, não dão conta da emergência de um outro generalizado numa visão da comunidade. Jogos de equipe parecem introduzir a criança na dialética entre o particular e o universal, dado que ela experimenta a si mesma como um membro particular de um grupo maior e passa, então, a julgar a si mesma em contraposição ao padrão estabelecido pelo grupo, aprendendo a se identificar e se diferenciar de sua comunidade e tradições. Assim, conforme Mead, o self é o resultado de uma identificação social. No desenvolvimento infantil, nota-se ainda que a criança assume a atitude daqueles cuja voz possui algum poder, no contexto em que se encontra. Ou seja, o outro generalizado não é uma voz abstrata da comunidade, mas a expressão daqueles que possuem alguma autoridade (Crossley, 1996, p. 63-65).

4 – Elementos intrínsecos à percepção do outro e à relação eu-outro (*dialogismo*, *baliza*, *assimetria* e *afeto*)

Introduziremos a questão da percepção, através de uma compreensão da investigação filosófica de Merleau-Ponty. Em sua filosofia, a percepção se encontra em uma posição privilegiada, e seu trabalho provê uma forte base para o conceito de intersubjetividade radical (Crossley, 1996, p. 24, 25). Para Merleau-Ponty, a percepção consiste num questionamento ativo do sujeito, que encontra resistência na realidade, na busca da forma do outro. Para que este processo ocorra, é necessária uma abertura para o outro e um engajamento com ele. Nesse processo perceptivo, há no primeiro momento um envolvimento pré-reflexivo, pré-objetivo e pré-egológico com o outro (Crossley, 1996, p. 27, 28). O corpo se situa como elemento que possibilita a percepção. Estando no mundo e sendo composto da mesma materialidade que ele, o corpo provê a possibilidade para que essa relação com o mundo ocorra desde uma posição específica. A percepção, nesse sentido, não é algo privado, mas se dá entre eu e o outro, ela não é a experiência de objetos, mas um processo dialético efetuado na interação entre o organismo e o ambiente. Segundo este processo, nem *eu*, nem *outro* e nem *mundo* podem ser concebidos um *à priori* do outro; pelo contrário, eles vêm à existência juntos. Assim, no processo de percepção emergem ambos, o sujeito e o objeto da percepção tal qual uma relação figura-fundo: o que se torna 'figura' pode ser distinguido apenas em relação ao que se torna 'fundo'. A alteração da figura implica, portanto, modificação no fundo e vice-versa (Marková, 1997).

Uma análise das relações dialógicas demanda a distinção entre os opostos (eu-outro, sujeito-objeto da percepção), que torna possível a relação entre os elementos. Uma vez definidas tais relações, elas podem ser usadas para explicar transformações particulares no desenvolvimento (Valsiner, 1997, p.156). Cabe ressaltar que as relações dialógicas são irredutíveis ao ponto de vista da causação lógica, uma vez que elas são permeadas de indeterminação e compõem sistemas semi-abertos (Hermans 1996, p. 6-8). De modo análogo, a relação organismo-ambiente possui estabilidade e organização dinâmicas, sendo o ambiente sensível aos organismos que compõem sistemas semi-abertos (Marková, 1997, p. 29-30). Esta relação, entretanto, pode seguir padrões rígidos (pouco sujeitos à emergência da novidade) que coexistem com padrões mais criativos, caracterizados por improvisações co-ativas, com um amplo conjunto de possibilidades de descobertas do self (Hermans, 2002, p. 150-153).

A concepção de percepção de Merleau-Ponty, fundada na intersubjetividade radical (Crossley, 1996, p. 29) situa o olhar do sujeito sobre o mundo como voltado para um espaço comum e compartilhado com os 'outros de sua percepção'. Desta perspectiva, e tomando-se a consciência perceptiva como base de toda consciência humana, esta será, portanto, definida por sua abertura à alteridade.

Conforme Hermans (2002, pp. 150-153), a criança já apresenta manifestações de diálogo pré-lingüísticos numa interação dialógica com o outro. Como implicação da relação corpo-sujeito, cada perspectiva perceptiva será única e os percebedores ingressarão uns aos outros num debate acerca daquilo que foi percebido, podendo ensinar uns aos outros a perceberem as mesmas coisas de maneira semelhante. Ao mesmo tempo, dada a reversibilidade do processo perceptivo, os sujeitos afetam-se e respondem-se mutuamente, sendo essa reciprocidade uma possibilidade mesma das relações (p. 29). Nesse sentido, conforme aponta Crossley (1996), para atingirem um horizonte compartilhado, as ações dos sujeitos devem ser também temporalmente compartilhadas, além de se situarem num espaço comum, com ritmo interativo comum como base para organização e coordenação das experiências (Crossley 1996, pp. 37-38).

A percepção do outro nos afeta pré-reflexivamente e nos convoca à ação (Crossley 1996, pp. 35-37). Os afetos sempre permeiam nossas relações com os outros e as emoções se encontram num nível pré-reflexivo de apreensão. As emoções, entendidas como atitudes corporais – um modo de ser em relação às coisas e aos outros – são inseparáveis de quaisquer outros aspectos da subjetividade. Elas não correspondem a estados internos, mas manifestam os modos como agimos num âmbito relacional, moldando e sendo moldada por nossas interações. Percepção, ação e fala se combinam e se informam mutuamente de modo a estruturar o mundo. As falas podem produzir profundas transformações na maneira de ser do sujeito, e é através dela que o sujeito torna-se reflexivo. Nossa vida é permeada por diálogos imaginários, privados ou internos; entretanto, esses outros imaginados são claramente percebidos como exteriores a nós mesmos, eles são resultado de uma derivação das relações do sujeito com os outros da realidade 'objetiva' (Hermans, 1996, p. 6-8). A partir desses diálogos, o mim comumente localizado em narrativas autobiográficas, ajuda o sujeito a se identificar para si mesmo e para os outros, construindo e sustentando o sentido de continuidade ao longo do tempo (Crossley, 1996, p. 59, 59).

No desenvolvimento pessoal e cultural, os sujeitos adquirem esquemas perceptivos que balizam o olhar para uma versão específica do mundo; neste processo, algumas percepções

são privilegiadas em detrimento de outras, revelando uma seletiva que, aliás, remete à dimensão sócio-política presente no processo perceptivo (Crossley, 1996, p. 29-31). Além disso, a linguagem se vincula à construção de modos particulares de identificação e diferenciação de pessoas, nas diferentes práticas culturais, compondo arranjos institucionais e hierarquias que balizam formas específicas de poder e privilégios. Conforme Valsiner (1998), a noção de baliza (ou *constritor*, segundo alguns autores), diz respeito a reguladores temporários (ou relativamente fixos) de movimento das ações, do estado presente para o futuro imediato, que delimitam o conjunto total de direções possíveis de movimento, permitindo o desenvolvimento do organismo na construção do movimento sobre um conjunto reduzido (limitado) de possibilidades. Balizas são co-construídas na inter-relação entre os sujeitos e o ambiente em que se encontram (p. 52). A possibilidade de sentir o mundo é também balizada pelo corpo-sujeito que possui alguns desses reguladores atrelados a si, enquanto esquemas perceptivos constituídos ao longo de sua história. A sensação, portanto, não pode ser separada do contexto de significados, dado que todos significados e idéias são atrelados à corporeidade (Crossley, 1996, p. 29). Outra conseqüência decorrente disso é a de que sujeito nunca vai para um diálogo ingenuamente, mas seu olhar remete sempre aos elementos históricos e culturais de sua experiência vivida.

O imbricamento do sujeito num contexto social marcado por regras e relações de poder, que balizam as possibilidades de interação, implica o estabelecimento de assimetrias nas relações intersubjetivas. Nas interações dialógicas, a assimetria está sempre presente também, porque aquele que fala/age tem o privilégio da iniciativa e pode mostrar sua visão. Este privilégio, entretanto, não é uma posse permanente, e os lugares de poder se alternam nos turnos da interação. Há, contudo, relações mais rígidas e autoritárias que reduzem as possibilidades de alternância de poder, e outras mais flexíveis e simétricas, de alternância fluente. A dominância está presente não apenas nas interações atuais do sujeito, mas também nas interações imaginárias, sendo que estes diálogos podem ser extremamente assimétricos (Hermans, 1996, p 9, 10)

5 – O self como mediador de uma relação inquietante do com o mundo

Com a linguagem, a forma dos sistemas intersubjetivos muda. A entrada da criança no mundo da linguagem é um processo importante para a conquista da diferenciação e desenvolvimento da auto-consciência reflexiva. Tanto para Mead quanto para Merleau-Ponty, e também Vygotsky (1991), é a partir da linguagem que o pensamento é conquistado e se

torna aparente para o sujeito pensante. O sujeito, ao falar se escuta, relacionando-se consigo mesmo através da linguagem, que envolve a atitude de se colocar no lugar de outros, em pensamento, respondendo e se contrapondo a eles num diálogo interno. Para Mead, falar é claramente uma ação e o pensamento verbal pode mediar nossa ação com o ambiente, submetendo-a a uma consideração prévia antes de sua concretização, tornando o sujeito pensante, não meramente reagente, mas ativo diante da realidade. (Crossley, 1996, pp. 57, 58). Em um outro nível de análise, a aquisição da linguagem é importante para o desenvolvimento do self porque demanda o reconhecimento da especificidade da perspectiva do sujeito e a lacuna entre a sua experiência e a experiência de seu interlocutor (Crossley, 1996, p. 58-59). Face à ruptura de expectativas no diálogo com o outro, o sujeito pode reconhecer a sua própria identidade enquanto vinculada a uma historicidade própria de si, e legitimar a identidade do outro como diferente da sua, ou seja, supor o outro como também um sujeito-agindo-por-meios-mediacionais, com representações próprias e *estrangeiras* da realidade, estabelecendo assim a possibilidade de entrar em relação com a alteridade. Para isso, portanto, o outro deve ser apreendido pelo eu como subjetividade comparável à sua própria ainda que empiricamente diferente da de si (Simão, 2003b). O diálogo permite a abertura para o sujeito experimentar aquilo que é diverso de sua perspectiva, seja no nível do conteúdo da fala, quanto no da posição percebida na relação eu-outro. O diálogo com o outro abre ao sujeito um campo de possibilidades relacionadas à experiência de algo que não deveria ser e, contudo parece ser, ou seja, o diálogo com o outro pode trazer ruptura de expectativas e inquietação para o sujeito (Simão, 2003b), em grande medida, porque as vozes do eu e do outro, no diálogo, são heterogêneas. As relações de alteridade estão, portanto, entranhadas em experiências inquietantes que emergem da relação com o outro. Isto se dá, basicamente, porque tudo aquilo que inquieta e se contrapõe às minhas expectativas afeta algo co-construído, pois a cultura pessoal se constrói na relação com o outro (Simão 2003b). Concomitantemente, conforme aponta Linell (apud Simão, 2003b), o mal-entendido e o reparo habitam inevitavelmente o diálogo, de modo que o inquietante também.

Inspirado na distinção entre eu e mim de James (1890, apud Hermans, 2002) e na metáfora dos romances polifônicos de Bakthin, Hermans propõe que o eu flutua entre diferentes oposições de vozes no self, indicando que cada uma dessas vozes possui uma história própria e interage com as outras em processos de pergunta e resposta, concordância e discordância. Como a sociedade, o self estaria intrinsecamente envolvido em oposições diversas de vozes dissonantes e consonantes, num processo dinâmico de troca intersubjetiva, cujas relações são caracterizadas por dominância ou poder social (p. 147, 148).

Hermans (1996) notou que, em processos comunicativos de auto-relfexão, ocorridos durante procedimentos de confrontação do self[§], ocorre um fenômeno de dominância reversa, segundo o qual uma posição subordinada do self demanda uma atenção maior e mais explícita que a usual, resultando numa reorganização para acolher a posição que emergiu. Segundo Hermans (1996), este fenômeno indica que as concepções pessoais de si mesmo se baseiam em um equilíbrio temporário de estruturas bipolares (pp. 19-23). Constatou ainda que a presença de oposições na mente humana requer algum tipo de tratamento por parte do sujeito que as sustenta. A existência de dissonâncias, desarmonia nas relações entre elementos e incongruência é desconfortável, motivando a pessoa a reduzir a tensão ou a esforçar-se para atingir consonância. Enfatiza-se, dessa maneira, a importância do processo de síntese entre pólos opostos que deve ocorrer para a redução da tensão (pp. 1-4). Nesta mesma direção, Zittoun e colaboradores (2003) apontam para o fato de que a reorganização requerida pelas experiências inquietantes exige a transição de uma configuração simbólica anterior, que o sujeito já vinha construindo, para uma outra, que não exclui a anterior, mas a modifica, em uma relação de "encaixe". Esta transição é feita graças à mediação de recursos simbólicos.

Segundo esses autores, os recursos simbólicos regulam e canalizam a ação semioticamente, sendo seu uso nem sempre consciente ou intencional, embora sempre ocorra em um contexto de interação em que o olhar do outro está presente. Os recursos simbólicos produzidos e externalizados são anexados à pessoa que os produziu (dado que o produto é público), tornando-se veículos que identificam quem o produtor é. O outro captura, assim, momentaneamente, a identidade da pessoa, que se vê então engajada em uma constante negociação da sua própria identidade co-construída. Dessa forma, os significados produzidos pelo outro necessariamente excedem o produtor ao falar da produção, e a pessoa tem que lutar para ter o controle do próprio produto. Ainda segundo eles, a distinção entre ator e audiência parece ser parte da ruptura. O ator aparece como agente exercendo controle sobre a construção e apresentação do produto, nas quais sua identidade está atrelada (Zittoun e Colaboradores, 2003). Assim, no processo comunicativo, os sujeito envolvidos tentam integrar o eu diretamente percebido em primeira pessoa a partir de sua produção simbólica, com o eu imaginado a partir de uma terceira pessoa para o entendimento da própria atividade intencional. Por outro lado, é preciso integrar a primeira pessoa imaginada acerca do outro, com a percepção direta dele acerca de suas ações para o entendimento de sua intencionalidade. A produção de um texto pode servir como exemplo para este fenômeno: a

---

[§] Uma descrição mais detalhada desse procedimento pode ser encontrada em Hermans e Kempen (1993).

compreensão do leitor produzirá dissonâncias diante daquilo que o autor originalmente propõe, o texto, contudo, possui uma existência que se destaca do produtor, e este necessitará reelaborar sua produção em outros termos, negociando os sentidos do texto em torno daquilo que deseja expressar. Dada as diferentes posições em que se encontram os sujeitos, estes necessariamente precisam imaginar algo acerca do outro, tomando essa imaginação como base de sua relação, havendo conseqüentemente, um desentendimento inevitável ao tentar uma integração total entre os elementos da interação. (Hermans, 2002, pp. 154-156). Trocas simbólicas são, dessa maneira, continuamente necessárias. As pessoas, porém, elegem algumas relações como problemáticas esforçando-se para superar a tensão, abandonando inúmeros outros esforços de solução. Para esta regulação, o self utiliza-se de recursos simbólicos, ou seja, do emprego de objetos como instrumentos para se fazer algo: agir sobre ou a partir do mundo físico, do mundo social e da realidade psíquica.

Os recursos simbólicos atuam para reorganizar o caos e a incerteza da situação presente, tal como ela se apresenta a cada ator, sugerindo possíveis ações e gerando novos problemas (novos recursos simbólicos). No processo de integração entre as percepções e a imaginações do eu e do outro, são os dispositivos simbólicos que suportam a reorganização, sendo internalizados, modificando entendimentos de experiências e disponibilizando um reajuste a partir de novas experiências (Zittoun e colaboradores, 2003, pp. 418 e 419). O uso de recursos simbólicos é orientado para o futuro, mas pode ocorrer em diferentes níveis de reflexividade. É na interação interpessoal, e a partir do uso dos recursos simbólicos, que se constroem os objetivos das ações. Os recursos simbólicos oferecem definições temporalmente estáveis, permitindo a trilhagem de possíveis caminhos de ação para atingir o objetivo, sendo, portanto um tipo especial de baliza de que o sujeito dispõe para reduzir uma tensão a partir da diferença entre o que se percebe como ‘sendo agora’ e o alvo da ação, pautado no desejo. No uso de um recurso simbólico está sempre implicado um elemento simbólico que circunscreve, com suas características, o caráter do recurso. Os elementos simbólicos são padrões estabilizados de interação e o que os torna um recurso é o fato de serem usados por alguém, com determinado objetivo, no contexto de uma transição, o que resulta numa re-contextualização significativa do próprio recurso, possibilitando que ele direcione o problema aberto por uma ruptura e o resolva. O self trabalha como um sistema que regula e controla as mudanças em função de certa estabilidade e flexibilidade, não apenas envolvido na experiência imediata, mas construindo significados abstratos que balizam o processo. Esta construção, portanto, cria uma hierarquia semiótica de significados e afetos mais ou menos

definidos, generalizando determinados conteúdos da experiência de modo flexível e evitando generalizações similares em outros.

6 – Os diálogos internos e as apresentações públicas

Para Merleau-Ponty e Mead, o self é um processo de reflexão socialmente instituído e temporariamente mediado, somente possível através da interação do sujeito com outros. Mead cita dois conceitos que permite-nos separar aspectos do processo do self, o 'eu' e o 'mim'. A idéia de eu se identifica com a noção de corpo-sujeito desenvolvida por Merleau-Ponty, o eu precebe, age, fala e sente, não produzindo ainda, uma reflexão consciente. A idéia de mim corresponderia a uma objetificação, concepção ou imagem que o eu forma de si mesmo, tornando-se objeto de sua experiência. Esta distinção entre eu e mim fornece compreensão adicional sobre as possibilidades de reflexão, planejamento e antecipação. É através de mim onde estão investidas crenças, medos, sonhos e ambições que o eu pode projetar-se imaginativamente em eventos futuros, e é na interação constante entre estas duas faces do self que o sujeito pode dialogar reflexivamente consigo adquirindo um alto grau de consciência de seu desejo. A noção de mim antecipa uma visão de si por colocar-se no lugar de um outro generalizado, não específico. É graças a esse processo do self que é possível, por exemplo, o desenvolvimento da sociedade disciplinar (Crossley, 1996, pp. 55, 56).

Os sistemas pessoais de construção (self) são compostos de um conjunto de dicotomias não redutíveis a nenhum dos elementos, porém sujeitas à dominância temporária de um dos pólos mutuamente constituídos. As auto-narrativas relatam os elementos dessas oposições de modo similar à metáfora dos romances polifônicos construída por Bakthin, baseado na obra de Dostoyévsky. Nesta obra coexistem uma variedade de independentes e mutuamente opostas relações dialógicas entre personagens, que apresentam, cada um, um ponto de vista próprio independente do autor. Os personagens se apresentam como pluralidade de consciências representada por vozes que provêm dos locutores de suas ideologias (Hermans, 1996, pp. 4, 5). O termo voz, derivado do trabalho de Bakthin, envolve um fenômeno geral definido por Holquist e Emerson (apud Wertsch 1993) como personalidade falante ou consciência falante. Parte-se da idéia de que certos aspectos do funcionamento mental humano são vinculados ao processo comunicativo e do fato de que os processos elaborados por um indivíduo isolado envolvem processos de natureza interativa, comunicativa levados a cabo intrasubjetivamente (pp. 13). Esta noção está na fronteira entre o processo psicológico

individual e o processo comunicativo social. De acordo com Bakthin, estes processos são caracterizados pela dialogicidade de vozes heterogêneas, isto é, quando o sujeito produz uma expressão, ao menos duas vozes podem ser escutadas simultaneamente: a dele e a de para quem a fala dele é endereçada.

Considerando a interação entre vozes, Bakthin adota**,** como unidade de análise do processo comunicativo verbal, a expressão, que se dá sempre a partir de um ponto de vista. Para Bakthin, cada expressão é caracterizada primariamente por um referencial particular de conteúdo semântico**,** que se deve levar em conta em associação com o aspecto expressivo do falante que avalia emocionalmente este referencial. Uma expressão implica ao menos uma palavra ou sentença endereçada a alguém, ou seja, ela é descrita pelos elementos de "quem disse o quê para quem quando" (Simão 2003b, p. 453), a partir dos quais (quem, o quê, quem e quando) o significado pode emergir. As expressões são, portanto, imersas numa cadeia comunicativa da qual não são indiferentes e, portanto, o referencial semântico depende do lugar que uma expressão ocupa na relação com as outras vozes. (Wertsch, 1993). O significado, por sua vez, não é inerente a qualquer elemento simbólico, dado que a fala produz múltiplas interpretações (pp. 79).

As vozes coletivas, sociais, não são simplesmente internalizadas pelos sujeitos, mas recosntruídas ativamente de modo pessoal, graças ao processo dinâmico que ocorre no diálogo entre as vozes coletivas e as vozes já organizadas no espectro pessoal dos sistemas pessoais. De acordo com Hermans (2002), o cérebro humano estaria organizado em partes interconectadas, como uma sociedade, que sustentaria a dominância de algumas vozes sobre outras. As vozes que permeiam o self competem entre si, havendo possibilidades de transição e modificação de dominâncias. O self é, dessa maneira, dialógico e seu estudo passa pela combinação dos processos de continuidade e estabilidade de vozes já presentes nele, com as descontinuidades, mudanças e inovações, que implicam reorganização, e que ocorrem ao longo das interações com outros significativos (pp. 150-153). O self pode mudar de posição de acordo com a situação, flutuando entre diferentes e opostas vozes, que estão envolvidas no processo de questionamento e respostas, concordância e discordância. Esta troca constante resulta em uma complexidade crescente do self narrativamente estruturado. A idéia de mim, acima discutida (Crossley, 1996) se refere à parte do self mais usual neste contexto de multivocalidade e não deve ser confundida com uma unidade essencial do self. A idéia do self dialógico compreende a dimensão temporal das narrativas, considerando-as dinâmicas e flexíveis, de modo que é preferível adotar a noção de posição em contraposição a de papel. Através da auto-reflexão, o self cria uma composição total contendo experiências associadas a

diferentes posições no tempo e no espaço. Isto se dá num processo ativo de construção de significados pelas dicotomias. Cada elemento da dicotomia, tal qual um personagem, possui uma história própria e o sujeito pode deslocar-se entre eles. Estas diferentes posições que o self pode assumir compõem diferentes sistemas de valoração cuja hierarquia é heterogênea na organização pessoal (Hermans, 1996, pp. 11-14).

Com relação à questão da existência de um gerenciamento consciente do self, enquanto conversações privadas, muitos estudos têm evidenciado que os espaços privados são esculpidos intersubjetivamente, sendo os estados mentais inseparáveis de performances corporificadas. Segundo Elias (1978a apud Crossley, 1996), a privacidade das emoções é produto de um processo histórico (Crossley 1996, pp. 35-37). De acordo com Mead, o sentimento de auto-consideração, assim como a consciência de si, depende do reconhecimento daqueles que o sujeito considera possuir valor para reconhecer, numa estrutura de reconhecimento mútuo, que o self requer e busca para si. Assim, o esforço para diferenciação do sujeito se vincula ao desejo de se colocar num lugar de superioridade, o que implica, normalmente, numa competição. Esta visão política do self o situa num campo hostil de intersubjetividade, o eu entraria em diálogo com o mim visando combater as avaliações negativas do conflito político, na relação com o outro (Crossley, 1996, pp. 65-67). A ordem intersubjetiva a qual o self está inserido é tanto política quanto moral. As relações são balizadas por regras às quais o sujeito deve, ao menos, demonstrar consciência. Goffman (1959, apud Crossley, 1996) indica a existência de uma etapa de gerenciamento do self que sustenta um sentido e um valor para si, a partir da qual o sujeito é capaz de construir 'fachadas' (*façades*). Disso resulta uma discrepância entre as apresentações públicas e privadas do self, sendo esta última orientada para o espaço público. Esta discrepância poderia emergir em função da necessidade de certos grupos sustentarem um determinado sentido de self em um ambiente aparentemente hostil, evitando uma possível degradação (pp. 67, 68). As fachadas seriam, portanto, resultado da internalização de processos intersubjetivos (pp. 47).

7 – Elementos centrais balizadores da análise da sessão de RPG

Como tentativa de um maior aprofundamento na análise da primeira sessão de RPG, de acordo com a proposta desse relatório, iremos nos concentrar nos pontos essenciais apresentados até aqui, visando também um melhor aprofundamento conceitual das idéias apresentadas durante a pesquisa. Sinteticamente, consideramos essenciais para análise:

1. **os modos de intersubjetividade**, compreendidos através das noções de intersubjetividade radical (pré-reflexiva, cuja abertura do self para o outro é incondicional) e egológica (reflexiva, segundo a qual o self coloca-se no lugar do outro por analogia).
2. **a alternância de posições**, ou a troca de papéis que possibilita uma mudança da perspectiva dos sujeitos e a alteração de si e/ou do personagem enquanto self;
3. **o distanciamento e a aproximação de si mesmo**, possibilitados pela situação imaginária e pela atuação do outro;
4. **o balizamento e a seleção ativa** que estabelecem um campo de ação para os jogadores e uma versão particular a cada um deles no curso da interação;
5. **as rupturas** de expectativas e do curso da situação, tal como percebida pelo sujeito devido à ação do outro e a necessidade de reorganização através de recursos simbólicos.

Esses elementos são centrais na perspectiva do construtivismo semiótico-cultural e encaminharão o estudo das relações de alteridade. Ademais, escolhemos quatro recursos simbólicos, dos jogos de RPG para uma análise mais detalhada acerca de sua constituição intersubjetiva, sendo eles o **sistema** de RPG, o **cenário**, os **personagens** e a **campanha**. Esta escolha foi feita graças aos indícios desde as primeiras análises, da centralidade desses recursos no campo estruturado que compõe esses jogos. Levamos em conta, ainda, a interdependência desses elementos que não se permitiam um aprofundamento, no contexto do jogo, sem referências necessárias uns aos outros, indicando interação e mútua constituição dos mesmos.

O sistema é entendido como um conjunto de regras básicas a partir do qual Mestre e jogadores se orientam para definir o resultado das ações dos personagens no cenário. O sistema se compõe através de um acordo entre os participantes do jogo acerca da escolha dentre diversos manuais de RPG e de adaptações realizadas durante o jogo. O cenário é definido como o universo ficcional específico no qual se passam as aventuras e a campanha jogadas. Neste ambiente estão presentes os personagens dos jogadores que, através da continuidade histórica do jogo, no campo do enredo, desenvolvem uma campanha. Destacamos na análise, prioritáriamente, a oposição Mestre-jogadores, também constitutiva do jogo, nos diálogos acerca da elaboração de cada um desses recursos.

8 – Construção intersubjetiva do sistema

A regras dos jogos de RPG são entendidas mais como diretrizes – sistemas de procedimentos que geram balizas – que dão suporte à condução das aventuras e à tomada de decisões do Mestre e de demais jogadores. As regras, contudo apresentam porosidade e flexibilidade razoáveis. Como aponta Jackson (1994) "em um RPG as regras são importantes mas não são rígidas; elas devem ser um apoio ao Mestre para que ele possa, através de sua utilização construir e gerenciar aventuras realmente interessantes". Gygax (1995) defende a idéia do Mestre como um jogador ativo cuja função estende-se para além das regras, indicando a possibilidade de que as regras pré-estabelecidas no jogo podem ser quebradas caso novas regras criadas pelo grupo possam ajuda-lo (p. 09).

O Mestre do grupo de RPG estudado usou como sistema básico no decorrer de sua campanha, a terceira edição do D&D. Entretanto, manteve algumas regras da edição anterior do jogo, por exemplo, o estabelecimento do valor para passagem de nível do personagem. A passagem de nível dos personagens, no D&D é entendida como um momento privilegiado em que o personagem se torna mais habilidoso graças a uma suposta elaboração das experiências vividas nas aventuras. Os pontos de experiência são concedidos pelo Mestre ao final de cada aventura a cada personagem, e cada um possui uma pontuação demandada para a passagem. O Mestre adota a pontuação especificada no AD&D e justifica isso pelo fato de a nova versão do jogo oferecer uma passagem muito rápida e incoerente com o que considera necessário ser experimentado para que a suposta elaboração aconteça.

Nos livros de regras dos sistemas de RPG, em geral estão elencadas uma serie de regras opcionais. Conforme aponta Jackson (1994), haveria em seu sistema (GURPS), apenas três mecanismos básicos que, uma vez aprendidos já possibilitariam o jogo, os demais detalhamentos deveriam ser usados apenas quando tornassem o jogo "mais divertido" (p. 9). Uma regra básica de todo sistema de RPG é a chamada 'regra de ouro', segundo a qual, o Mestre é quem tem sempre a última palavra na definição de um evento. Isto torna evidente a posição assimétrica em que o Mestre se encontra e sustenta a posição de dominância deste em relação aos outros jogadores. O Mestre, no entanto é instruído sempre a fazê-lo no sentido da garantia de um bom clima de jogo, ou seja, a diversão de todos. Greenwood e Grubb (1995a) sugerem aos Mestres que "mesmo as mais completas regras e histórias não são capazes de prever cada situação, e os jogadores freqüentemente querem que seus personagens façam coisas que não são previstas por regra alguma", portanto, "esteja pronto para inventar" (pp. 10).

Uma vez definido um acordo entre Mestre e jogadores, as regras poderão se deslocar para um nível tácito de experiência que se apresenta sem conflito ou divergência aparentes

entre essas posições ocupadas no grupo. Na sessão estudada, este fenômeno se torna explícito com o pedido do Mestre ao jogador A, para substituí-lo na interpretação de alguns PdMs (personagens do Mestre), numa cena de combate. O jogador A flutuou, dessa maneira, para o lugar de Mestre do jogo, e nesta troca de posições foi autorizado a tornar-se juiz do combate e a interpretar ações de personagens nesse contexto. Este movimento se deu sem nenhum conflito aparente Mestre, jogador A e demais jogadores que presenciaram a situação nova. O Mestre do jogo, enquanto isso, cuidou de um outro combate que aconteceu em paralelo àquele, e que demandava uma atenção maior por tratar-se de uma situação específica do jogo denominada pelo grupo de 'combate de massa'. O padrão estabelecido pelo grupo para cenas de combate foi seguido automaticamente pelo jogador que substituiu a voz do Mestre sem produzir nenhuma ruptura com o acordo prévio.

Apesar de o papel do Mestre, muitas vezes ser comparado ao de um juiz, que deve garantir o cumprimento de um certo número de regras (Gigax, 1995a, pp. 11), desaconselha-se aos jogadores, que não estão na posição de Mestre, uma atuação como advogado de regras. Gigax (1995) aponta que o 'advogado de regras' é aquele jogador "capaz de citar praticamente todas as regras, e tentar usar as mais obscuras em proveito próprio, freqüentemente em detrimento do espírito do jogo" (pp. 67). O Mestre deveria admitir uma quantidade razoável de desacordos em relação às suas decisões, e conforme Gigax, "os jogadores irão querer (e lhes deve ser permitido) argumentar a favor de seus pontos de vista de vez em quando" (pp. 67), nesses casos o Mestre deve fazer um regulamento para o momento em questão, tomando decisões que poderão ser discutidas em outros momentos possibilitando uma re-elaboração e a emergência de um modo de decidir diferente do utilizado até então, numa próxima sessão de jogo.

Mestre e jogadores, de acordo com o que foi discutido acima, fazem uma seleção ativa de elementos do sistema de RPG, que balizarão processos que atuam no jogo. Alguns desses elementos (regras) serão completamente ignoradas pelo grupo, seja por desconhecimento da regra ou de determinada compreensão da mesma, seja por uma negligencia realizada a partir de um acordo mútuo entre todos do grupo. Uma parte das regras terá uma aceitação por todos e outras não darão conta da experiência vivida pelos personagens no cenário, demandando uma discussão e uma re-elaboração delas no contexto da campanha/aventura. Na sessão estudada, um exemplo de elaboração ocorreu devido a uma situação de 'combate em massa', que emergiu na campanha. O grupo se conduziu a uma guerra entre os exércitos de Fuzoul Chembryl, localizado na voz do Mestre enquanto forças opositoras aos personagens, e os exércitos de Phlan, apoiado por eles. O sistema D&D, por sua vez, não possui regras para

combate em massa – que toma o exército como um sistema unificado – nos seus livros básicos. Esta falta demandou a elaboração, pelo grupo, de um conjunto de regras para o jogo. A partir disso, foi desenvolvido pelo Mestre do jogo, um programa de computador que calcularia os efeitos no combate imaginado, dos resultados tirados pelos jogadores em lance de dados. Este programa permitiu que em determinado momento da aventura, outro jogador o manipulasse para definição dos resultados, agilizando o combate e poupando o Mestre, que estava com dores de cabeça, deste trabalho. Verificou-se novamente, nesse momento, uma clara troca de posição dos jogadore que ocupou o lugar do Mestre.

A criação de regras para combate em massas demandou uma reorganização das experiências dos personagens no cenário de jogo, durante a aventura. O trecho da sessão estudada (1ª. Sessão), transcrito a seguir, mostra como alterações no âmbito de regras específicas interagiram com no contexto interpretativo, balizando caminhos possíveis para os personagens no jogo. Em determinado momento da sessão, alguns jogadores ficaram preocupados com o número de exércitos que teriam que enfrentar e as possibilidades de vitória de seus personagens na batalha:

> [Utilizaremos em todo trabalho, para jogadores, as siglas: A, C, D, F e S; e para o Mestre: M].
> *S: Porque assim. Eu acho que agente não vai jogar... é ... sem tá todo mundo reunido, sabe? Por enquanto, como tá agora, só vai ficar eu e você (F).*
> *F: Tem duas coisas... mas calma... tem duas coisas. Primeiro o combate em massa, depois o individual... entendeu?*
> *M: As coisas vão ser ao mesmo tempo.*
> *F: Não, sim, sim...*
> *M: Tem que ser ao mesmo tempo.*
> *F: Tá, mas por exemplo...*
> *M: Em termos de jogo, o negócio vai ser ao mesmo tempo. Enquanto vocês est... Enquanto as... as tropas de vocês estão cuidando das tropas inimigas, os lideres aí vão te se enfrentando, tá, esse é o básico né, numa batalha real tá,, os líderes também enfrentam tropas, etc. Mas isso aí é só pra gente dá jogabilidade aí.*

Em função da utilização da nova regra, o Mestre viu a necessidade de esclarecer aos jogadores a distinção entre dois níveis de apreensão presentes no jogo, o nível fantástico do cenário e da campanha, com um enredo específico, e o nível do procedimento de condução da aventura, do sistema de regras. Os jogadores se achavam às voltas de uma possível derrota no combate. O jogador S antecipou os problemas da distância dos jogadores na cidade e da dificuldade de comunicação dos membros do grupo, o que implicaria numa maior fragilidade deste, devido a uma ação não-coordenada, já que apenas seu personagem e o personagem de F estariam no local de batalha quando esta se iniciasse. F tentou reduzir a tensão aproveitando-se de um acordo pré-estabelecido no jogo, de que as batalhas em massa seriam em momentos

diferentes da batalha com os líderes dos exércitos. O Mestre retomou a questão indicando que esta separação temporal não se daria no âmbito do jogo (ou melhor, do enredo da aventura), sendo apenas um sistema para coordenação dos eventos no cenário, dado que seria muito difícil coordenar combates individuais em meio a uma guerra – reconheceu e explicitou, portanto, uma distinção entre o 'real' da fantasia e os procedimentos do sistema.

> *F: Sim, mas...*
> *M: Vamos supor, por exemplo, que as... o... as tropas de vocês. Não tem nenhum entre as tropas de vocês com capacidade para vencer os líderes que estão lá, então vocês mesmos que tem que ir.*[O mestre cria uma ruptura para a expectativa do jogador F, de poder estar com as tropas de seu personagem em um lugar na cidade enquanto seu personagem, o líder das tropas, estaivesse em outra localidade. Esta ruptura é criada pela tentativa de integrar o contexto da história e das novas regras elaboradas para o combate em massa].
> *F: Porque assim, eu não... eu não posso deixar esse portão agora sozinho, mesmo sabendo que a batalha é no um. E eu mandei os caras pra lá, eu esperava que não tivesse nada... Seria a mesma coisa pra mim, pensando no, no jogo, assim. Ele não vai sair de lá pra...*
> *M: Vocês tem que ver aí, o que é melhor pra vocês. Porque vocês têm aí mais gente também pra brigar...* [O mestre insiste na situação que cria ruptura, apesar da queixa do jogador, funcionando possivelmente, como alteridade, desempenhando um papel de impulsionador do jogo e da elaboração dos jogadores].
> *F: Quem?*
> M: ... vocês têm que se dividir aí.. O Talgor também ta rodando por aí e também é um dos líderes, ele também vai entrar com tropas.
> F: Eu posso fazer assim, se eu chegar lá, encontro com eles e aviso eles do negócio lá...
> M: Vocês!
> F: ... (diz algo ao Mestre em voz baixa)...
> M: Pois eh (...) fosse o único...
> F: (...) ele tem a magia mensagem né.
> D: Mensagem
> M: O Calipão tem a magia mensagem? Ah...

O Mestre buscou a partir de uma elaboração simbólica, traduzir o problema que se dá no âmbito do sistema – das regras convencionadas – que apresenta uma ordem temporal de eventos e de encontros diferente daquela imaginada acerca do cenário e o enredo da aventura, através da suposição exemplificada inicialmente. Este recurso foi usado como tentativa de redução da tensão provocada pela lacuna existente entre essas duas vozes presentes no jogo. O jogador precisou lidar com as implicações dessa situação para seu personagem, no cenário. Inicialmente pareceu confuso na tentativa de argumentar uma possibilidade do grupo todo estar avisado do momento da batalha, já que seria necessário que seu personagem estabelecesse contato com o restante das pessoas. O Mestre tentou sugerir vagamente algumas idéias para o jogador, como a divisão do grupo, possivelmente pensando uma seleção de

personagens para participação na batalha. A saída para o impasse se deu, no entanto, com o uso de uma magia, mensagem, por parte de um dos personagens, que seria capaz de uma comunicação com os outros jogadores à distância.

Parece, portanto, evidente que o acordo realizado pelos jogadores no campo intersubjetivo da discussão das regras do jogo, tem conseqüências na explicação dos fenômenos no campo do cenário, indicando uma interação entre vozes contraditórias presentes no jogo. Contraditórias porque uma está remetida ao que é percebido como realidade e outra ao que é percebido como fantasia. Para entrar em contato com o universo da fantasia, os jogadores precisaram se afastar da realidade imediata, percebida pela organização do jogo através de procedimentos de lances de dados que se dão em uma seqüência lógica do jogo. Este afastamento se dá, contudo, para aproximar-se da fantasia, da onde os jogadores devem se basear para justificar as ações do personagem. A construção da nova regra foi uma transição importante que indicou o reconhecimento dos jogadores, da lacuna existente entre suas necessidades e o campo de possibilidades oferecido pelas regras contidas no manual, ampliando as possibilidades de atuação do grupo no campo do jogo. Os novos recursos simbólicos se estruturam como novas balizas que farão parte da "cultura intersubjetiva" daquele grupo e eventualmente poderão alterar a "cultura do jogo", numa possível interação dessa proposta com outros grupos de RPG.

9 – Construção intersubjetiva do cenário

Segundo Greenwood e Grubb (1995a), o cenário, ou ambiente de RPG é um mundo compartilhado, ou seja, um lugar em que muitas histórias podem acontecer simultaneamente. O cenário deve servir como base para todo tipo de aventura "fornecendo um alicerce sobre o qual o Mestre construirá seu mundo como desejar" (pp. 8). Dessa maneira, o Mestre, atua fazendo uma seleção de qual parte do cenário utilizará na construção de uma aventura, bem como poderá criar, e interpretar eventos do cenário de uma maneira particular. O cenário pode, portanto, ser entendido neste sentido, como vastas extensões de terras mapeadas e descritas, entretanto, apresentando diversas lacunas. Isto se torna evidente em algumas sugestões feitas por Greenwood e Grubb (1995a), tais como as de que "o Mestre pode preferir criar sua própria vila para aventuras iniciais" (pp. 8) e que cidades e nações foram "deixadas em aberto para que os Mestres as desenvolvam, se assim desejarem" (pp.10), ou quando afirma diretamente a ele "crie suas próprias lendas locais" (pp. 10). Os jogadores precisam, portanto, focar olhar sobre alguns elementos do cenário e criar outros, completando as

lacunas, viabilizando a criação da campanha e das aventuras. O cenário é, portanto, visto como um recurso simbólico porque apresenta uma multiplicidade de dispositivos semióticos coerentemente integrados, que Mestre e jogadores utilizam para a criação de aventuras e para pautar as ações de seus personagens no decorrer do jogo.

A aventura estudada, por exemplo, está inserida numa campanha que se passa principalmente na cidade de Phlan, com algumas incursões a localidades vizinhas, todas elas fazendo parte de uma região conhecida como Mar da Lua, localizado nas terras centrais de *Forgotten Realms*, em um continente conhecido como Faerûn, em um planeta denominado Abeir-Toril. Além dessa configuração geográfico-espacial previamente selecionada a partir da "cultura do jogo" e que se mantém relativamente constante, o Mestre introduz a campanha num tempo histórico do cenário, o ano da Bandeira. Para uma construção pessoal e imaginativa acerca da cidade de Phlan, o Mestre parte, basicamente, da descrição oferecida por Greenwood e Grub (1995b) de que a cidade de Phlan é uma "cidade arruinada, mas nunca completamente destruída por guerras, invasões e ataques de dragões". A inda segundo eles, a cidade é murada e precisa prosperar muito para conseguir alcançar o nível de desenvolvimento das outras cidades ao redor. Phlan está situada na foz do rio Stojanow é conhecida como "ponto de parada para caravelas e caravanas que cruzam o norte" (Greenwood e Grub 1995b, pp. 70-71). Aproveitando-se das lacunas oferecidas nessa descrição, o Mestre descreve em seu roteiro de campanha o seguinte texto:

> "A campanha começa na cidade de Phlan, na região do Monsea de Faerûn, no ano de 1368 DR, Year of the Banner, quando os jogadores se reúnem e formam seu grupo (...) Phlan deve ser descrita como uma cidade portuária muito semelhante à Veneza medieval, tendo sido construída sobre o Moonsea. Além disso, o rio Stojanow corta a cidade ao meio, sendo que a porção a oeste do rio ainda está em ruínas e fechada ao público pela suspeita de que humanóides e outras criaturas agressivas habitem o local. A porção leste do rio é cercada por uma muralha bem guardada. Os edifícios mais importantes a oeste do rio são: a Biblioteca Mendor, o antigo depósito da Casa Cadorna de Comércio, o grande Templo de Tyr, o cemitério da cidade e a mansão da família Kovel".

Nota-se neste texto introdutório da campanha, que o Mestre, além de ter selecionado um espaço-tempo determinado do cenário, lidou com as lacunas do texto original, encaixando um recurso da história européia, ao citar Veneza medieval, no contexto de fantasia. Este diálogo entre os dois mundos (real e fantasia) possivelmente viabilizou uma transição mais fácil, para os jogadores, que precisavam ingressar com seus personagens num cenário ainda desconhecido. Além disso, o Mestre elege como 'mais importantes' alguns edifícios da cidade, que passarão a ser espaços privilegiados como referência para os personagens.

Os jogadores no decorrer das aventuras, por sua vez, produzem deslocamentos neste espaço primariamente oferecido pelo Mestre, passando a conhecer outros lugares do cenário em que se encontram, neste caso, por exemplo, dirigiram-se à parte velha da cidade, o forte Zenthil, a Ilha dos Mortos, entre outros. Os deslocamentos dos personagens se dão a partir dos processos interativos que ocorrem nas sessões de jogo, pelo qual o grupo decide os caminhos a seguir na aventura. A canalização dos jogadores para que o Mestre explicite determinados aspectos do cenário é muito clara nos questionamentos feitos por estes, como no trecho transcrito abaixo. O Mestre começou interpretando o PdM Talgor:

> *M: ... Vou tentar pegar esses orcs de... de flanqueio.*
> *A: Os orcs já tão... já tão perto da muralha?*
> *M: Tão, já tão.*
> *F: Então eles tão aqui. Você tem idéia do número?*
> *M: Do número de orcs?*
> *F: É, quantos são...*
> *M: Ahn...*
> *F: ... se eles estão sendo liderados por alguém, se eu vejo algum líder.*
> *M: Joga percepção aí, wisdom... pode ser.*
> *F: (Lança um dado de vinte faces) Dezessete.* [Lançar os dados, aqui, funciona como mediador na tentativa de um acordo intersubjetivo entre Mestre e jogadores. A ação simbólica do Mestre é balizada pelo significado do resultado obtido no dado, sendo este um procedimento inscrito no sistema do jogo].
> *M: Dezessete, legal, ahn... você não vê nenhuma, nenhuma espécie de líder, pelo menos aí nesses, ahn... nos arredores, tá...*
> *F: E na floresta?*
> *M: Na floresta... aí tem que ir lá na floresta...*

Os jogadores fizeram alguns questionamentos específicos ao Mestre acerca da localização de orcs, a quantidade e a presença de líderes. O Mestre orientou suas respostas em função da capacidade perceptiva do personagem, obtida a partir de um lance de dados cujo valor dezessete é suficiente. Isto implica, para o Mestre, colocar-se no lugar do jogador e experimentar em si, o ponto de vista dele, enquanto processo imaginativo, caracterizando o nível da intersubjetividade egológica. O Mestre orientou-se também pela localização convencionada para o corpo do personagem no cenário. Estar na cidade próximo às muralhas foi usado como argumento que justificou o não fornecimento de informações sobre a situação da floresta.

> *S: Peraí, eu sei da, onde que eles tão... da onde que eles podem estar vindo? (lança dados)*
> *M: Você tem o que aí? Peraí, sete...*
> *S: Eu queria usar um intuit direction, assim...*
> *M: Não...*
> *A: Não, não, é tracking.*
> *M: Tracking, quanto você tem de wilderness lore, só pra cruzar...*
> *F:... Skills...*

M: Bom, tudo bem, eh, o que, o que dá pra você, é que assim, vem orcs, isso aqui, claro né, tá um desenho que eu tirei na internet né, de maneira que isso aqui tudo é floresta, né ahn, o ...
F: Ah, por isso que eu pensei...
M:... é cercado, é cercado.
F: Manda meu pégasus ir pra floresta ver se tem alguém lá (gestos com a mão)
M: Não, então, o que tem é gente chegando pra cá, gente chegando... tá, agora o que o ... o ... Oromé detecta. Joga denovo aí.
S: (Lança dados)
M: Então, o que você vê, você ouve é, tum, tum, tum...
S: (Risos)
M: Vocês ouvem tambores, tambores de guerra tá. Ainda não sabe detectar qual é a direção mas você ouve tambores, ou seja, existe algum lugar onde... da onde esses orcs estão sendo controlados, eh... coordenados.

O Mestre, que supostamente se pautaria no lance de dados para conceder informações requeridas pelos jogadores ficou confuso com o baixo resultado do jogador S. Procurou encontrar em sua ficha alguma habilidade que modificasse positivamente esse resultado, sem sucesso, no entanto. F sugeriu ao Mestre a possibilidade de encontrar algo na floresta, e o Mestre não satisfeito com o resultado de S, dado que queria, ou precisava fornecer essa informação para canalizar a ação dos personagens em certo sentido, pediu a este lançasse novamente o dado, ignorando o resultado anterior. Com o novo resultado, sentiu-se confortável para explicitar mais uma percepção do cenário, esta percepção, entretanto, foi limitada pelo desconhecimento da direção do som dos tambores.

F: E dá pra saber o número, mais ou menos assim, dos que tão atacando? Dá pra ter uma idéia?
M: Você tem uma idéia de que são coisas de centenas.
F: Beleza... e os guardas lá estão conseguindo conter ou não?
M: Por enquanto sim, enquanto os portões... o que você avalia da... da guerra é que enquanto esses portões tiverem bem guardados os orcs não vão ter como atravessar a muralha, porque não... na verdade eles estão em número considerável e não têm equipamento de cerco... de cerco, né.
S: Eu vou...
A: Por enquanto...
M: Por enquanto.
A: Eu acho que, eu acho que, eu acho que é melhor agente fazer o seguinte...
M: Tá, então vocês estão no meio de um combate... combate feroz (sons de flecha, gestos e grunhidos). Eles tão do lado de fora ainda.
F: Calma, agente veio daqui né? (aponta num mapa sobre a mesa)
M: Vocês vieram mais pra cá né, da floresta, aqui é o norte...
F:... o ..., o Calipão vai jogar uma coisa aqui, ele vai chamar o familiar dele...
M: Ahn...
F:... e vai mandar localizar os tambores pra ver o que tá acontecendo.
M: Tá, tudo bem, ahn... mas demora um certo tempo até ir e voltar. Enquanto não dá esse tempo...

O jogador F insistiu em saber a quantidade, ao menos vagamente, dos seus opositores. O Mestre aceitou conceder a informação vaga ao dizer que o personagem de F fazia idéia de centenas de orcs. Em seguida, em virtude da continuidade do questionamento do jogador, fez uma apreciação da guerra para este descrevendo inclusive corporalmente através de gestos, a ferocidade do combate em que estavam envolvidos. Dado que permaneceu ainda a tensão emergida por não saber a localização dos tambores que controlavam os exércitos orcs, o jogador F interpretando o personagem Martius, utilizou-se de um elemento que este personagem possui, o familiar, para que pudesse obter essa informação. A utilização desse recurso dirigiu, portanto, os jogadores, a uma local diferente no cenário, expandindo seu conhecimento sobre o mesmo naquele momento, o que pôde ser muito importante para a tomada de decisão das ações dos outros personagens no decorrer da aventura.

Com trecho acima procuramos mostrar de que maneira o cenário é explicitado para os jogadores durante a sessão de jogo, num contexto de intersubjetividade entre Mestres e jogadores, neste caso numa relação de dominância do Mestre legitimado como aquele que possui um saber desconhecido do restante do grupo, essa assimetria lhe garante, portanto, um poder na relação intersubjetiva. Os jogadores por sua vez lançam dados em busca de uma resposta suficiente para que possam estruturar suas ações no jogo. Essa posição de dominância do Mestre, entretanto, nem sempre é sustentada pelo grupo, podendo haver momentos com maior alternância de poder, como no trecho a seguir:

> *M: (...) orcs vocês vêem circulando pra lá e pra cá, ta muito escuro ta, os orcs já conseguiram derrubar assim, algumas das torres de iluminação...*
> *D: Dá pros guardas conseguirem dar conta das muralhas...?*
> *M:... então, ta bem escuro... então, o pessoal da guarda, eles tão na muralha, eles tão, tão segurando do jeito que pode (faz um gesto que lembra o manuseio do arco e flecha)...*
> *F: E os cavaleiros de Tyr?*
> *M: Então... Relaxe (sorri e bate na mesa duas vezes), mas os cavaleiros de Tyr não chegaram ainda.*
> *S: Chegaram, mas...*
> *F: Chegaram, mas eles não foram para batalha...*
> *A: Eles foram revisitar um... um lago lá...*
> *M: Não, eles... eles estavam na cidade, os cavaleiros né?*

Diante das afirmações dos jogadores, contrariando a sua posição, o Mestre põe em suspenso a sua expectativa original, por reconhecer e também legitimar os jogadores como sujeitos ativos e constituintes da realidade do cenário. Pôde-se encontrar dentre os jogadores a voz de A, que conduziria os cavaleiros de Tyr a um lugar ainda mais distante da expectativa do Mestre (terem ido visitar um lago). O Mestre, por sua vez, já implicado na questão dos jogadores, opta pelas primeiras falas dos que afirmaram que os cavaleiros de Tyr já estavam

na cidade. Esta reorganização da realidade objetiva (no sentido de que é a convencionada pelo grupo, intersubjetividade acordada), implicou também uma reorganização da estrutura das relações entre Mestre e jogadores, como se pôde notar pela preocupação do Mestre em confirmar com os jogadores a presença dos cavaleiros no cenário e, a seguir:

F: Eles tavam na floresta mas já entraram.
M: Quem mais que... quem mais que chegou... chegou os padres lá né? Do...
D: Não...
M: ... de Tempus, os clérigos da guerra (enumerando com os dedos)...
F: Não, os padres não tinham chegado.
S: Não... foi só os cavaleiros...
A: Não, quem chegou foi os cavaleiros e os...
F: Os cavaleiros e os (estala os dedos para lembrar)...
A: ... e os anões lá.
F: ... e os anões.
M: ... e os anões lá, né?
F: O Kelben.
S: O Kelben Aron...
M: Tá mas o Kelben chegou e já partiu também.

Houve nesse momento uma construção coletiva da estrutura do cenário através de uma redução da dominância do Mestre sobre a composição deste. A partir do novo acordo estabelecido foi possível ao grupo dar continuidade às situações de jogo, ou seja, a ação de personagens no cenário, e à ação comunicativa dos jogadores em outras esferas.

O cenário de RPG, dessa maneira, se apresenta como resultado de uma interação dialógica, inicialmente feita pela escolha do Mestre em meio a uma série de possibilidades de construção de sua campanha em um mundo previamente descrito e imaginado por autores de RPG (Greenwood, E. e Grubb, J. 1995 a, 1995b). Uma vez feita esta seleção e uma vez ativamente reconstruído o cenário numa perspectiva interpretativa particular, o Mestre o apresenta aos jogadores, que por sua vez, produzirão novamente uma seleção, voltada para a estruturação de possíveis ações futuras de seus personagens. A apresentação realizada pelo Mestre, no entanto, deve manter uma coerência quanto à posição dos personagens no cenário. Algumas vezes a dominância do Mestre sobre a descrição do cenário é questionada enfaticamente e este se vê obrigado a re-elaborar esta descrição de modo a incluir a perspectiva do outro. Isto remete à possibilidade de troca de posição na constituição de alguns elementos do cenário, essa troca se pauta em divergências na compreensão daquilo que se passou na história, criando uma ruptura e a necessidade de transição para um contexto de menor tensão.

10 – Construção intersubjetiva dos personagens

Criar um personagem de RPG é um processo intenso e ativo de seleção por parte dos jogadores. Cada sistema de RPG possui um método de criação de personagens, estruturando os mesmos em torno de algumas características que seus autores consideram necessárias e suficientes para a interpretação por um jogador. Dentre essas características encontram-se o nome do personagem, atributos básicos (físicos e mentais), informações sobre a inserção social, conhecimentos ou perícias, objetos pessoais e características desses objetos, habilidades especiais, etc.

Alguns sistemas orientam a composição de personagens a partir da distribuição de um número fixo de pontos. Estes pontos são utilizados como moeda para compra de habilidades e perícias; além disso, os jogadores podem optar por escolher alguma desvantagem para seu personagem em troca do ganho de mais pontos para utilizar em outros recursos apresentados no manual (por exemplo, Jackson, 1994).

O sistema utilizado pelo grupo estudado, D&D, orienta aos jogadores o lance de dados para uma definição aleatória dos valores de atributos (força, inteligência, carisma, sabedoria, constituição e destreza). Estas características são organizadas em uma ficha, e depois de estabelecido os valores, o Mestre pode permitir ao jogador a distribuição dos valores nos atributos. Esta escolha realizada pelos jogadores já é feita em virtude de uma seleção de raça – humano, elfo, anão, gnomo, etc – e classe – homem de armas, sacerdote, ladino ou arcano – de personagem, dado que a escolha de raças modifica os valores dos atributos e cada classe privilegia um atributo, por exemplo, homens de armas precisam ter valores altos de força. Trata-se, dessa maneira, de um processo análogo ao escolher "o que se quer ser". Aqui, no âmbito da fantasia, esse processo produz uma aproximação de si mesmo, pelo jogador, exigindo o reconhecimento de seu desejo, na elaboração do personagem. Esta elaboração, por sua vez, conduz para um deslocamento subseqüente do desejo, para a terceira pessoa do personagem, indicando um novo distanciamento de si, realizado pelo jogador.

Muitos grupos passam a primeira sessão de uma campanha realizando a criação dos personagens. A criação conjunta por grupo de jogadores pode atuar coordenando e ampliando as possibilidades de atuação do grupo, na medida em que se evita o uso ou a repetição de características em mais de um personagem. Cada personagem, dessa maneira, integra o grupo de modo a suprir uma necessidade suposta a partir daquilo que esperam na campanha. O Mestre participa desse processo de criação definindo um método, fiscalizando, sugerindo e orientando as escolhas dos jogadores. O Mestre novamente situa-se numa posição de dominância, neste caso, aceitando ou rejeitando que um personagem elaborado participe da

aventura. Segundo Gygax (1995a): "cada jogador é responsável pela criação do seu personagem", porém "as decisões do Mestre são de importância fundamental no processo, já que é você [o Mestre] quem aprova (ou não), qualquer novo personagem". O Mestre pode requisitar um histórico do personagem, onde estariam indicados alguns elementos básicos acerca da vida pregressa imaginada para o personagem no cenário. Todas essas informações terão implicações no decorrer da campanha. Na introdução da campanha estudada, o Mestre indica que "os personagens deverão ser montados cada um com uma razão particular para se juntar ao grupo e eles devem, no decorrer da aventura, se esforçar para interpretar essa razão", e mais, "os personagens poderão ser residentes de Phlan (neste caso conhecerão melhor a cidade) ou então poderão ser forasteiros chegando recentemente pelos portos".

Os jogadores terão que fazer outras escolhas de balizas para os personagens, como a tendência, definida como "um guia para suas [dos persongens] atitudes éticas e morais básicas, tanto em relação aos outros e à sociedade como em relação ao bem, ao mal e às forças do universo" (Gigax, 1995a) e perícias, que seriam "técnicas" aprendidas pelos personagens. Gigax (1995 a) chega a sugerir que os jogadores usem os conhecimentos pessoais como referência para os conhecimentos dos personagens, este método, porém tem muitas desvantagens, como ele aponta, já que muitos dos conhecimentos pessoais são descontextualizados em relação ao cenário de campanha. Os jogadores são orientados no jogo, a interpretar os papéis dos personagens, conforme Greenwood e Grubb (1995a), os jogadores devem ser incentivados, inclusive, a pensarem como seus personagens; propõe ao Mestre, inclusive, que faça um acordo com o grupo que consiste em determinar que "aquilo que um jogador disser será considerado dito pelo seu personagem, a menos que um deles se dirija ao Mestre ou a outro jogador chamando-o por seu nome verdadeiro". A interação entre outros contextos de experiência pessoal dos jogadores e o contexto de jogo é freqüente. Ao referir-se uns aos outros, os jogadores usam nomes de personagem, apelidos e nomes reais sem um critério definido. Isso é exemplificado nos trechos seguintes:

> *F:... Ah, o Martius voa também. F.-se.*
> *M: Como o Martius voa?*
> *F: Tem 'levitate'.*
> *M: Memorizado? Ah, outra coisa que eu queria falar do... do Martius, ele não pode usar aquele 'feat' com 'improved invisibility'.*
> *(Alguns minutos depois)*
> *M: Vamos!*
> *F: Calipão ficou beleza 'ligthning bolt'.*
> *M: Vai ser 'ligthning bolt' o (...) dele?*

No primeiro momento, o personagem foi chamado pelo nome usado na ficção (Martius), em seguida, o jogador F tratou-o como Calipão, apelido do jogador que o costuma

interpretar e que estava ausente na sessão. O Mestre não aparentou notar a troca de nomes e continuou o jogo como se nada tivesse ocorrido. Nos trechos seguinte temos outro exemplo de trocas:

> *S: Já estão em combate, agora quero saber se o seu reforço vindo do Fuzoul Chembryl deve vir ou não? Vai chegar ou não?*
> *M: Peraí, que reforço?*
> *F: Menos S.*
> *S: Como? Você não tem uma parceria com ele?*
> *M: Não, não...*
> *(...)*
> *A: O S é um filho da p., ele não falou que nada ia acontecer aqui!*
> (...)
>
> *M: Carta branca pra bater. Você tem a unidade sua lá já preparada, depois agente dá os... as estatísticas... Pêra (voltando-se para F), a hora que você deixou...*

Estes três trechos são recortes de uma seqüência, e apresentam três momentos em que há utilização do nome real do jogador, ou apelido, no lugar do nome do personagem, no primeiro caso o jogador F faz uma orientação a S, chamando-o pelo nome. No segundo caso A faz um elogio a S, também o chamando pelo nome. No terceiro momento, o Mestre volta-se a F chamando-o pelo apelido (Pêra). Do fato de não se notar a troca de nomes pode se dizer que a incorporação do personagem se dá num nível pré-reflexivo de experiência e engajamento, característico da intersubjetividade radical – esta parece estar presente na relação jogador-personagem que por vezes se aproximam e se confundem. Num contexto interpretativo, em que o jogador assume a voz de seu personagem, há um endereçamento ao outro como uma pessoa do mundo de fantasia, como no trecho a seguir em que S volta-se ao Mestre, reconhecendo-o como a prefeita de Phlan:

> *S: Prefeita, preciso saber qual a situação e queria ver com você a possibilidade de juntarmos os exércitos porque tem outras forças do lado de fora da... da... é..., da cidade que já está em combate com os orcs, gostaria de saber uma outra coisa...*

A composição original do personagem, no início da campanha, pode se modificar ao longo da mesma seja por efeito das relações que ocorrem no cenário como combates, magias, venda em compra de equipamentos, entre outros; seja com o ganho de pontos de experiência concedidos pelo Mestre. Gigax (1995b) dá algumas orientações ao Mestre acerca de como este deve proceder na distribuição dos pontos de experiência; segundo ele "o Mestre deve ter o cuidado de não dar aos jogadores poucos pontos, e também não lhes dar pontos em excesso", para tal tarefa "a melhor abordagem é variar os prêmios de jogo pra jogo, baseando-se nas ações dos jogadores". A distribuição de pontos de experiência (XP) parte de uma avaliação do Mestre acerca da inteligência e do aprendizado do jogador sobre o jogo e o cenário de campanha, do envolvimento, elaboração de boas idéias e manutenção de um clima

agradável e divertido de jogo. Ela é, portanto, claramente fruta de um envolvimento intersubjetivo do Mestre com cada um dos jogadores, ao interpretar sua participação no jogo, reconhecendo-o como outro que fala de uma dada posição específica característica de seu personagem. O Mestre deve reconhecer as possibilidades de ação dos personagens dos jogadores e como este explorou essas potencialidades no jogo. Ao atingir um determinado valor de XP, o personagem do jogador 'passa de nível', e a essa passagem implica escolhas de novas habilidades adicionadas à sua ficha. Este aspecto ilustra também a intensa interface entre jogador e personagem, conforme o trabalho de Elzbieta Chmielnicka-Kuter[**].

O exemplo a seguir mostra, a partir da escolha de uma habilidade em virtude da passagem de nível de um personagem, como a composição dos personagens é atravessada pela interação entre as regras do sistema, as possibilidades do cenário, os interesses do grupo de jogadores num contexto balizado pelo um momento presente da campanha. Após os personagens dos jogadores terem sido achados por orcs, o Mestre concede àqueles que ficaram na cidade um tempo de dois 'rounds' como delimitador das ações. F, assumindo o personagem Martius, pensa em uma ação para esse personagem e comenta:

> *F:... Ah, o Martius voa também. F.-se.*
> *M: Como o Martius voa?*
> *F: Tem 'levitate'.*
> *M: Memorizado? Ah, outra coisa que eu queria falar do... do Martius, ele não pode usar aquele 'feat' com 'improved invisibility'.*
> *F: Qual?... Ah, o...*
> *M: Porque ele só pode usar magias de rotação com aquele negócio. É o '(...) spell magic'.*
> *F: Ou seja, põe outra 'spell magic'.*
> *M: Põe no 'ligthning bolt' e memorize os 'improved invisibility'.*
> *F: 'Improved invisibility'?*
> *A: Não, 'ligthning bolt'... Improved invisibility é uma magia de nível quatro.*
> *M: Ah, vocês escolhem qual magia que vai usar... pode botar 'ice storm' por exemplo.*
> *F: Vai dar na mesma porque o dano... o atual dano dele do... do 'ligthning bolt' é o mesmo que do 'ice storm'. Aliás, o dano dele do 'ligthning bolt' é maior que o do 'ice storm' porque ele ta no sétimo nível de...*
> *A: Mago.*
> *F: ... de... então são 7d6, o 'ice storm' são 5.*
> *M: 'Ice storm' é 5 sem...*
> *A: Sem 'save throws'.*
> *M:... 'save'..., 5 direto. Bom vocês que decidem aí, só não pode ser o 'improved invisibility'. (O Mestre nesse momento passa a consultar anotações de jogo).*

[**] Trabalho apresentado em Varsóvia, 2004, no *3rd International Conference on the Dialogical Self*, sob o título: *Role-playing Game heroes as partners of internal dialogues.* Já estabelecemos contato prévio com Elizbeta Chmielnicka-Kuter, e pretendemos dar continuidade a ele no decorrer da pesquisa. O resumo deste trabalho encontra-se em anexo deste relatório (Anexo IV).

O Mestre afirmou a sua posição de juiz, e gerou uma tensão a respeito da escolha de magias por um jogador para seu personagem. A voz que criou o impasse entre ele e os jogadores foi elaborada a partir de elementos componentes das regras/sistema do jogo; por isso o Mestre afirmou categoricamente, fechando a possibilidade de questionamentos contrários à sua posição: "...ele não pode usar aquele 'feat'..." e "... ele só pode usar magias...". A tensão criada foi no sentido de romper com a expectativa do jogador, que havia feito uma opção para seu personagem, e dos outros jogadores que contavam com essas habilidades. O jogador que normalmente joga com o personagem afetado não estava presente na sessão de jogo e, portanto, o grupo se viu na posição de fazer a transição para uma nova situação estável, diante da situação do personagem. O Mestre procurou se ausentar da discussão, ficando numa posição de exterioridade em relação ao problema, que considerou ser dos jogadores.

> *F: Eu sou mais o 'ligthning bolt' até porque vai...*
> *S: Até porque vai crescer mais.*
> *F:... crescer mais.*
> *A: Mas não, o... o..., o que você tem que pensar. Você tem que pensar que você vai ter que substituir o 'ligthning bolt' por outra magia, entendeu?*
> *F: Não, o '(...) spell craft', nele…*
> *A: Então...*
> *F: ... tira sangue pra...*
> A: ... exatamente, mas o que você vai fazer, você vai... você não vai precisar memorizar 'ligthning bolt'...
>
> *F: ... então...*
> *A:... você vai sobrar 'slots' de memorização pra você...*
> *F:... então...*
> *A:... memorizar outra.*
> *S: Aí você pode memorizar vários 'invisibility'.*
> *F: Não. 'Invisibility' é magia modificada.*
> *S: É o quê?*
> *A: É um 'improved invisibility'.*
> *F: 'Improved invisibility' ele tem que... tem que trocar por um 'ice storm' daí...*
> *A: Por um 'ice storm'.*
> *F: Sei lá, mas assim... ele pode mandar 'raste' por exemplo (voltando-se para A).*
> *S: Vários 'raste', é!...*
> *F: No lugar de 'ligthning bolt'.*
> *F: Ele tem... Hein J. (voltando-se para o Mestre), sei lá viu...*
> *M: (Atento às suas anotações) Oi...*
> *F:... ele tem 'ice storm', dois 'ligthning bolt'...*
> *(toca o interfone, A e S saem da mesa)*
> *F:... 'hold person' é do segundo círculo? É não é?*
> *M:... eu acho que é viu (ainda atento às anotações).*
> *(F permanece um tempo observando a ficha do personagem Martius, em seguida o jogo é interrompido para um lanche).*

Os jogadores interagiram entre si na tentativa de fazer a escolha das magias adequadas ao personagem, visando um melhor aproveitamento dessa habilidade pelo grupo. O jogador F, por estar encarregado de 'interpretar' o personagem Martius nessa sessão de jogo, assumiu a posição de decidir a alteração a ser feita. O jogador A, passou a analisar logicamente as escolhas de F, tendo em vista as regras do jogo e uma otimização dos recursos oferecidos pelas magias. O jogador S demonstrou certa ignorância a respeito do contexto das regras sobre magias, entretanto permaneceu numa posição de dar apoio afetivo às escolhas de F. Pode-se afirmar que, neste momento, a interação entre os jogadores constituiu uma relação eu-outro construtiva, uma vez que demonstram um trabalho coletivo em que, partindo de posições diferentes, com o objetivo de promover uma transição a partir da ruptura estabelecida pelo Mestre. Verificou-se nessa situação que cada jogador selecionou uma versão particular como foco para a resolução do problema a partir do balizamento indicado pelo Mestre. Eles conduziram um diálogo com micro-rupturas e transições, onde cada um explicita ao outro seu ponto de vista sobre a questão chegando, a um sentido novo e comum. Os jogadores transitaram da opção sugerida pelo Mestre, que seria o uso do 'feat' com a magia 'ligthning bolt' e a memorização de 'improved invisibility', para uma opção própria, diferente e construída no diálogo, correspondente a usar o 'feat' com a magia 'ligthning bolt' e memorizar 'raste', magia que aparece como elemento novo no diálogo. O Mestre permaneceu o tempo todo exterior ao diálogo dos jogadores, e manteve essa postura mesmo quando requisitado por F, respondendo friamente às suas questões.

> *(Retornando do lanche e após conversas informais)*
> *M: Vamos!*
> *F: Calipão ficou beleza 'ligthning bolt'.*
> *M: Vai ser 'ligthning bolt' o (...) dele?*
> *F: Ele vai memorizar o, 'raste', no lugar do 'ligthning bolt'.*
> *M: Tá, então troca aí.*
> *F: O 'improved invisibility', então ele vai ficar com dois 'ice storm' e um 'improved invisibility'.*
> *S: Legal, ele vai poder jogar no Talgor, em mim em você.*
> *M: Mas quantos 'raste' ele vai poder mandar.*
> *F: Três.*
> *M: Três 'raste'... meu 'raste' é uma magia muito foda!*
> *F: 'Mass raste' que é mais, 'raste' é um pouco...*
> *S: Qual que é foda?*
> *F: 'Mass raste', você joga num batalhão assim...*
> *M: Os caras usam...*
> *F: ... a cem metros de você, viram (expressando se com gestos com os braços e mãos e em seguida abaixa a cabeça). Nossa!*

Após F anunciar ao Mestre, as alterações para a ficha de Martius com relação ao 'feat' e às magias, o Mestre se interessa pelo elemento novo introduzido, representando pela magia 'raste'. Este novo elemento traz a relação Mestre-jogadores para uma maior simetria.

A totalidade do diálogo evidenciou-se como um processo de definição de balizas a partir das quais o personagem Martius poderia participar do jogo, tratando-se de suas habilidades com magia. O diálogo possibilitou a emergência de rupturas e transições que implicaram reorganização das relações (relação de exterioridade e alteridade, definidas sobre ordens diferentes do tema) e de elementos do jogo (ficha de personagem, recursos do grupo, etc). Após a transição, o Mestre retorna à sua posição de narrador e juiz, procurando prosseguir no âmbito da narrativa demandada pelo jogo. A composição do personagem de RPG mostrou-se, portanto, uma tarefa intersubjetiva em que todos do grupo se engajam ativamente, sugerindo possibilidades e balizando outras, com o objetivo de aumentar as chances de sucesso do grupo realizar o objetivo da campanha. Além disso, nessa composição entram elementos da cultura pessoal do jogador, das regras do jogo e possibilidades do cenário, como já apontado acima.

11 – Construção intersubjetiva da campanha

As campanhas de RPG são definas por um conjunto de aventuras planejadas por um Mestre, nas quais participam um mesmo grupo de personagens dos jogadores. Essas aventuras se passam em um mesmo cenário e são organizadas em uma seqüência temporal, compondo a história do cenário e sendo afetada por esta. O cenário possibilita uma multiplicidade de campanhas, que, segundo Greenwood e Grub (1995a), devem refletir "a personalidade e desejos dos jogadores e seus Mestres". O Mestre do grupo estudado reconhece em entrevista que sua campanha é uma versão para o retorno do deus Bane. Este retorno é apontado na última edição de *Forgotten Realms*. A indicação, pelo Mestre, de que se trata de uma versão, implica o reconhecimento da posição particular em que se encontra ao abordar o cenário na elaboração da campanha, e o reconhecimento de outras possibilidades para o retorno desse deus em diferentes campanhas deste cenário de RPG. A literatura de RPG, portanto, baliza a composição da campanha.

Após algumas aventuras, a campanha pode se organizar ao redor de um tema central, com um objetivo que se torna explícito para o grupo, fazendo parte do quadro de desejo dos jogadores. Diante desse objetivo maior, situado como possibilidade futura em relação ao contexto atual, os jogadores se vêem às voltas com sub-metas consideradas convergentes e

necessárias para sua realização. Para exemplificar, podemos levar em conta o título que o Mestre dá à campanha, em seu roteiro de planejamento da primeira aventura jogada pelo grupo, "Tales of the Unknown", ou Contos do Desconhecido, que indica, de início, uma não definição de um tema central para a campanha – indica apenas que o grupo lidará com algo estranho e possivelmente inquietante – ou dito de outro modo, que o tema é um 'não tema', com relação à definição temática usual. Ainda segundo um trecho retirado da introdução da campanha, o Mestre do jogo aponta que "o tema principal do jogo é oferecer várias missões aparentemente isoladas, mas que na verdade são parte de um objetivo maior (...) uma parte do objetivo do jogo é descobrir esse objetivo". Apesar de indicar a existência de um 'objetivo maior', o Mestre não o explicita, e, além disso, indica como sub-objetivo a sua descoberta. Na primeira entrevista realizada com o Mestre do jogo, entretanto, ele diz que "(...) a história toda foi sobre isso daí, a armadura que ia ser juntada e ia desencadear aí uma série de desastres. Então é (...) missão dos personagens evitar que esses desastres cheguem até a cidade (...)". Esta afirmação indica um papel supra-jogador na condução da campanha pelo Mestre e um saber acerca do objetivo do jogo desde o início. Apenas posteriormente o Mestre afirma que a campanha representa uma versão para o retorno do deus Bane.

A possibilidade de que o Mestre, desde o início de seu planejamento já houvesse estabelecido um objetivo ou meta última para a campanha não pode ser descartada. Nos momentos finais da campanha, quando se inicia a pesquisa, sua experiência parece ser a de que o processo transcorreu coerentemente de acordo com suas intenções. A escolha da região do 'Mar da Lua' no cenário de jogo, não é, desde o início, sem razão, dado que Bane, após retornar como mais um deus do panteão dos reinos esquecidos, passará a ser cultuado privilegiadamente nessas terras. A omissão dessa informação, no entanto, pode ser um indicativo de uma não definição clara disso, no princípio, ou de uma suspensão dessa possibilidade até que ela se concretize para todo o grupo como tal. Ainda no momento da entrevista, o retorno de Bane não é mencionado e o Mestre se limita a falar de eventos históricos já vividos imaginariamente por todos, no que diz respeito às peças da armadura. Conforme o que foi apontado aqui, o Mestre parece reconhecer o nível de co-autoria da campanha, que implica uma disponibilidade para a emergência de algo ainda não presente enquanto recurso simbólico, mas que passará em algum momento a se estabelecer como uma voz no sistema de representações do grupo. A partir do momento em que isso ocorre, este objetivo se torna forte balizador das ações dos personagens e jogadores. A campanha insere, dessa maneira, a esfera do desejo, das metas e objetivos a serem atingidos no campo de jogo, ou seja, a relação entre o desejável e o possível, cujo "ajuste" ou "encaixe" se dá pela

negociação intersubjetiva entre Mestre e jogadores. O desvelamento da opacidade inerente ao cenário, na relação dos jogadores com o Mestre e a negociação do objetivo do jogo é vivida pelos jogadores na "corporeidade imaginária" dos personagens como uma situação de descoberta – idéia recorrente em diversos momentos na entrevista realizada.

> Pesquisador: "O que cada um de vocês acha que vai acontecer na sessão de hoje?":
>
> *Jogador F.: "(...) O que tem é ir pra cima dos caras e descobrir o que está acontecendo..."*
> Jogador D.: "(...) aí agente vai começar a saber o que vai acontecer no desenrolar da... é... no desenrolar da aventura (...)"
>
> Pesquisador: "O que vocês gostariam que acontecesse?"
>
> Jogador F: "O que está por traz é uma história né, e agente tá participando da história... a minha parte tem que fazer e vamos ver o que vai acontecer (...) tem que acompanhar e jogar a história e ver o que acontece."

Esta relação de descoberta, no encontro com a alteridade, representada aqui pelo futuro desconhecido, pode também ser explicitada pelo modo como o jogador A, em entrevista, conta a experiência vivida ao longo da campanha. Segundo ele, inicialmente, o grupo responde a um anúncio de trabalho para aventureiros que pudessem desempenhar um resgate e passam a investigar a parte velha da cidade de Phlan; nesta função acabam descobrindo a corrupção do governo da cidade por forças bárbaras. Esta descoberta muda o objetivo até então estabelecido pelo anúncio de trabalho, para uma investigação da corrupção. Nessa nova investigação, entram em contato com forças malignas impregnadas em alguns itens mágicos (armadura de Goth Manis), descobrindo a influência desses itens sobre seus detentores e a possibilidade de invocação de demônios através das peças da armadura. Descobrem, mais uma vez, que as peças da armadura poderiam abrir um portal entre o inferno e Faerûn; decidem, portanto encontrar todas as peças e destruí-las. Para tanto, é necessário combater os exércitos de Fuzoul Chembryl, justamente o sacerdote 'escolhido' pelo deus Bane e que se tornará futuramente o grande líder de sua igreja.

A narrativa de A mostra o processo de estabelecimento de objetivos na campanha orientado pelo desejo dos jogadores na relação intersubjetiva com a proposta trazida pelo Mestre. O jogador vê seu personagem inserido num contexto nebuloso e opaco que causa tensão. O Mestre não explicita claramente o que deve ser feito, mas através de fachadas (*façades*), que escondem possíveis elementos previamente planejados para a situação, atrai e conduz os personagens e jogadores a caminhos desconhecidos para estes. A tensão criada no grupo, por sua vez, pode ser reduzida através dos diálogos que ocorrem na sessão de jogo.

Conforme o que Gigax (1995b) orienta ao Mestre, no trecho a seguir, exige deste um planejamento e ciência de seus objetivos com a aventura em questão, porém orienta sua apresentação, aos jogadores, de forma indireta, a partir de pistas:

> "cada sessão de jogo deve ter um objetivo (ou objetivos). Alguns são constantes, e aplicam-se a qualquer jogo de AD&D. Outros dependem da campanha em si, da trama, do nível dos personagens e da aventura específica. Todos os objetivos devem ser claros, compreensíveis a ponto dos jogadores poderem vê-los, ou decifra-los a partir de pistas, encontradas no decorrer do jogo."

Algumas vezes o Mestre também pode se surpreender com os recursos que os jogadores utilizam em suas elaborações simbólicas para atingir seus objetivos no jogo, como na situação seguinte transcrita do momento em que o personagem de F, Indigus, deixa o personagem de S, Oromé, em frente à prefeitura, em seguida voa com seu 'pégasus' na direção da parte velha da cidade que precisaria de sua proteção. Após uma discussão retomando o tema de quais aliados dos personagens dos jogadores estariam dentro ou fora das muralhas da cidade, o Mestre interrompe o jogo e volta-se exclusivamente para S:

> *M: Bom... a prefeita tá lá.* [Mestre falando na voz de Mestre do jogo].
> *S: Prefeita, preciso saber qual a situação e queria ver com você a possibilidade de juntarmos os exércitos porque tem outras forças do lado de fora da... da... é..., da cidade que já está em combate com os orcs, gostaria de saber uma outra coisa...* [Jogador falando na voz de seu personagem].
> *M: Que forças são essas?* [Agora, também atuando na voz de um personagem].
> *S:... o seu... forças do nosso lado que estão atacando esses orcs malignos que estão invadindo.*
> *M: Mas então porque não atacaram ainda esses... esses orcs vieram sem... sem, agente não teve nenhum aviso da parte dos guardiões.*
> *S: Já estão em combate, agora quero saber se o seu reforço vindo do Fuzoul Chembryl deve vir ou não? Vai chegar ou não?*
> *M: Peraí, que reforço?*
> *F: Menos S.* [Comentário do jogador, cujo personagem não se encontra na cena].
> *S: Como? Você não tem uma parceria com ele?*
> *M: Não, não...*
> *S: Não?*
> *M: Eu tenho uma, a parceria que eu já falei pra você, a parceria...*
> *S: Mas não é uma cidade aliada à sua?*
> *(M abaixa a face, M e S se entreolham e sorriem, A bate palmas).*
> *S: Gostou?* [Comentário na voz de jogador, não-personagem]
> M: Gostei. Põe uns duzentos pontos de experiência aí. *[Comentário na voz de Mestre, não-personagem]*
> *A: O S é um filho da p., ele não falou que nada ia acontecer aqui!* [Comentário do jogador, cujo personagem não se encontra na cena].

Mestre e jogador entraram em diálogo num enquadre interpretativo de personagens: o Mestre interpretando o papel de prefeita de Phlan e S, interpretando seu personagem Oromé.

Para a realização desse enquadre, ambos precisaram mudar suas posições discursivas para a voz dos personagens. O diálogo se deu, portanto, sob balizas que simulam a experiência do personagem no ambiente do cenário, e teve grande importância para o andamento da campanha, uma vez que a cidade que os jogadores querem proteger está diante de uma guerra. S visava, já há algum tempo, que seu personagem obtivesse apoio da prefeita para assumir o controle de exércitos da cidade. Supondo que ela não cederia esse controle tão facilmente, dada sua posição de poder, S expôs Oromé como aliado e oferecendo possibilidades à prefeita de ajuda para salvar a cidade com as "... forças do lado de fora". Sabendo que os ataques a Phlan provêm de forças aliadas a Fuzoul Chembryl e sabendo também da aliança da prefeita com este governante da cidade chamada Forte Zhenthil e, portanto, sabendo ainda do insucesso da prefeita obter ajuda externa neste contexto, dado que ela foi enganada por Fuzoul, e o Mestre precisava interpretar esse engano para manter a coerência histórica, o jogador interpreta uma dissimulação de interesse por uma informação, ao perguntar, na voz de Oromé, "... quero saber se o seu reforço vindo do Fuzoul Chembryl deve vir ou não?" Essa atitude expôs a prefeita a uma situação de fragilidade e, portanto, dependência dele enquanto aliado. Esta estratégia do jogador conduziu os personagens a uma relação de maior simetria, estabelecendo possibilidades de negociação. A atuação do jogador rompeu com a expectativa do Mestre, levando este a parar o enquadre interpretativo e, surpreendido, a premiar o jogador com pontos de experiência para a ficha de seu personagem. Esta atuação rompeu também com a expectativa dos outros jogadores: F, que em certo momento desestimulou S, tornou-se atento à cena, e A, antes com feições sérias, bateu palmas expressando alegremente a superação do problema da junção dos exércitos.

> *M: Tá, o que que vocês... Tá, eu não vou contar com o Fuzoul Chembryl.*
> *S: Não, eu tenho outras pessoas do lado de fora e mais os cavaleiros de Tyr aqui que estão para... que estão aqui e já estão defendendo sua cidade de orcs.*
> *M: Reúna os guardiões e vão dar apoio aos arqueiros nas... nas... nas torres, a nossa guarda... a nossa guarda local vai... vai reagir então...*
> *S: É, precisamos defender a parte velha, ouvi chamados naquela direção.*
> *M: É..., é, não já... já, eu já sei dos, já sei do ataque. Agente vai ter que se defender em todas as frontes, em todas as... as... a, em todas as frentes de... de... de combate aí!*
> *S: Quero pedir permissão para você para comandar os... a, os nossos exércitos dentro da cidade.*
> *M: Não me desaponte!*
> *(O grupo reage com euforia).*

Como decorrência da situação inicial, prosseguiu o diálogo entre o Mestre e S interpretando seus personagens. A prefeita de Phlan acabou expondo ainda mais sua

fragilidade, enquanto Oromé pareceu consciente das ameaças a que a cidade estava submetida, e além disso, contava com importantes aliados da cidade. A partir da percepção de ambos, dos lugares em que se encontravam naquela situação de guerra na cidade, houve uma transição na relação de submissão e obediência à prefeita por parte do personagem do jogador, a uma relação simétrica em que Oromé agora passa a ter poderes sobre a guarda da cidade. Essa situação, em que a mudança se deu no âmbito da relação, configurou o papel da relação eu-outro na construção da subjetividade dos personagens e dos jogadores.

> *S: (Respondendo à prefeita) Não se preocupe com isso!*
> *M: Então vá e... 'unleash hell above them' (jogadores sorriem). Desencadeie o inferno em cima deles. Vai (bate palmas)! Então ta, você está com o comando agora de todos os guardiões da... da cidade.*
> *F: Carta branca.*
> *M: Carta branca pra bater. Você tem a unidade sua lá já preparada, depois agente dá os... as estatísticas... Pêra (voltando-se para F), a hora que você deixou...*
> S: Eu to indo pra muralha lá...
> *M: Tá, legal... anh... a hora que você chegou...*

Finalmente o Mestre anunciou conseqüências, no âmbito das novas balizas constituídas pela situação interpretada. Houve, portanto um retorno à posição de juiz e narrador na relação com os jogadores. A satisfação da tensão na relação Oromé-prefeita, e a transição desta para um novo sentido, compreendido agora como aliança, apoio e cooperação, permitiu o prosseguimento do jogo em outra direção, que diz respeito a uma relação com o jogador F. A partir disso, os sub-objetivos dos jogadores mudaram de foco, voltando-se, por exemplo, para conseguir vencer a batalha eminente. Reações corporais e afetivas tanto do Mestre quanto dos jogadores, presenciadas nesse momento do jogo podem estar na base do desejo de envolvimento nessa forma de atividade que é jogar RPG, indicando uma possibilidade abertura para o compartilhamento da cena com o outro, e o reconhecimento incondicional da atitude do outro, em função das suas ações representadas no diálogo, indicando que o nível de intersubjetividade radical pode se dá mesmo aí, quando as palavras mediam à percepção de ações imaginarias.

A campanha de RPG, dessa maneira, se mostra como resultado de uma relação intersubjetiva entre Mestre e jogadores. Desde a estrutura em que os cenários são construídos, há indícios de que os RPGs acolhem diversas possibilidades criativas de enredos. Os objetivos se constituem ao logo das sessões de jogo e aventuras, modificando-se ao longo das mesmas. Além disso, cada aventura apresenta um ou mais sub-objetivos vinculados ao contexto histórico do jogo. Estes sub-objetivos podem ser trabalhados pelo Mestre através de

fachadas e recursos simbólicos de apresentação dos elementos imaginados, atraentes para os jogadores. Os jogadores, por sua vez, criam estratégias surpreendentes para lidar com a tensão produzida entre oque é, e o que deveria ser de acordo com seu desejo (Simão, 2003b).

12 – Conclusões preliminares e considerações acerca da continuidade da pesquisa

Continuando o estudo das relações eu-outro que ocorrem no jogo de RPG, pôde-se notar que a intersubjetividade se faz presente na construção simbólica de quatro elementos básicos do jogo: o sistema, o cenário, campanha e os personagens. A estruturação do jogo em torno desses quatro elementos balizou o olhar do pesquisador sobre os processos inerentes ao RPG, facilitando sobremaneira a análise das relações eu-outro sobre os temas das interações verbais implícitas no jogo, indicando continuidades e descontinuidades de caminhos possíveis na elaboração de cada um deles, mutuamente constituídas no contexto das relações intersubjetivas que ocorrem no jogo.

Os modos de endereçamento ao outro se deram tanto no nível radical, com reações pré-reflexivas, afetivas, em primeira instância – como indicado pela alternância irrefletida de nomes dos personagens e jogadores, reações eufóricas afetivas dos jogadores – ou endereçamento no nível egológico, como se pode supor que deriva o raciocínio de S no contato de seu personagem com a prefeita de Phlan. De forma mais ampla, o próprio fato de alguém se dispor a jogar já poderia ser entendido como um modo de manifestação da intersubjetividade radical, expressa na possibilidade do jogador abrir-se para o outro, o personagem, e poder abrir-se para compartilhar a cena com outros jogadores. A intersubjetividade egológica pôde ser constatada sempre que um jogador colocou-se, por analogia, no lugar do personagem do outro para poder antever possibilidades e planejar ações ou quando se colocou no lugar do personagem para poder agir como mestre.

O RPG, enquanto jogo de interpretação de papéis, permitiu aos jogadores experimentarem-se em diversos lugares no contexto de vozes presentes no jogo. O lugar de Mestre, do próprio personagem, do personagem do outro, de si próprio enquanto identidade predominante, de analista das regras, de autor de regras e do sistema, de criador de um mundo de fantasia, entre outros. O trânsito entre estes diversos discursos pôde acontecer em diferentes níveis de reflexividade e, conforme aponta Mead (apud Crossley 1996), podem ser ferramentas poderosas de desenvolvimento do próprio self, da identidade pessoal do jogador.

A interação entre vozes se deu tanto pela oposição caracterizada pela relação Mestre-jogadores, quanto pela oposição sistema-cenário e jogador-personagem, havendo momentos

de dominância de um dos pólos da oposição sobre o outro; também houve, por outro lado, momentos evidentes de troca de posição ou reversão do quadro de dominância. Essa troca permitiu a expressão da voz não dominante que pôde explicitar sua visão, produzindo rupturas e transições para novos significados semióticos, caracterizando a co-construção dos elementos do jogo.

Como continuidade para os trabalhos, pretendemos apresentar os resultados em congressos, tais como o 12º SIICUSP, para o qual o trabalho submetido já foi aprovado e o IV Congresso Norte-Nordeste, ao qual o trabalho será submetido e que está previsto para se realizar em maio de 2005. Iremos discutir as idéias aqui apresentadas com ao menos dois pesquisadores com os quais já temos contato: a) Elzbieta C.-Kuter, da Universidade Católica de Lublin, Polônia, que apresentou comunicação, na 3rd. Interantional Conference on the Dialogical Self, em agosto passado, no mesmo tema desta pesquisa (RPG), sob o enfoque do self dialógico, conforme as proposições de Hermans; a orientadora do presente trabalho pôde assistir à referida apresentação e fez contato pessoal prévio com a pesquisadora, para prosseguirmos via e-mail; b) Jaan Valsiner, Ph. D. (Clark University, Estados Unidos da América do Norte), que mantém intercâmbio com o Laboratório de Interação Verbal e Construção de Conhecimento e cuja vinda ao Brasil está prevista para maio de 2005.

O conceito de self dialógico (Hermans, 1996, 2002), que permeou parte da discussão teórica e análise de dados, foi um elemento novo não previsto, assim como o aprofundamento à noção de intersubjetividade, à partir de Crossley (1996). Este conceito assim inserido no estudo parece ser uma ferramenta de análise e reflexão importante, merecendo continuidade de aprofundamento. Além disso, parece ser interessante estudar as relações estabelecidas entre uma sessão de RPG e outra, no contexto das elaborações simbólicas exigidas pelo jogo.

A relação com o inquietante e o desconhecido, presente em momentos da análise, é outro aspecto a ser explorado na continuidade da pesquisa. Além disso, merece maiores investigações a relação entre a coordenação de sub-objetivos (missões dos personagens) e intersubjetividade, especialmente porque pode fornecer indicações sobre o potencial de ação dos jogadores, ao se desempenharem como personagens. Entende-se aqui por potencial de ação o conceito cunhado por Boesch (1991) definido como sendo "a medida de nosso sentimento de confiança em alcançar nossos padrões pessoais em qualquer situação" (Boesch, 1991, apud Simão 2004).

Segundo os propósitos da proposta inicial do projeto, são necessários, ainda, maiores aprofundamentos teóricos no que diz respeito à noção filosófica de alteridade. Aprofundamento este que se pretende fazer, como próximo passo, através do livro

introdutório de Laupies (1999), intitulado *Leçon Philosophique sur altrui*, o que requererá algum aprofundamento do bolsista na compreensão instrumental da língua francesa, bem como auxílio adicional da orientadora especificamente direcionado a esta tarefa. Para que tal estudo se iniciasse, entretanto, eram fundamentais a elaboração e entendimento mais amplo sobre a questão das relações eu-outro e de intersubjetividade, tal como expusemos em ambos os relatórios. A esse respeito, no presente relatório, esta compreensão promoveu a constatação de uma maior complexidade desses processos, bem como a demanda de maior aprofundamento na continuidade da pesquisa, dado que nem todas as relações eu-outro são dialógicas e de que as relações de alteridade podem aparecer em momentos da relação eu-outro e eu-eu (Simão 2003b).

14 – Referências Bibliográficas

Crossley, N. (1996) Intersubjectivity: The Fabric of Social Becoming. Londres: Sage Publications

Dungeons & Dragons. Em: *Wikipedia, the free encyclopedia*. Recuperado em 28 jun. 2004: http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_&_Dragons

Greenwood, E. e Grubb, J. (1995 a) Conquistando os Reinos. São Paulo: Abril Jovem

Greenwood, E. e Grubb, J. (1995 b) Uma Viagem aos Reinos. São Paulo: Abril Jovem

Gygax, G. (1995a) Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition - Livro do Jogador. São Paulo: Abril Jovem

Gygax, G. (1995b) Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition - Livro do Mestre. São Paulo: Abril Jovem

Hermans, H.J.M. (2002) The Dialogical Self as a Society of Mind: Introduction, Theory&Psychology, 12(2), 147-160

Hermans, H.J.M. (1996) Opposites in a dialogicas self: constructs as characters, Journal of Constructivist Psychology, 9(1), 01-26

Hermans, H. J. M. e Kempen, H. J. G. (1993). The dialogical self: Meaning as movement. San Diego, CA: Academic Press

Jackson, S. (1994) GURPS (Generic Universal RolePlaying System): Módulo Básico. (D. Q. Reis, Trad.). São Paulo: Devir Livraria Ltda.

Laupies, F. (1999) Leçon philosophique sur autrui. Paris: Presses Universitaires de France.

Marková, I (1997) On two concepts of interaction. Em Grossen, M. e Py, B. Pratiques sociales et mediations symboliques. Bern e Berlin: Peter Lang.

Oppenheimer, L. e Valsiner, J. (Orgs.). (1991) The origins of Action: Interdisciplinary and International Perspectives. New York: Springer-Verlag.

Simão, L. M. (2003a) Alteridade e Diálogo no Construtivismo Semiótico-cultural. Projeto de pesquisa em andamento como parte das atividades do Regime de Dedicação Integral à Docência e Pesquisa (RDIDP). Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo.

Simão, L. M.; (2003b) Beside Rupture – Disquiet; Beyond the Other - Alterity. *Culture E Psychology, 9(*4), 449-459.

Simão, L. M. (2004) Alteridade no diálogo e construção do conhecimento. Em: Simão, L. M. e Mitjáns Martínez, A.. (Orgs.) O Outro no Desenvolvimento Humano – Diálogos para a pesquisa e a prática profissional em psicologia. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 29-39.

Valsiner, J. (1998) The Guided Mind: A Sociogenetic Approach to Personality. Cambridge: Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1991) Pensamento e Linguagem. São Paulo: Martins Fontes.

Wertsch, James V. (1991) Voices of the Mind: A sociocultural Approach to Mediated Action. Cambridge: Firs Harvard University Press.

Zittoun, T.; Duveen, G.; Gillespe, A.; Invision, G.; & Psaltis, C. (2003) The use of Developmental Resourse in Developmental Transition. *Culture E Psychology, 9(*4), 415-448.