

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS

CRISTINA DE MATOS MARTINS

Um estudo do perfil textual de *role playing games* ‘pedagógicos’

São Paulo
2007

CRISTINA DE MATOS MARTINS

Um estudo do perfil textual de *role playing games* ‘pedagógicos’

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Filologia e Língua Portuguesa, do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de Concentração: Filologia e Língua Portuguesa

Orientador: Profa. Dra. Maria Adélia Ferreira Mauro

São Paulo
2007

Serviço de Biblioteca e Documentação da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

Martins, Cristina de Matos.

M386e Um estudo do perfil textual de role playing games 'pedagógicos' / Cristina de Matos Martins ; orientadora Maria Adélia Ferreira Mauro. -- São Paulo, 2007.
159 f. : il.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Filologia e Língua Portuguesa. Área de concentração: Filologia e Língua Portuguesa) - Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.

1. Role playing (Análise lingüística). 2. Lingüística textual. 3. Habilidades de leitura. 4. Comunicação verbal. 5. Interação social. 6. Teoria ergódica 7. Jogos educativos (Língua portuguesa) – Brasil. I. Título.

21ª. CDD 410

372.474

FOLHA DE APROVAÇÃO

Cristina de Matos Martins

Um estudo do perfil textual de *role playing games* 'pedagógicos'

Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia,
Letras e Ciências Humanas da Universidade de São
Paulo para a obtenção do título de Mestre em Letras.
Área de Concentração: Filologia e Língua
Portuguesa.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

DEDICATÓRIA

Para Fabrício,
tudo seria muito mais difícil sem o seu apoio e compreensão. Obrigada.

AGRADECIMENTOS

Aos Professores Waldemar Ferreira Netto e Sheila Vieira de Camargo Grillo, pela generosidade.

Ao Professor Hardarik Blüdhorn, pela valiosa indicação teórica.

Às Professoras Maria Inês Batista Campos e Maria Lúcia da Cunha Victório de Oliveira Andrade, pelas muitas críticas e sugestões norteadoras.

Em especial, a minha orientadora, Maria Adélia Ferreira Mauro, pela confiança.

RESUMO

Este trabalho estuda as características textuais dos chamados *role playing games* ‘pedagógicos’, com uma dupla finalidade: explicitar alguns dos aspectos que distinguem o jogo de aventura enquanto um tipo de texto, e refletir sobre sua utilização como instrumento pedagógico. O *corpus* é constituído por dois jogos de aventura com finalidade pedagógica, veiculados em dois suportes: um encarte e um livro. O encarte-jogo integra a *Revista do Ensino Médio do MEC* (2004) e traz um jogo de aventura bastante simplificado, *A travessia do Liso do Suçuarão*, baseado no romance *Grande Sertão: veredas*, de Guimarães Rosa. O livro-jogo traz uma aventura mais complexa que versa sobre o roubo de uma tela de Portinari, *O resgate de “Retirantes”*, e faz parte da série *Mini-Gurps*, desenvolvida para jogadores iniciantes, publicada pela Editora Devir (SP). O quadro teórico que orienta a pesquisa está centrado, principalmente, em aportes da teoria ergódica da literatura, proposta por Aarseth (1997) e, quando necessário e pertinente, foram consideradas também as contribuições de outros teóricos do texto e do discurso, particularmente, os trabalhos de Koch (2002; 2003; 2005) e Maingueneau (1996; 1997; 2001; 2002; 2004). Os jogos de aventura selecionados foram analisados em duas etapas: uma de leitura e outra de observação de uma partida sobre um desses jogos. Na etapa de leitura, o analista coloca-se como operador do texto do jogo com o objetivo de aprendê-lo, explicitando as características hipertextuais desse tipo de texto e as habilidades de leitura que ele requer. Na etapa de observação de uma partida do livro-jogo *O resgate de “Retirantes”*, o analista desvela, a partir da ação do Mestre e de sua interação com o grupo de jogadores, a atualização de uma versão possível dessa aventura: proximidade ou distanciamento em relação à aventura proposta no livro-jogo. A explicitação de algumas das características ergódicas desses dois jogos de aventura levam a rediscutir o componente pedagógico que se vem associando a eles. A finalidade pedagógica dos jogos não está centrada no conteúdo informacional que o texto de ficção ajudaria a transmitir, mas sim nas habilidades de leitura e de representação dos jogos.

Palavras-chave: *role playing game*, texto ergódico, hipertexto, habilidades de leitura e pedagogia.

ABSTRACT

This paper studies the textual characteristics of the so-called pedagogical *role-playing games*, with a dual purpose: to explain some of the aspects that distinguish the adventure game as a kind of text and to reflect upon its usage as a pedagogical instrument. The *corpus* comprises two adventure games with pedagogical purposes, present in two means: an insert and a book. The insert-game is part of *Revista do Ensino Médio do MEC* (2004) and offers a very simplified adventure game, *A travessia do Liso do Suçuarão*, based on the novel *Grande Sertão: veredas* by Guimarães Rosa. The book-game delivers a more complex adventure that talks about the robbery of a Portinari canvas, *O resgate de "Retirantes"* and is part of the *Mini-Gurps* series, created for beginners, published by Editora Devir (SP). The theoretical frame that guides the research is mainly focused on contributions of the ergodic literary theory proposed by Aarseth (1997), and, whenever necessary and relevant, contributions from other text and discourse theorists were taken into account, especially the works by Koch (2002; 2003; 2005) and Maingueneau (1996; 1997; 2001; 2002; 2004). The selected adventure games underwent a two-step analysis: a reading stage, and one consisting of an observation of a session of one of these games. In the reading step, the analyst places herself as the game operator with the aim of learning it, exposing the hypertextual characteristics of this kind of text and the reading skills it requires. In the observation stage of a session of the book-game *O resgate de "Retirantes"*, the analyst reveals, from the Master's action and his interaction with the group of players, the update of a possible version of this adventure: proximity or distance towards the adventure proposed in the book-game. Revealing some of the ergodic features of these two adventure games leads to discussing again the pedagogical component that has been associated to them. The pedagogical aim of the games is not centered on the informational content that the fiction text would help spread, but on the reading and representation skills of the games.

Key words: *role-playing games*, ergodic text, hypertext, reading and pedagogical skills

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – “Ficha de Personagem” do encarte	22
Figura 2 – “Planilha de Personagem” do livro-jogo	27
Figura 3 – A “máquina textual” ergódica	31
Figura 4 – A sobreposição textual ergódica	55
Figura 5 – A capa do encarte	66
Figura 6 – Página 2 (texto complementar do encarte)	69
Figura 7 – Página 3 (texto complementar do encarte)	70
Figura 8 – <i>Cena Zero</i> do encarte	72
Figura 9 – <i>Cena 1</i> do encarte: uma montagem	74
Figura 10 – <i>Cena 16</i> do encarte	77
Figura 11 – <i>Cena 7</i> do encarte	80
Figura 12 – <i>Cena 14</i> do encarte	82
Figura 13 – A capa do livro-jogo	89
Figura 14 – A “subcapa” do livro-jogo	91
Figura 15 – O sumário do livro-jogo	92
Figura 16 – Advertência ao operador do livro-jogo: a não-linearidade do texto	94
Figura 17 – Página 10 do livro-jogo	97
Figura 18 – <i>Box 4</i> , página 12 do livro-jogo	99
Figura 19 – Início do texto “ficcional” – <i>Cena 1</i> do livro-jogo	101
Figura 20 – Continuação do texto “ficcional” – <i>Cena 1</i> do livro-jogo	103
Figura 21 – <i>Cena 2</i> e parte da <i>Cena 3</i> do livro-jogo	107

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1 – O ROLE PLAYING GAME	16
1.1. Um conceito geral de jogo	16
1.2. As finalidades do jogo	16
1.3. As modalidades de <i>role playing game</i>	17
1.4. A leitura do encarte ou do livro-jogo: a preparação do Mestre	19
1.5. A organização do encarte de <i>role playing game</i>	20
1.6. A organização do livro-jogo de <i>role playing game</i>	23
CAPÍTULO 2 – O QUE É A TEORIA ERGÓDICA DA LITERATURA	30
2.1. Uma apresentação geral da teoria	30
2.2. O operador ergódico	36
2.3. Os signos verbais ou o texto ergódico	37
2.3.1. Textos complementares: paratexto, intratexto e intertexto	38
2.4. O <i>midium</i> ergódico	40
2.4.1. O hipertexto ergódico	40
2.5. Paradigmas para a elaboração da teoria ergódica	42
2.5.1. A semiótica literária	42
2.5.2. A semiótica computacional	44
2.5.3. A teoria literária	46
2.5.3.1. A estrutura labiríntica	47
2.5.3.2. A não-linearidade textual	48
2.6. Um conjunto de textos ergódicos	49
2.6.1. A tipologia ergódica	52
2.7. O jogo de aventura na perspectiva da literatura ergódica	56
2.7.1. O jogo de aventura como gênero de discurso	57
2.7.2. As diferenças entre a ficção canônica e a ficção ergódica	58
CAPÍTULO 3 – PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE	61
CAPÍTULO 4 – ANÁLISE	66
4.1. Análise do encarte <i>A travessia do Liso do Suçuarão</i>	66
4.2. Análise do livro-jogo <i>O resgate de Retirantes</i>	89
4.3. Análise dos conteúdos ‘pedagógicos’ do encarte e do livro-jogo	109
4.3.1. O conteúdo ‘pedagógico’ do encarte	109
4.3.2. O conteúdo ‘pedagógico’ do livro-jogo	111
4.4. Análise da partida sobre o livro-jogo <i>O resgate de Retirantes</i>	115
CONSIDERAÇÕES FINAIS	151
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	155
ANEXO	159

INTRODUÇÃO

O interesse em pesquisar o *role playing game* surgiu durante o estágio exigido para conclusão da Licenciatura¹, no segundo semestre de 2002. O objetivo do estágio, além de acompanhar todas as atividades da classe, era aplicar o Projeto Comunicação a Distância – *CADIS*.²

No decorrer do estágio, chamou-nos a atenção a “aula de leitura”, realizada na biblioteca a cada quinze dias. Observamos que alguns alunos possuíam uma extensa ficha de leituras realizadas, enquanto outros preferiam gastar esse tempo para ler gibis, cadernos esportivos dos jornais ou até mesmo dormir. Em uma dessas aulas, um grupo de alunos pediu permissão à professora para jogar *role playing game*. Mostraram a ela alguns livros e alegaram que também estariam lendo, explicando-lhe no que consistia o jogo. Mesmo receosa por desconhecê-lo, ela os autorizou, desde que mantivessem uma postura discreta, sem perturbar os demais.

Desde então, elegemos este grupo como principal objeto de nossa atenção. Era curioso observar como alunos bastante tímidos ou dispersos em sala de aula concentravam-se na atividade e tornavam-se extrovertidos frente aos colegas, sobretudo quando sua função era narrar o jogo. Observamos que, ao narrá-lo, os alunos utilizavam uma argumentação fundada em conhecimentos prévios sobre o próprio jogo. Foi sobre o ponto de vista da argumentação que apresentamos a primeira versão do projeto de pesquisa sobre o tema do *role playing game* para ingressar no programa de mestrado; posteriormente, esse projeto foi reformulado.

Simultaneamente, entramos em contato com um verdadeiro “movimento” de difusão do jogo, visando não só aumentar o número de praticantes, mas também com intuito

¹ O estágio foi realizado nas oitavas séries da Escola de Aplicação da FEUSP.

² Este trabalho consistia em promover a troca periódica de correspondências entre os alunos da Escola de Aplicação e os alunos de uma outra escola, situada na periferia de São Paulo. Esse contato permitiu a todos os alunos refletir sobre a diversidade de seus cotidianos.

de conferir-lhe uma finalidade ‘pedagógica’. Participamos em 2004 de um destes eventos, o *III Simpósio RPG & Educação: a revolução da palavra*, que foi organizado com o objetivo de difundir o jogo entre educadores. O evento possibilitou que eles participassem de oficinas, palestras e também lhes ofereceu a oportunidade de jogar uma partida de *role playing game*.

Embora esse tipo de evento esteja “ganhando fôlego”, ainda há um número bastante reduzido de pesquisas acadêmicas sobre o *role playing game*. Lembramos a de Andréa Pavão que, em sua dissertação de mestrado, *A aventura de leitura e escrita entre mestres de roleplaying game – RPG*, investiga, em uma pesquisa predominantemente de campo, os hábitos de leitura entre os narradores do jogo; a de Thomas Massao Fairchild que, em *O discurso de escolarização do RPG*, examina a cientifização e a escolarização do *role playing game*, a partir do estudo de lugares comuns que já se observam no discurso relacionado às qualidades do jogo; e a tese de doutorado de Sonia Mota Rodrigues, intitulada *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil*, que discute a questão da autoria, a partir de “pilhagens narrativas” efetuadas pelos jogadores, em uma análise dos sistemas de regras mais utilizados por eles.

Os três trabalhos muito contribuem para compreender os elementos envolvidos no jogo. Em nossa pesquisa, privilegiamos o estudo do perfil textual³ do *role playing game* com finalidade ‘pedagógica’, isto é, com a dupla função de entreter e divulgar conhecimento.

Nosso *corpus* é constituído de duas aventuras de *role playing game* escritas com essa finalidade: *O resgate de “Retirantes”*: uma aventura de *role playing game* pela vida de Cândido Portinari e *A travessia do Liso do Suçuarão*: uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa, ambas de Carlos Eduardo Lourenço, escritas com a colaboração de Maria do Carmo Zanini.⁴

³ O termo “perfil textual” (*text profile*) é utilizado por Aarseth, criador da teoria ergódica da literatura.

⁴ No decorrer deste trabalho, usaremos apenas parte dos títulos para nos referirmos às duas aventuras.

A primeira aventura pertence à *série Mini-Gurps* – composta por seis livros de cenários (de histórias prontas)⁵ e destinada a leitores com pouca ou nenhuma familiaridade com o jogo. Para acompanhar a série, foi desenvolvido um suplemento de regras⁶: uma adaptação simplificada do *GURPS (generic universal role playing system)*, criado por Steve Jackson⁷.

Ressaltamos que esta pesquisa não inclui o exame do livro de regras, pois para os jogadores iniciantes são destacadas apenas três regras básicas no próprio texto de cada livro de cenário da série.

A primeira aventura selecionada para análise trata do roubo da tela “Retirantes”, de Cândido Portinari, e é veiculada em um livro. Ela foi desenvolvida com o intuito de associar no jogo a dimensão lúdica e ‘pedagógica’ e divulgada no terceiro simpósio de *role playing game* (2004), que reuniu curiosos, jogadores e educadores do Ensino Médio e Fundamental.

A segunda aventura por nós escolhida integra a *Revista do Ensino Médio*⁸: trata-se de um roteiro de aventura concebido de maneira bastante didática, com a finalidade de instigar a curiosidade do educador pela atividade, uma vez que o texto da aventura faz uma captação de episódios do romance *Grande Sertão: veredas*, de Guimarães Rosa. Essa aventura é apresentada em um encarte que acompanha a revista. O “perfil” desse texto é mais simples que o do texto do livro-jogo e, portanto, a aventura pode ser mais facilmente compreendida e manipulada por educadores interessados em aprender o jogo.

Embora o caráter ‘pedagógico’ do jogo venha sendo bastante reiterado nesses eventos, não há um estudo que discuta em que consiste essa natureza ‘pedagógica’ que se vem atribuindo ao *role playing game*.

⁵ São livros de cenário da série: *Entradas e bandeiras*, *O quilombo dos Palmares*, *As cruzadas*, *O descobrimento do Brasil*, *No coração dos deuses* e *O Resgate de “Retirantes”*.

⁶ O suplemento é um livro de regras, que rege a criação das histórias e personagens nos livros de cenário.

⁷ A versão do original americano, feita em 1994 por Douglas Quinta Reis (editor da Devir Livraria), tem 260 páginas; já o comercializado opcionalmente com a série foi reduzido a 40 páginas.

⁸ Publicação do Ministério da Educação e Cultura – MEC, edição de dezembro de 2004.

Apesar dessa inquietação, quando iniciamos nossa pesquisa, deparamo-nos antes com a necessidade de compreender melhor esse tipo de texto, seu “perfil”, para então refletir sobre suas possíveis propriedades ‘pedagógicas’, e foi nessa direção que orientamos nosso estudo sobre o *role playing game* ‘pedagógico’.

Na divisão dos capítulos, procuramos mostrar a trajetória desse trabalho de pesquisa. O primeiro capítulo trata do conceito de jogo, considerando as reflexões do filósofo J. Huizinga. A partir dessa leitura, pudemos observar que o *role playing game* implica duas etapas consecutivas: a primeira, de leitura e compreensão do conjunto de textos que “estruturam” o jogo, e a segunda, a própria partida, que permite a “atualização” do roteiro da aventura pelos jogadores, orientados por um Mestre do jogo. Em seguida, para facilitar a compreensão de quem possivelmente leia nosso trabalho, fizemos uma descrição do conteúdo dos dois suportes do jogo de aventura – o encarte e o livro-jogo. Conhecer o conteúdo e a organização do encarte e do livro-jogo constitui um pré-requisito para o entendimento e aprendizado do jogo.

O segundo capítulo procura fazer uma apresentação dos principais pressupostos da teoria ergódica, elaborada por Aarseth (1997), nosso principal referencial teórico. Cumpre dizer aqui que, quando necessário e oportuno, fizemos referências a noções desenvolvidas no âmbito da Lingüística Textual e da Teoria do Discurso no próprio corpo do texto, mas não lhes dedicamos uma seção dentro do capítulo teórico.

O terceiro capítulo trata dos procedimentos utilizados para a análise das publicações. Descreve os passos da análise, tanto da fase da leitura das publicações como da observação da partida, e traz também os critérios utilizados pelo analista para fazer os “recortes” dos trechos do roteiro da aventura.

O quarto capítulo traz a análise do conjunto de textos do encarte e do livro-jogo, seguido de um estudo da partida. Ainda neste capítulo, destinamos uma seção para discutir o

componente 'pedagógico' que se atribui também a esses jogos. Aqui, observamos particularmente como as informações são introduzidas e apresentadas ao operador com a finalidade de serem exploradas em sala de aula, em atividades interdisciplinares.

Em seguida, apresentamos as considerações finais. Nesta parte retomamos de modo geral os resultados do percurso analítico e procuramos centrar a discussão na natureza pedagógica do jogo.

CAPÍTULO 1 – O ROLE PLAYING GAME

1.1. Um conceito geral de jogo

Podemos definir o *role playing game* como um “jogo de interpretação”. Embora o jogo suscite situações bastante cômicas ou dramáticas, os “atores principais” não vestem figurinos nem devem decorar inúmeros textos – a ferramenta essencial nesta atividade lúdica é a imaginação dos jogadores.

A fim de caracterizar o jogo, fundamentamos as considerações desta seção na obra de Johan Huizinga, *Homo Ludens* (2001), que estuda o jogo e suas relações com a cultura ao longo dos tempos.

Na obra, o autor elabora a seguinte definição de jogo:

[...] atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2001, p.35).

Ainda de acordo com o autor, o jogo é uma atividade supérflua que se pode adiar ou suspender em qualquer instante. Trata-se de uma fuga da vida real para uma outra esfera (imaginária), mas igualmente governada por regras e convenções. Mas, para quê se joga?

1.2. As finalidades do jogo

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

No entanto, outra finalidade, além do divertimento, tem sido atribuída ao longo dos tempos ao jogo: a finalidade pedagógica. Huizinga também abordou nesta obra a relação histórica entre jogo e conhecimento, por meio dos conceitos de enigma (forma de “jogo sagrado”) e aporia (uma pergunta sem resposta definitiva), mas essa discussão do filósofo privilegia a questão do conhecimento, isto é, o objetivo do jogo deixa de ser o divertimento. Essas considerações de Huizinga não correspondem ao objetivo do tipo de *role playing game* que estamos estudando (o ‘pedagógico’); neste, o conhecimento não se torna, em nenhum momento, a finalidade primeira, mas, de certa forma, é uma “conseqüência” do jogo.

O *role playing game* existe no Brasil há mais de vinte anos, sempre voltado ao divertimento. Recentemente (cerca de nove anos), os praticantes do jogo têm pleiteado para ele uma finalidade ‘pedagógica’, associada, particularmente, a duas modalidades do jogo, que apresentaremos ao leitor no próximo tópico.

1.3. As modalidades de *role playing game*

Há duas modalidades de *role playing game*: o jogo de mesa e o jogo solo. Ambas são jogadas a partir de um livro, conhecido como livro-jogo.⁹ A modalidade solo é individual. O jogador “joga” o próprio texto da aventura e nele desempenha a função de herói. A modalidade mesa é coletiva: um grupo de jogadores reúne-se para jogar a aventura, sob orientação do Mestre (o “narrador” da partida).

O encarte e o livro-jogo contêm todas as informações e regras necessárias a uma partida. Eles são compostos por um conjunto de textos – e constituem-se em peças-chave para desenvolver o *role playing game* – e é a partir deles que se constrói todo o jogo como atividade lúdica, em qualquer uma das modalidades.

⁹ Há outras modalidades de *role playing game* além das que estudamos, o *card game* (baralho ilustrado) e o *live action* (uma forma de peça teatral). Por isso, ressaltamos que o *role playing game* aqui focalizado é apenas

Ainda seguindo as características propostas por Huizinga para definir o conceito de jogo, podemos caracterizar o *role playing game* como uma atividade voluntária limitada no tempo e no espaço. No caso da modalidade mesa, cerca de seis jogadores reúnem-se espontaneamente para o jogo; ocupam o espaço de uma mesa, sobre a qual espalham os materiais necessários à partida, cuja duração média é de duas horas. Pela primeira regra do *role playing game* nessa modalidade, um dos jogadores deve assumir a função de “narrar” o jogo aos demais.¹⁰

A posição desse jogador (o Mestre do jogo) é hierarquicamente superior a dos outros jogadores, pois ele deve possuir um excelente domínio do conteúdo do encarte ou do livro-jogo¹¹ e, preferencialmente, alguma experiência anterior nessa atividade. A primeira regra do trabalho do Mestre é esquadrihar o texto. Não só uma, mas várias leituras prévias são condição necessária para que ele desenvolva com sucesso a partida de *role playing game*.

Na modalidade mesa, antes de “narrar” a aventura, o Mestre também deve construir hipóteses sobre a reação dos jogadores frente aos diversos episódios que a impulsionam. Ao longo da partida, outra leitura do texto será construída, a partir da interação do grupo de jogadores. Para isso, o Mestre deve procurar trabalhar todos os textos do encarte (caso o roteiro que ele traz seja adaptado para a modalidade mesa) ou do livro-jogo. Ele deve usar as informações do conjunto de textos de acordo com o momento da partida e conduzi-la buscando a cooperação dos jogadores, ofício que lhe exige, além de bastante conhecimento das publicações, muito improviso e bom senso.

O *role playing game* de modalidade mesa é uma atividade coletiva, sujeita a convenções e regras quanto à atuação dos jogadores e quanto ao uso do material de jogo.

aquele abertamente difundido como pedagógico (característica que ainda não é associada ao *card game* nem ao *live action*).

¹⁰ O “narrador” do *role playing game* é conhecido como Mestre do jogo. Essa posição deve ser ocupada a partir de um consenso do grupo de jogadores e jamais de forma arbitrária, como resultado da vontade de um único jogador.

¹¹ O narrador do jogo é sempre o leitor privilegiado do encarte ou do livro-jogo.

Após o início da partida, cada jogador se encarregará de um dos personagens principais da aventura e, antes de efetuar qualquer ação com ele, o jogador deve comunicá-la ao Mestre.

Cabe ao Mestre avaliar a ação proposta, compará-la com os dados do personagem e o momento do jogo a fim de autorizá-la ou não. A ação pode ser negada pelo Mestre, mediante algumas justificativas: por desviar o curso previsto da aventura, por incapacidade do personagem ou por desrespeitar as regras do jogo.

A dinâmica da partida de *role playing game* de modalidade mesa permite ao Mestre monitorar a aventura que está sendo construída, pois ele é o único que detém o conhecimento de todo o conteúdo do encarte ou do livro-jogo. Em princípio, o que ele oferecerá aos jogadores na partida será uma leitura pessoal dos textos que, paulatinamente, será modificada pela intervenção do grupo de jogadores. Esse intercâmbio de “ações negociadas” garante a interação entre Mestre, textos e jogadores e, conseqüentemente, possibilita todo o desenvolvimento da atividade lúdica.

A partida de *role playing game* tem no “narrador” (ou Mestre) a figura essencial do jogo. Boa parte da atividade depende dele; por isso um bom preparo prévio para desempenhar essa função é essencial. É deste preparo que trataremos na próxima seção.

1.4. A leitura do encarte ou do livro-jogo: a preparação do Mestre

Como já comentamos, a atividade prévia de leitura das publicações de *role playing game* é essencial para que o jogador possa desempenhar o papel de Mestre do jogo. Ao abrir as publicações, além de se divertir com a aventura, ele busca adquirir todas as informações necessárias para comandar uma partida. O conjunto de textos do encarte ou do livro-jogo, elaborados para iniciantes, assume, portanto, duas finalidades: divertir e instruir (duplamente) este leitor: sobre Portinari ou temas diversos, relacionados às disciplinas escolares (componente ‘pedagógico’) e sobre “como se tornar o Mestre do jogo”.

No entanto, a leitura dos textos não é tão simples. O encarte e o livro-jogo apresentam uma organização textual que combina dois tipos de textos: o “ficcional” e o complementar (que serão definidos oportunamente a nosso leitor). À medida que o leitor os folheia, ele se defronta com textos não-lineares, de estrutura labiríntica, aparentemente confusos. Aprender a trabalhar simultaneamente esses textos é uma das habilidades que se busca desenvolver no leitor privilegiado das duas publicações.

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

Como podemos perceber, sem o comprometimento do leitor na atividade de ler o encarte ou o livro-jogo não há partida de *role playing game*. No próximo tópico, buscaremos descrever o conjunto de textos encontrados pelo leitor nessas publicações, as “almas” do jogo.

1.5. A organização do encarte de *role playing game*

A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo sertão de Guimarães Rosa é um encarte de *role playing game* com finalidade ‘pedagógica’, que se organiza da seguinte forma: “Apresentação”, “Como utilizar o roteiro da aventura”, “Materiais necessários”, “O passo seguinte” (p. 2); “O personagem” (p. 3); “Ficha de Personagem” (p. 4); “Cenas da Aventura” (p. 5 a 16).

Antes de descrevermos o encarte, é importante enfatizar mais duas diferenças entre ele e o livro-jogo. A primeira distinção é que o livro-jogo é fruto de um processo de invenção do autor do texto, que cria uma ficção detetivesca a partir de informações sobre a vida e a

obra de Portinari. O encarte, por sua vez, é uma captação do romance *Grande sertão: veredas*, de Guimarães Rosa: aproveita-se o estilo, o “enredo” e os personagens desta conceituada obra da literatura brasileira para transmitir conteúdo escolar a partir da paisagem semi-árida, situações de fome, sede e doença vividas pelos personagens.

Outra diferença entre ambos: no livro-jogo, escrito para a modalidade mesa, o Mestre usa os dados como forma de garantir uma atitude imparcial frente às ações propostas pelos jogadores. No encarte, escrito para a modalidade solo, a presença dos dados é mais constante, pois eles servem para limitar o avanço indiscriminado do leitor no texto, no qual ele desempenha o papel de herói da aventura.

Mesmo com essas diferenças, conforme já observamos na introdução do presente trabalho, optamos por incluir o encarte em nossa pesquisa, pois ele, de maneira simples e didática, esclarece os leitores não-iniciados sobre a organização do jogo de aventura, e, inclusive, sugere ao educador que ele mesmo transforme a aventura solo do encarte em uma aventura coletiva.

Feitas essas devidas ressalvas, podemos dar início à descrição do encarte.

Em princípio, na “Apresentação”, o texto convida o educador a assumir o papel de protagonista da aventura. No entanto, paralelamente, o texto insta este mesmo educador a tornar-se Mestre do jogo. Essa estratégia do texto permite-nos identificar dois percursos de leitura propostos ao educador no encarte: um que contempla apenas o texto “ficcional”, isto é, o texto da aventura (as *Cenas*, em fundo branco e centralizado na página), e outro, o texto complementar, que esclarece ao leitor a dinâmica do jogo (em fundo amarelo) e as possibilidades de trabalhar, a partir do texto “ficcional” os conteúdos ‘pedagógicos’ (em fundo cinza azulado).

A seguir, em “Como utilizar o roteiro da aventura”, o texto faz uma advertência ao leitor para ele não relacionar a numeração das cenas a uma seqüência de leitura, pois cada decisão do leitor implicará uma determinada trajetória dentro do texto.

No item “Materiais Necessários”, o texto sugere ao leitor utilizar lápis, borracha e uma cópia da “Ficha de Personagem” (encontrada na página 4 do encarte), como mostra a figura 1:

Ficha de Personagem			
Nome:			
Ocupação: Jagunço		Descrição física:	
Atributos			
Inteligência	Agilidade		
Força	Saúde		
Força de Vontade:		Personalidade:	
Jagunçama:			

Figura 1 – “Ficha de Personagem” do encarte

A “Ficha de Personagem” é bastante simples. Na modalidade solo, o próprio leitor do texto elabora a “Ficha” distribuindo quinze pontos entre os quatro atributos do personagem. Na “Ficha” há também uma pequena parte descritiva; o leitor deve imaginar a compleição física do personagem, bem como os traços de personalidade deste para preenchê-la.

Um exemplo de uso da “Ficha” na modalidade solo: o herói acaba de ser ferido por um adversário, mas deseja seguir lutando. Para essa ação, o texto fixa um valor. O próprio leitor destinou parte da pontuação ao “atributo saúde” ao elaborar a “Ficha”. Ele jogará os dados e comparará os valores obtidos com os que constam da “Ficha” para concluir sobre o sucesso ou fracasso da proposta: se for bem sucedido, seguirá lutando, se não, estará fora de combate. Nos dois casos, o texto orientará o leitor quanto ao próximo passo.

Em “O passo seguinte”, o texto propõe ao educador transformar a aventura solo em aventura coletiva para a modalidade mesa. Parece estranho, pois a sugestão parece ir de encontro à própria concepção do encarte, escrito para a modalidade solo. No entanto, entendemos essa proposta como forma de privilegiar a atividade coletiva (capaz de integrar indivíduos), pois a modalidade solo, de certa forma, isola o jogador.

Na próxima seção do encarte, “O personagem”, o texto mostra ao leitor como criar o seu personagem na aventura e elaborar a “Ficha de Personagem” (já comentada).

No encarte, as seções de apresentação da atividade são sumaríssimas, e logo se chega ao item “Cenas da aventura”, que pode ser assim resumida: um grupo de jagunços, liderados por *Riobaldo*, o chefe *Urutu Branco*, decide vingar a morte de Joca Ramiro, venerado líder do grupo, assassinado anos antes pela traição de outros dois jagunços, Hermógenes e Ricardão. A aventura relata todas as dificuldades enfrentadas pelo grupo nessa travessia e a necessidade de os jagunços adaptarem-se ao sertão para sobreviver à viagem e obter a vitória.

O texto “ficcional” é dividido em 21 cenas, mas não se explicita ao leitor o final da aventura. Ele é orientado a contatar o MEC, por telefone ou correio eletrônico, para obter mais detalhes, não só sobre o final da aventura, mas, também, a respeito do *role playing game* com finalidade ‘pedagógica’.

Após descrevermos o encarte, que traz uma aventura parcialmente pronta e destina-se preferencialmente ao educador, no próximo tópico apresentaremos em detalhes o livro-jogo de *role playing game*, que traz uma aventura pronta e é destinado ao público em geral.

1.6. A organização do livro-jogo de *role playing game*

O livro-jogo possui quarenta páginas e está composto da seguinte forma: “Introdução” (pp. 4 a 6), “Regras básicas” (p. 7), “Preparação” (pp. 9 a 12), “Cenas da aventura” (pp. 13 a 23), “Apêndice 1” (pp. 24 a 30), “Apêndice 2” (pp. 31 a 32), “Apêndice

3” (pp. 33 a 36), o “Resgate de *Retirantes* na Escola” (p. 37), “Referências bibliográficas” (p. 38), “Endereços para pesquisa” (p. 39) e “Questionário” (p. 40).

A “Introdução” explica ao leitor o que é o *role playing game*, qual a função do Mestre no jogo, como ocorre a interação entre o grupo de jogadores durante a partida na modalidade mesa, como se organiza a série *Mini-Gurps*, quem é o autor do jogo e o que é o *GURPS* (o sistema de regras adotado na aventura).

A seção “Regras básicas” orienta o leitor a respeito das três regras básicas do jogo: os testes de habilidade, os modificadores dos testes de habilidade e a avaliação de dano. Em um *role playing game* nos moldes do *GURPS* (*generic universal role playing system*), um sistema de regras bastante abrangente, no qual é possível criar inúmeros personagens e cenários, as habilidades são os atributos dos personagens, descritos e quantificados numericamente na “Planilha de Personagem” de cada jogador. A consulta à planilha fornecerá as bases para boa parte das ações que o jogador poderá propor com seu personagem.

Diferentemente da “Ficha de Personagem” do encarte, as planilhas do livro-jogo podem ser consultadas por mais de um jogador. Elas são um instrumento importante, não só para os jogadores como também para o Mestre do jogo. No momento em que o jogador propõe uma ação, o Mestre avaliará a pertinência desta, pesando alguns fatores, como a contribuição da ação proposta ao desenvolvimento do jogo e as condições do jogador para realizá-la.

Se o Mestre julgar a ação apropriada, determinará, quando necessário, a realização do teste de habilidade correspondente e fixará um determinado resultado para a ação. O jogador lançará três dados, ciente dos parâmetros fixados pelo Mestre do jogo. Se o resultado for inferior ao valor acordado, a ação do jogador é bem sucedida, se for superior, é mal sucedida.

Os modificadores do teste de habilidade podem ser os bônus ou as penalidades. O bônus aumenta o valor que o jogador precisa tirar nos dados e a penalidade o diminui. Para tornar o teste mais fácil ou mais difícil, o Mestre avalia o grau de dificuldade e a pertinência da ação proposta pelo jogador.

A avaliação de dano é a última das três regras básicas. Um exemplo: durante o jogo, o personagem representado pelo jogador pode adoecer ou ferir-se, e isso influenciará sua capacidade de ação / decisão no jogo. Dano é o termo que substitui ferimento ou limitação temporária no âmbito do *role playing game*. O dano está diretamente relacionado ao item saúde (*health* ou *HT*), também quantificado na “Planilha de Personagem” do jogador. O dano é descontado do item “saúde” e o diminui.

A próxima seção do livro-jogo trata da “Preparação à aventura”. A seção contém uma sinopse do texto “ficcional” e apresenta para o leitor (futuro Mestre do jogo) os seis personagens que serão representados pelos outros jogadores.

No *Resgate de “Retirantes”*, além do papel de antagonista da aventura, caberá somente ao Mestre interpretar outros personagens secundários que venham a ser inseridos de acordo com as necessidades do jogo. Esses personagens denominam-se *non player characters* (*NPCs*, os personagens de nenhum jogador). Eles aparecem como coadjuvantes e sempre fornecem informações providenciais aos jogadores no curso da aventura.

A mais longa seção do livro-jogo traz o texto “ficcional”, as “Cenas da aventura”. A aventura está dividida em doze cenas que abordam aspectos da vida e obra de Cândido Portinari. O ponto de partida da aventura é um *vernissage*, em uma galeria de arte imaginária, denominada Galeria Stockhorsky. Todos os personagens possuem motivos para comparecer ao local e acompanhar a exposição de um pintor novato, discípulo de Portinari. Em torno do evento há um clima de mistério, pois outros quadros da série “Retirantes” foram recentemente roubados. A galeria é um alvo visado, justamente porque a grande atração da exposição é a

tela original que dá nome à série, emprestada à galeria por um dos personagens, após contratar um seguro milionário. Em meio ao coquetel, a tela desaparece e isso desencadeia o deslocamento dos personagens em uma viagem que se inicia em São Paulo, passa pelo Rio de Janeiro, Paris, Nova Iorque e termina no Museu Casa de Portinari, em Brodósqui, terra natal do pintor.

A seção subsequente do livro-jogo agrupa os três “Apêndices”. O primeiro “Apêndice” traz em detalhes informações do personagem de cada jogador – as “Planilhas de Personagem”. Elas são bem mais complexas que a “Ficha de Personagem” presente no encarte. Elas têm a dimensão de uma página e são divididas em história pregressa do personagem (parte descritiva) e uma parte numérica, os atributos do personagem (as perícias, vantagens e desvantagens). A figura 2 ilustra a “Planilha de Personagem” do livro-jogo:

OS PERSONAGENS DO MESTRE E DOS JOGADORES

Ficha do Antagonista da Aventura

miniGURPS		personagem: Leonardo "Tigrão" Baptista Filho	
Planilha de Personagem		npc: Personagem do Mestre do Jogo	
	ST: 14	ponts de vida 19	resumo atributos 185 vantagens 46 desvantagens -40 peculiaridades 0 perícias 41 total 232
	DX: 15		
	IQ: 12	deslocamento 07	
	HT: 15		
vantagens		perícias	
Sorte 15 pts	Atrevimento 15 pts	Armadilhas 13 4 pts	Trato Social 13 4 pts
Ultra Flexibilidade das Juntas 5 pts	Cariema 5 pts	Faca 15 2 pts	Línguas (Francês) 13 4 pts
Facilidade para Línguas+3 6 pts	desvantagens	Acrobacias 15 4 pts	Línguas (Inglês) 13 4 pts
	Fobia / Aranhas -10 pts	Armas de Fogo 15 1 pto	
	Estigma Social -10 pts	Artes Plásticas 11 2 pts	
	Cobiça -15 pts	Arrombamento 14 6 pts	
	Inimigo -5 pts	Fuga 15 4 pts	
		Furtividade 14 1 pto	
		Ocultamento 12 2 pts	
		Lábria 13 4 pts	

Leonardo "Tigrão" Baptista Filho
Ladrão de Obras de Arte

Descrição e traços de personalidade: Tigrão é um homem de 43 anos e de bom porte físico. Os cabelos grisalhos nas têmporas dão a ele um certo charme. Leo é orgulhoso e arrogante. O apelido — Tigrão — é famoso no submundo do crime e advém da tatuagem que lhe cobre o ombro esquerdo e boa parte da costas, representando um tigre em meio ao salto. Também é conhecido de muitos "funkeiros" do Rio de Janeiro.

Tigrão é um bon vivant e apreciador de arte. Apesar dos gostos requintados, Leo é de origem simples. Nasceu em Brodowski, no interior de São Paulo, filho de retirantes nordestinos. O pai, Leonardo Baptista, foi amigo de infância de Cândido Portinari.

A infância difícil, cheia de provações, marcou-lhe profundamente. A falta de oportunidades impediu que fizesse bom uso de sua inteligência e de suas aptidões e ele acabou se dedicando ao crime. Mas Leo sonhava alto. Nunca pretendeu ser um simples ladrão e sim um artista do crime. Leo não rouba dinheiro ou objetos pessoais, apenas obras de arte mantidas em museus e coleções particulares. Ele acredita tanto na pureza do estilo e da arte que está convencido de que as pessoas não entendem nem os motivos, nem a paixão do artista, deformando a obra de arte com interpretações medíocres. Viveu diversas paixões, mas reservou seu coração apenas para si mesmo. Casou-se com a bela Maria Paula e com ela teve um filho, mas isso não o impediu de abandoná-la depois de um golpe frustrado. Diante da responsabilidade de amar e criar um filho sozinho, Tigrão preferiu deixar o menino aos cuidados de seu velho pai, em Brodowski — SP.

Figura. 2 – "Planilha de Personagem" do livro-jogo

Dando seqüência à descrição do livro-jogo, o segundo “Apêndice” traz algumas informações sobre Portinari. Esse texto será utilizado pelo Mestre do jogo da forma que melhor lhe convier durante a partida. As cinco telas da série “Retirantes” são apresentadas ao leitor do livro-jogo, assim como dados do estilo e da técnica de Portinari, e aspectos da vida do pintor, desde a infância pobre em uma cidade do interior paulista até sua morte, ocorrida devido à intoxicação por chumbo (elemento presente nas tintas com as quais trabalhava).

O terceiro “Apêndice” apresenta “pistas visuais” ao leitor: fotos das personagens em Paris, em Brodóski, na sede da ONU, o convite para o coquetel na Galeria Stockhorský, fragmentos da campanha eleitoral de Portinari em 1947 etc.

Embora pareçam textos acessórios, os apêndices do livro-jogo são bastante importantes na medida em que contribuem para auxiliar o Mestre no processo de atualização do texto do jogo durante a partida.

A antepenúltima seção do livro-jogo foi visivelmente reduzida para ocupar uma única página, mas é uma das mais importantes para ilustrar a finalidade da publicação, pois é reservada ao educador e procura ressaltar o conteúdo ‘pedagógico’ de cada cena. Nesse apêndice, o texto sugere formas de o educador utilizar o livro-jogo na sala de aula para que os participantes alcancem “[...] inconscientemente o objetivo maior que é aprender um pouco sobre Portinari” (LOURENÇO, 2003, p. 37).

A penúltima seção do livro-jogo traz as “Referências bibliográficas” das obras e periódicos utilizados para criar a aventura. O objetivo é validar o conteúdo do livro-jogo perante o público de educadores e incliná-los a um olhar diferenciado para o jogo.

Os “Endereços para pesquisa” cumprem a mesma função: conferir credibilidade às informações transmitidas pela aventura e colocar o jogo como objeto de reflexão ao educador.

O “Questionário” é o espaço de acolhimento ao leitor do texto, “individualizando-o”. O livro solicita os dados pessoais do leitor, o tempo de contato com o *role playing game*, nível

de satisfação com a publicação, entre outras informações, buscando o parecer do leitor sobre o livro-jogo.

Como pudemos observar, a organização do livro-jogo é bem mais “complexa” que a do encarte. Apesar dessa diferença, ambos demonstram poucas semelhanças com os textos veiculados pelos livros impressos tradicionais. Com o objetivo de descrever os elementos presentes em textos dessa natureza, Espen J. Aarseth desenvolveu a teoria ergódica da literatura que buscaremos apresentar no próximo capítulo.

CAPÍTULO 2. O QUE É A TEORIA ERGÓDICA DA LITERATURA

2.1. Uma apresentação geral da teoria

A teoria ergódica da literatura é desenvolvida no livro *Cybertext: perspectives on ergodic literature* pelo professor e pesquisador Espen J. Aarseth, que atua no Centro de Pesquisa em Jogos Computadorizados da Universidade de Copenhague (Dinamarca). Em *Cybertext*, o objetivo primordial de Aarseth é elaborar um modelo de análise textual para abarcar textos habitualmente desconsiderados pelos estudos literários, identificando seus elementos-chave. Para isso, o autor examina quatro formas distintas de ficção: o romance hipertextual, o discurso multiusuário - MUD, a ficção algorítmica e o jogo de aventura, que constitui o foco de atenção deste trabalho.

A principal motivação do autor para desenvolver essa teoria foi seu interesse em estudar os jogos de computador, pelos quais era aficionado. Desses jogos, os que mais chamavam a atenção de Aarseth possuíam textos como “base”; isso lhes conferia um surpreendente caráter “literário”, pois empregavam uma forma bastante particular de ficção.

Essa característica apontou o primeiro caminho para a pesquisa do autor: a teoria literária. Após algumas tentativas, Aarseth concluiu que essa tarefa era improdutiva, pois os modelos de análise aplicados a obras de natureza literária mostravam-se algo insuficientes para descrever muitos fenômenos estudados por ele.¹² Por outro lado, adaptar o conjunto de princípios da teoria literária ou estudar os jogos apenas pela perspectiva da comunicação multimidiática parecia uma alternativa pouco promissora ao autor.

¹² Dos teóricos do texto e da literatura, Aarseth aproveita formulações de Genette, relativas à *perspectiva*, à concepção do *universo diegético* e do *paratexto*; de Barthes destaca o conceito de *imese* e de Eco aproveita a noção dos *trabalhos em movimento*. Apesar de reconhecer a utilidade desses estudos, Aarseth ressalta as deficiências destes quanto aos conceitos de texto, de ficção, e da própria linearidade textual, essenciais à descrição dos gêneros textuais incipientes aos quais seu estudo confere grande relevo.

Em virtude disso, Aarseth decidiu criar um referencial teórico próprio, o qual denominou teoria ergódica da literatura, para descrever não só esses textos, mas também outros, que partilhavam a mesma condição marginal em relação aos estudos literários.

Logo no início do livro, o autor esclarece a origem e o significado de dois neologismos-chave, bastante utilizados na obra: “cybertext” e “ergodic”.¹³ O primeiro termo é uma derivação de “cybernetics”, inspirado no livro de Norbert Wiener (1948), cujo título é *Cybernetics: control and communication in the animal and the machine*, que trata da parceria entre um sistema orgânico (por exemplo, o homem) e um sistema inorgânico (como a máquina) para produzir e fazer circular informações.

À luz das idéias de Wiener, Aarseth cria o conceito de cibertexto: o prefixo “cyber” indica um processo interativo que se reflete na organização do texto; envolvem-se aí a complexidade do *midium* (eletrônico e / ou impresso), os *signos verbais* e o trabalho mental e físico do *operador*.¹⁴ Esses três elementos são, segundo Aarseth, as engrenagens de uma verdadeira “máquina textual”, responsável não só pela produção, mas também pelo consumo (a leitura) das informações envolvidas em todo processo de troca literária. A seguir, na figura 3, reproduzimos a “máquina textual” ergódica:



Figura 3- A “máquina textual” ergódica

¹³ Todas as traduções da obra de Aarseth são livres e de responsabilidade da autora deste trabalho. *Cybertext* foi traduzido por cibertexto e *ergodic* por ergódico.

¹⁴ Deste momento em diante utilizaremos o termo *operador* para nos referir ao *leitor* de textos ergódicos.

No caso de nossa pesquisa, estamos compreendendo o trabalho mental a que se refere Aarseth (realizado pelo *operador*, o leitor, simultaneamente produtor e consumidor do texto) como a possibilidade de o operador selecionar e relacionar informações, que serão utilizadas para ações imediatas ou posteriores, de acordo com a conveniência do texto do jogo de aventura.

O operador deve, portanto, executar tarefas que lhe exigirão velocidade de raciocínio, cálculo e perspicácia perante esse tipo de texto. Ele não pode contar apenas com a imaginação ou experiência prévia, mas deve ser capaz de estabelecer relações entre os acontecimentos a ponto de criar estratégias para “atravessar” o texto do jogo de aventura.

Mas, a energia gasta não se limita a esse processo cognitivo. Ler um texto dessa natureza requer também um esforço físico que excede o simples movimento dos olhos ou o contínuo virar de páginas típicos do texto impresso canônico. Manipular os fragmentos textuais, o teclado, o mouse, ou o *joystick* torna-se essencial no processo de leitura do texto. Para caracterizar este trabalho físico de leitura, Aarseth lança mão do segundo neologismo, *ergódico*. O termo, pertencente ao domínio da Física, possui etimologia grega: *ergon* (trabalho) e *hodos* (trajetória). Para Aarseth, a literatura ergódica caracteriza-se por um novo gesto de leitura: o esforço incomum que demanda um gasto de energia mental e física do operador – fenômeno este ainda não considerado pelos diversos conceitos de leitura.

O relacionamento entre operador e texto é estrategicamente planejado em textos ergódicos. Segundo o autor, uma outra diferença entre o texto de ficção canônico e o texto de ficção ergódico é que este comporta uma dimensão empírica¹⁵ (inexistente naquele). O texto ergódico precisa primeiramente ser testado pelo autor antes de ser experienciado pelo

¹⁵ A palavra-chave na representação dessa dimensão empírica é *teste*. O autor do jogo necessita avaliar todos os detalhes para assegurar a inexistência de “furos” antes de divulgá-lo ao público. Novamente utilizamos a edição eletrônica do *Dicionário Aurélio*, pois acreditamos que algumas acepções encontradas no verbete “teste” refletem a dinâmica da ficção típica de jogo de aventura. Teste é uma “prova para determinar a qualidade, a natureza ou o comportamento de alguma coisa ou de um sistema *sob certas condições*” [grifo nosso].

operador. Essa característica afasta-o da “pura ficção” e o torna uma construção de tipo diferente, fazendo-o integrar uma outra esfera da literatura.

De acordo com Aarseth, a presença desses traços singulares (os elementos envolvidos no trabalho ergódico e a dimensão empírica) torna bastante difícil a compreensão de como se organizam e se “comportam” os textos ergódicos para quem não possui a experiência de lê-los. Devido a esse estranhamento, a teoria ergódica tem recebido uma série de objeções ao ser apresentada a críticos e teóricos, habituados aos modelos canônicos de literatura. Eles argumentam que os textos estudados pela teoria ergódica não se diferenciam de qualquer outro texto literário por três motivos: (1) toda literatura é inédita e não-linear (pois cada leitor acentua passagens textuais diferentes ao tomar contato com o texto e pode, até mesmo, transpor algumas delas de acordo com seu interesse); (2) o leitor sempre deve fazer escolhas a fim de apreender o sentido do texto e (3) um texto não pode ser não-linear porque o leitor só pode ler uma seqüência de signos por vez (isto é, há um sentido obrigatório para a leitura que não deve ser subvertido – da esquerda para a direita).

No entanto, não são esses os parâmetros de Aarseth. Para ele, o texto ergódico é estruturalmente composto por “blocos” de informações que foram escritos para serem lidos de maneira aleatória (não-linear, porém não caótica), e que adquirirão sentido apenas a partir da leitura que o operador deles executar. Nesse tipo de texto, a digressão (nos sentidos de desvio e de recurso utilizado para esclarecimento)¹⁶ não é só prevista, mas necessária.

Segundo o autor, um outro obstáculo à compreensão do “comportamento” de textos ergódicos é a preocupação dos teóricos com a integridade do texto “ficcional”. Aarseth afirma que os teóricos concebem o texto como um objeto parcialmente acabado, que ainda possibilita a intervenção do leitor, por meio de inferências e antecipações, mas ao mesmo tempo limita-a.

¹⁶ Utilizamos aqui as acepções do verbete “digressão”, retiradas do *Dicionário Aurélio Eletrônico*, versão 5.0.

Diferentemente, Aarseth considera a relação do operador com o texto “ficcional” ergódico de forma constitutiva, isto é, há uma permeabilidade estrutural desse texto, cujas fronteiras apresentam aberturas (que o autor chama de *openings*) para a intervenção do operador, sendo essa participação decisiva para permitir a continuidade do texto e alterar os rumos da “história”.

De acordo com Aarseth, esse traço “permeável” dos textos ergódicos tem sido associado à concepção de *leerstellen*, relacionada à teoria da recepção – os “espaços em branco” ou lacunas de Iser (1999), teórico a quem Aarseth faz várias referências. Mas, segundo Aarseth, relacionar os espaços em branco (do texto tradicional) e as aberturas (do texto ergódico) é um erro, pois são estruturas de naturezas diversas.

Iser define o texto como um objeto estético assimilado somente “em fases consecutivas de leitura” (ISER, 1999, p. 12). Durante a leitura de um texto ficcional canônico, a maioria das hipóteses construídas pelo leitor são restritas à sua consciência e à sua imaginação, pois não é previsto que ele “abandone” o texto para complementá-lo.

Conforme afirma Aarseth, não é o caso do jogo de aventura. O operador também apreende o texto em diferentes momentos, mas pode distanciar-se dele, deixá-lo “em espera” (*stand by*), consultar outros textos (ficcionais e não-ficcionais), que lhe abrirão outras possibilidades de leitura.

Como vemos, os dois autores ressaltam a interação do leitor / operador com o texto ficcional, mas de formas diferentes: no texto do jogo de aventura, as aberturas textuais não são lacunas; elas são estrategicamente planejadas como “filtros” (*filters*): somente a resposta “correta” do operador garante a continuidade do texto. No texto ficcional canônico, não há filtros, mas apenas lacunas, cujo preenchimento, embora bem-vindo, não altera os rumos da história contada e nem é capaz de retardar ou impedir o progresso do leitor no texto. O filtro:

[...] não é um fenômeno narrativo, mas está relacionado à estrutura do jogo de um modo diferente. Além disso, parece sugerir que os conceitos padrão de narratologia

não são suficientes para explicar os fenômenos literários dos jogos de aventura e certamente não o são para explicar sua diferença dos outros tipos de literatura (AARSETH, 1997, p. 111).¹⁷

A presença de aberturas e filtros traz ao operador do texto ergódico uma incógnita: ele jamais saberá quais seriam os resultados de uma outra escolha. Toda decisão implica esclarecer alguns trechos do texto e obscurecer outros e, certamente, isso afeta sobremaneira a percepção do operador sobre o “objeto texto”. Essa é uma das principais distinções entre os textos literários canônicos e os textos estudados pela teoria ergódica: cada operador “consome” (lê) o texto diferentemente; em consequência disso, produz um texto singular a cada leitura (com sua marca pessoal). Segundo Aarseth, esse grau de experiência com o texto é negado a leitores de um romance como *Moby Dick*, de Herman Melville.

Após comentarmos alguns aspectos da teoria ergódica, antes de prosseguirmos, cabe-nos uma observação a respeito de nosso principal referencial teórico. Nesta dissertação, não buscamos fazer apologia às novidades da teoria ergódica da literatura. Também é importante ressaltar que, para construí-la, Aarseth faz críticas aos aportes da tradição literária por considerá-los insuficientes, e desconsidera, em grande parte, os desenvolvimentos das teorias do texto. No entanto, ainda assim, entendemos que a teoria ergódica é muito útil, na medida em que contribui para elucidar e dar visibilidade a elementos próprios a um gênero textual ainda pouco estudado: o jogo de aventura.

Nas próximas seções vamos tecer comentários a respeito de cada um dos elementos que constitui o tripé fundador de sua máquina textual: o *operador* (o leitor), os *signos verbais* (o texto) e o *midium*. Começaremos pelo vértice do triângulo, isto é, o *operador* ou leitor da máquina textual.

¹⁷ [...] is not a narrative phenomenon but is related to the game's structure in a fundamentally different way. Furthermore, it seems to suggest that the standard concepts of narratology are not sufficient to explain the

2.2. O operador ergódico

É nossa intenção aqui considerar as particularidades do operador do texto ergódico. Para Aarseth, o operador de um texto ergódico é um falso leitor, pois ele não possui escolha: é arrebatado para dentro da “história”, muitas vezes como seu protagonista. Para cumprir essa tarefa, o operador necessita de uma energia adicional, que gasta com os processos mentais e físicos necessários à leitura deste texto que, como veremos ao longo desta pesquisa, possui características bastante singulares.

O texto “ficcional” ergódico castiga um operador desatento de várias formas: pode obrigá-lo a permanecer em um determinado estágio do texto, por ele não ter prestado a atenção necessária a alguma informação; regressar é a pena ao operador cuja avidez inadequada conduz à sensação de labirinto sem saída; como o texto não prevê essa situação, é preciso, portanto, encontrar uma saída. Outra máxima do jogo de aventura: querer não é poder. Às vezes o operador deseja praticar determinada ação, mas as “regras” do jogo o impedem, com poucas chances de recurso.

Esse risco de rejeição enfrentado pelo operador ergódico é radicalmente oposto à postura tranqüila do leitor tradicional; por mais que este se envolva com a história e aspire a outros desdobramentos, não lhe é facultado intervir ou alterar seus rumos. O texto tradicional permite uma atitude bem mais distensa do leitor no ato de leitura, interrompida apenas pelo excesso de curiosidade ou tédio do leitor. A oposição “tensão” *versus* “relaxamento” caracteriza a diversidade dos modos de pensar e agir de ambos os leitores, pois ler e interpretar um texto ergódico esbarra sempre na necessidade de uma intervenção orientada da qual o operador jamais pode esquivar-se, a menos que desista do texto, ou melhor, do jogo.

literary phenomena of adventure games, and certainly not their difference from other types of literature (Idem, *ibidem*, p.111).

Aarseth ressalta que o operador ergódico deve trabalhar em um sentido extra noemático, isto é, é necessário que ele organize ações inteligentes (física e mentalmente) e aja com perspicácia diante do texto:

Nos primeiros jogos de aventura [...] assumia-se um leitor ideal que resolveria todos os enigmas do texto [...]. Gradualmente, essa estratégia mudou e agora o papel do leitor tornou-se menos ideal [...]; um Fausto, comparado ao Sherlock Holmes dos primeiros jogos de aventura (AARSETH, 1997, p.105).¹⁸

Conforme ressalta Aarseth, o operador ergódico deve ser astuto e até mesmo malicioso; necessita realizar uma leitura perscrutadora e esquadrihar o texto a fim de guardar suas pistas e buscar ainda outras. Para isso, ele deve aprender a lidar adequadamente com o conjunto de textos ergódicos que compõe o jogo de aventura.

Na próxima seção, apresentaremos o texto ergódico ou *signos verbais* (elemento que ocupa a base esquerda da máquina textual).

2.3. Os signos verbais ou o texto ergódico

Nesta seção nosso objetivo é detalhar como a teoria ergódica concebe o texto ergódico. Aarseth ressalta que não existe uma definição universal de texto. Cada área de conhecimento define o conceito de acordo com parâmetros variáveis.

Na teoria ergódica, o texto é visto como resultado de um processo simbiótico, a partir da interação entre operador, signos verbais e o *midium*: “[...] é no interior dessa tríade que o texto acontece” (AARSETH, 1997, p. 21).¹⁹ Aarseth reitera que uma abordagem conjunta desses elementos é bastante produtiva, pois permite compreender uma “ampla categoria de textualidades possíveis”, desde pequenos poemas até complexos programas de computador.

¹⁸ In the early adventure games [...] assumed an ideal reader, who would solve all the riddles of the text [...]. Eventually, this strategy changed, and now the reader's role is becoming less ideal; a Faust, compared to the Sherlock Holmes of the early adventure games. (Id., *ibid.*, p.105)

¹⁹ “[...] and it is within this triad that the text takes place” (Id., *ibid.*, p. 21).

O autor entende o texto como um “sistema” composto e permanentemente realimentado por informação. Um jogo de aventura impresso é, de certa forma, também um “sistema”, formado por dois conjuntos de textos: o “ficcional”, as *Cenas* do roteiro da aventura, e o complementar. O texto “ficcional” traz informações da ordem do universo diegético.²⁰ O texto complementar é composto por informações que orientam todo o desenvolvimento do texto “ficcional”. O processo de leitura decorre à medida que o operador trabalha conjuntamente as informações dos dois textos.

Devido às experiências como leitores, todos nós fazemos alguma idéia dos elementos necessários à composição de um texto ficcional. No entanto, a mesma hipótese não pode ser feita em relação ao que pode vir a ser um texto complementar ergódico, pouco conhecido do público em geral. Por isso, detalharemos sua composição no próximo item, buscando torná-lo um pouco mais familiar aos nossos leitores.

2.3.1. Textos complementares: *paratexto, intratexto e intertexto*

Paratexto, intratexto e intertexto são textos complementares que se articulam em função do texto “ficcional” ergódico. Aarseth define o paratexto ergódico como um texto complementar que se refere de alguma maneira ao texto do jogo. Há dois tipos de paratextos ergódicos: o paratexto oficial – as instruções para o jogador e os materiais necessários ao desenvolvimento do jogo – e o paratexto oficioso:

Um paratexto oficioso comum é o *walkthru*, uma receita detalhada que oferece a solução e guia o usuário no jogo. Claro que isso é trapaça, mas às vezes é a única maneira de um jogador principiante concluir um jogo difícil. (AASETH, 1997, p. 117).²¹

²⁰ Estamos empregando o termo no sentido de Genette (s/d, pp. 25; 273).

²¹ A common unofficial paratext is the “walkthru”, a step-by-step recipe that contains the solution and “walks” the user through the game. This is of course cheating, but sometimes it is the only way for a novice player to get to the end of a difficult game (Id., *ibid.*, p. 117).

A definição que Aarseth oferece do paratexto ergódico evidencia a relevância desse tipo de texto, aparentemente “secundário”, para orientar, instruir e agir sobre o operador; essa posição de Aarseth vai ao encontro das idéias de Genette e Maingueneau sobre o paratexto, como veremos no capítulo de análise.

No jogo de aventura, o paratexto situa-se, na maioria das vezes, no entorno textual (como texto complementar) e assume com o texto “ficcional” uma relação falsamente hierarquizada, cuja maior importância seria conferida àquele. Mas, na medida em que o texto “ficcional” só é desenvolvido a partir da interação com o paratexto, não se pode (precipitadamente) considerar o paratexto como um texto ingenuamente “secundário”, mas essencial para o desenvolvimento de todo o roteiro da aventura.

Além do paratexto, o texto “ficcional” conta com outros aliados para se desenvolver. Um deles é o intratexto: todos os textos das demais seções que integram o encarte ou o livro-jogo, servindo de apoio ou orientação ao operador para desenvolver o roteiro da aventura. O outro é o intertexto, que presume uma série de vínculos expressos tácita ou formalmente entre o roteiro da aventura e outros textos diversos (periódicos, jornais, biografias etc).²²

A próxima citação mostra que o intertexto se faz presente na própria constituição do jogo de aventura como gênero:

A fórmula era simples: pegue um gênero de ficção popular, por exemplo, o romance policial, crie uma história de fundo (quanto mais estereotipada melhor, uma vez que os jogadores precisariam de menos iniciação), crie um mapa para o jogador seguir, objetos para manipular, personagens com os quais interagir, um gráfico do enredo com muitos resultados dependentes das decisões prévias do jogador e adicione descrições, diálogo, mensagens de erro e um vocabulário para o jogador. (AARSETH, 1997, p. 100).²³

²² Cf. Genette (1982) e Maingueneau (1996, pp. 26-7); (1997, pp. 86-7); (1998, p.87); (2004, pp. 288-89).

²³ The formula was simple: take a popular fiction genre, for example, the detective novel, create a background story (the more stereotypical the better, since the players would need less initiation), create a map for the player to move around in, objects to manipulate, characters to interact with, a plot tree or graph with several outcomes, depending on the player's previous decisions, and add descriptions, dialogue, error messages, and a vocabulary for the player (Id., *ibid.*, p. 100).

Pela sua própria constituição, os textos ergódicos, como os jogos de aventura, não são textos que se bastam. Eles se assemelham a um quebra-cabeça: cada informação é como uma peça que deve ser selecionada dentre outras e pode encaixar-se perfeitamente ou ser descartada. O relacionamento entre as informações dos dois conjuntos de textos é gerenciado pelo *midium* (elemento localizado na base direita do triângulo que representa a máquina textual), cujas características destacaremos na próxima seção.

2.4. O *midium* ergódico

No tópico anterior, afirmamos que a leitura do texto ergódico impresso mobiliza um trabalho específico do operador a partir da associação entre dois textos: o “ficcional” e o complementar. Mas a associação entre as informações desses dois conjuntos de textos não é livre, mas vigorosamente controlada por um “sistema”: o hipertexto ergódico.

2.4.1. O hipertexto ergódico

O hipertexto surge em oposição ao texto de estrutura linear. A forma rizomática de um hipertexto permite ao operador focalizar de maneira imediata um tópico de seu interesse e construir ligações simultâneas entre informações afins. Essa rapidez é apontada pelos teóricos do hipertexto como a principal vantagem em relação ao texto impresso e encadernado que, pela sua forma, poderia “desorientar” seu leitor.

No entanto, para Aarseth, essas vantagens são bastante discutíveis, pois dependem do “sistema” de hipertexto utilizado, já que mesmo em um hipertexto há lugar para a dispersão

do operador: basta que o texto não apresente uma necessidade intrínseca de transição entre os fragmentos, e isso, muito provavelmente, prejudicará a leitura do operador.²⁴

Tanto o texto tradicional quanto o hipertexto possibilitam uma leitura descontínua. Mas, existem diferenças. Para ilustrá-las, Aarseth utiliza o conceito barthesiano de *tmese*. Na *tmese*, o leitor pode “quebrar” a expressão textual linear para atingir um trecho específico da narrativa, ou até mesmo alcançar o desfecho desta, mas não há formas de o texto puni-lo por isso, uma vez que esse “salto” do leitor ocorre totalmente fora do controle do autor do texto. Isso é bastante diferente do que ocorre em um hipertexto, assim como definido por Theodor Holm Nelson²⁵.

O termo hipertexto surgiu pela primeira vez em 1965. Nelson, teórico ao qual Aarseth faz várias referências, define hipertexto como um sistema coercitivo, no qual todas as seqüências de leitura disponíveis ao operador são previamente especificadas por seu autor, que possui total controle do texto (mesmo dos possíveis “saltos”). No jogo de aventura, o “sistema” hipertextual permite a associação entre o texto “ficcional” e os textos complementares em função de um único resultado: desenvolver um dos percursos propostos pelo roteiro da aventura e transformá-lo em um texto coerente para o operador.

Nesta seção procuramos explicitar os conceitos ergódicos de operador, texto e *midium* ergódicos. Nos próximos itens, nos situaremos em um estágio preliminar da teoria ergódica para mostrar como Aarseth a concebeu.

²⁴ A Linguística Textual traz também grandes contribuições quanto à caracterização dos elementos encontrados no hipertexto; trata também das funções desempenhadas por eles, conforme pontuaremos no capítulo de análise.

²⁵ Nelson propôs o hipertexto eletrônico, porém Aarseth também aplica as propriedades hipertextuais a textos impressos, pois, conforme ressalta, considera o texto a partir de uma perspectiva funcional e pragmática: há textos impressos que se relacionam com seus operadores de forma análoga a textos eletrônicos.

2.5. Paradigmas para a elaboração da teoria ergódica

Aqui apresentamos três teorias que se mostraram decisivas para delinear o conjunto de princípios ergódicos: a semiótica literária, a semiótica computacional e a teoria literária.

Para construir sua perspectiva teórica, Aarseth adotou a mesma posição do “seu” operador ergódico: teve de abandonar uma postura cômoda e trabalhou de maneira extra noemática. Em vez de adotar um conceito de texto já definido por outras teorias (como a filológica, a fenomenológica, a estrutural, a semiótica e a pós-estrutural), Aarseth optou por criar uma perspectiva textual ergódica, em virtude de nenhum daqueles referenciais teóricos ter considerado o texto como uma “máquina”. Portanto, segundo o autor, recorrer a qualquer um deles não seria suficiente para iluminar os aspectos particulares dos textos de natureza ergódica. A fim de organizar o seu próprio conjunto de princípios, Aarseth extrai conceitos fundamentais dessas teorias e os utiliza conjuntamente, conforme destacaremos nos itens subsequentes.

2.5.1. A semiótica literária

Dentre essas teorias, Aarseth destaca a semiótica literária, referindo-se aos estudos de Pierce, Saussure, Greimas e Eco. Para o pesquisador esses trabalhos, embora de validade incontestável em seu domínio, oferecem um modelo que também não acomoda uma geração inovadora de textos impressos, especialmente no tocante ao relacionamento destes com o leitor. Aliás, a crítica mais contundente do autor à teoria semiótica é que seus modelos de análise tradicionais não respondem bem a textos dinâmicos como os estudados pela teoria ergódica (que possibilitam um fluxo de informação bilateral – do texto para o operador e vice-

versa), mas se mostram bastante adequados apenas a textos estáticos (cujo fluxo de informação provém apenas do próprio texto).

Grosso modo, para analisar um texto, a semiótica greimasiana parte do nível fundamental em um movimento ascendente, que passa pelo nível narrativo e atinge o nível discursivo do texto. O estudo desses três níveis “decifrará” o texto para o operador, a partir de um fluxo de informação unilateral, centrado apenas no próprio texto.²⁶

Embora pareça haver uma certa “implicância” de Aarseth para com a semiótica literária, encontramos dentro do próprio campo, no livro *Caminhos da semiótica literária*, de Denis Bertrand, uma avaliação bastante parecida sobre o relacionamento entre o operador e o texto: “Ora, a semiótica é sempre vista como uma teoria descritiva e explicativa, centrada, em virtude de seu princípio de imanência, somente nas relações internas do texto, ignorando assim a presença e o papel do leitor” (BERTRAND, 2003, p. 399).²⁷

Essa declaração de Bertrand parece contemporânea à obra de Aarseth, mas, datado de 2003, seu livro assinala justamente mudanças nos modelos de análise semióticos e, como consequência, a evolução da disciplina: “Hoje procuramos menos analisar e racionalizar os diferentes níveis de articulação da significação textual [...] numa interação estreita entre o leitor e o texto; procuramos, em suma, apreender a palavra em ato” (BERTRAND, 2003, p. 400).²⁸

Ainda dentro da semiótica literária, Aarseth examina o livro *Obra Aberta*, de Umberto Eco, um dos trabalhos que, segundo ele, mais se aproxima das idéias defendidas para a construção do texto ergódico. Neste trabalho, uma das discussões de Eco é sobre os princípios que estabelecem as diferenças entre trabalhos “abertos” e “fechados”. Os trabalhos “abertos” caracterizam-se pela possibilidade de várias interpretações plausíveis, enquanto os

²⁶ Essa consideração sobre a semiótica greimasiana, que ora apresentamos, é bastante reducionista para o *estado atual da disciplina*, mas é adequada aos parâmetros utilizados por Aarseth (1997).

²⁷ “A semiótica e a leitura” in: Denis Bertrand, 2003, p. 399.

²⁸ Id., *ibid.*, p. 400.

trabalhos “fechados” admitiriam uma única interpretação. Como subcategoria dos trabalhos “abertos”, Eco institui os “trabalhos em movimento”, que abrem um campo de possibilidades de ação e interpretação do leitor (ou fruidor, para respeitar a terminologia do autor).

Curiosamente, a noção de “campo de possibilidades”, à semelhança do termo “ergódico”, também é formada por empréstimos de outras áreas do saber. O termo *campo* (derivado da Física) subentende uma estrutura dinâmica que implica um complexo interagir de forças em um âmbito delimitado, enquanto a noção de *possibilidade* (oriunda da Filosofia) reflete “[...] o abandono de uma visão estática e silogística da ordem, a abertura para uma plasticidade de decisões pessoais” (ECO, 2003, p. 56).²⁹ Eco ressalta que essas “decisões pessoais” não são intervenções indiscriminadas do leitor, mas sim orientadas pelo autor, que lhe oferece “uma obra a acabar”.

Embora Aarseth aproveite algumas contribuições de Eco, ele “decepciona-se” com Eco. Aarseth afirma que Eco distanciou-se progressivamente da obra em movimento em benefício da análise de textos de expressão linear. Assim, Aarseth conclui que as teorias de Eco “[...] são muito menos relevantes para a literatura ergódica [...] do que poderiam ter sido” (AARSETH, 1997, p. 53).³⁰

2.5.2. A semiótica computacional

Além da discussão sobre a semiótica literária, apresentada no tópico anterior, Aarseth faz uma extensa reflexão sobre os trabalhos que tentaram propor a semiótica computacional como quadro teórico adequado a descrever particularmente as inovações dos textos eletrônicos. O autor discute o trabalho (pioneiro) de Peter B. Andersen, que busca descrever os textos eletrônicos a partir dessa perspectiva teórica. Aarseth avalia a pesquisa de Andersen

²⁹ Umberto Eco, *Obra Aberta*, 2003, p. 56.

como bastante inconsistente, mas assume que o trabalho é muito inovador, pois propõe um sistema de classificação dos signos computadorizados baseado em quatro características: permanente, provisório, manuseável e ativo.

Por “signo permanente” Andersen entende o signo que pode ser sempre reconhecido, mesmo após sofrer mudanças. Em um jogo, mesmo que o signo “muro de tijolos” seja parcialmente destruído, ainda sim será reconhecido como tal (houve apenas alteração de sua forma física). O signo “muro” acumula também a característica de “signo provisório”, pois não é fixo e permite a ação direta de um outro signo (a bola). “Signo manuseável” é aquele que está sujeito à ação direta do jogador, quando este manipula o *mouse*, o teclado ou o *joystick* – é o que ocorre com o signo “catapulta” quando acionado pelo comando do jogador para atirar o signo “bola”. “Signo ativo” é aquele que, em contato com outro signo, modifica-o. O signo “bola” é atirado pelo signo “catapulta” em uma determinada direção; ao colidir com o signo “muro de tijolos”, o signo “bola” tem seu curso alterado (isto é, há uma mudança de direção do signo “bola”, após sofrer a ação do signo “muro de tijolos”).

Para estudar esse universo de signos, Andersen analisa três jogos eletrônicos: *Dark Castle*, *Breakout* e *Lemmings*. No primeiro, o jogador deve mover o personagem sob seu controle, armado com bolsas de pedras, por um calabouço cheio de obstáculos, inimigos e armadilhas perigosas. No segundo, o jogador tenta demolir um muro de tijolos, atingindo-o com uma bola lançada por uma catapulta e, no terceiro, o jogador é encarregado de um grupo de pequenos roedores, os lêmures, devendo atribuir-lhes funções específicas para auxiliá-los a chegar a um local determinado, em um tempo limitado e com a menor taxa de morte possível no grupo durante a “missão”.

De acordo com Aarseth, a análise dos três jogos revelou que a classificação elaborada por Andersen, embora aparentemente promissora para textos eletrônicos, é

³⁰ [...] his theories of aesthetics, semiotics, and interpretation are much less relevant for ergodic literature [...] than they could have been” (Id., *ibid.*, p. 53).

imprecisa e possibilita que signos com propriedades e comportamentos diferentes sejam agrupados em uma mesma categoria. Ainda que Aarseth tenha utilizado muito da tipologia semiótica computacional de Andersen como ponto de partida para o próprio trabalho, ele reconhece que ela não sobrevive a um estudo rigoroso.

Infelizmente, não dispomos de elementos técnicos para nos posicionar quanto à pertinência das reflexões de Aarseth no domínio da semiótica computacional; essa tarefa deixamos para os especialistas nesta outra área do conhecimento. Em relação ao texto impresso, o conceito de trabalho em movimento de Eco e a ponderação de Bertrand sobre o papel relevante do leitor evidenciam alterações de perspectiva dentro da semiótica literária, e consistem em outro argumento para reforçar nossas reservas em relação a determinadas posições assumidas pela teoria ergódica. Após dez anos de sua elaboração, ela apresenta alguns julgamentos algo ultrapassados que precisariam ser reavaliados não só à luz dos atuais estados da arte das disciplinas às quais faz referência, mas tendo em vista ainda a evolução de outros aportes teóricos.

Após expor os conceitos relevantes da semiótica literária e computacional para a elaboração da teoria ergódica, nosso próximo tópico considera algumas concepções de outra teoria, também fundamental para construí-la: a teoria literária.

2.5.3. A teoria literária

Apesar de acentuar as diferenças entre textos tradicionais e ergódicos, Aarseth não nega que ambos ancoram-se na mesma fonte: a tradição literária. O autor admite que os textos ergódicos, ainda que gerenciados por regras específicas e mesmo não sendo textos narrativos em sentido estrito, conservam em algum grau aspectos da narrativa tradicional. Dentre esses,

o autor discute as idéias de estrutura labiríntica e da não-linearidade, essenciais à organização dos textos ergódicos.

2.5.3.1. A estrutura labiríntica

De acordo com Aarseth, o padrão de estrutura labiríntica contemporâneo é o de trajetórias bifurcadas orientadas para várias direções. No entanto, outros modelos de estrutura labiríntica existiram, conforme referências do autor ao trabalho de outra teórica, Penelope Reed Doob, intitulado *The idea of the labyrinth from classical antiquity through the middle ages* (1990). Nesta pesquisa, ela discute mudanças nos padrões de estrutura labiríntica ao longo desse período específico da história literária. Segundo Doob, o paradigma alterou-se do labirinto unicursal, que se caracteriza por possuir um caminho único, direcionado ao centro, entrecortado por desvios, para o multicursal, no qual o leitor, frente a caminhos bifurcados, é obrigado a realizar escolhas decisivas para progredir no texto. Ainda de acordo com a autora, essas duas estruturas não são modelos contraditórios (como sugere um primeiro julgamento), mas trabalham basicamente com um sistema progressivo, da confusão (ou caos) à percepção (ou ordem).

Baseado no trabalho de Doob, Aarseth define o padrão *multicursal* como dominante em textos ergódicos “literários”, pois o operador deve recuperar um conjunto de informações antes de optar por algum caminho.

Após definir o padrão de estrutura labiríntica do jogo de aventura como multicursal, Aarseth ressalta um outro conceito bastante relevante à descrição dos textos ergódicos: a não-linearidade.

2.5.3.2. A não-linearidade textual

Ao tratar da não-linearidade textual, Aarseth discute a dificuldade dos próprios teóricos em chegar a um acordo sobre o uso desse termo. Quando aplicada a textos tradicionais, a idéia da não-linearidade indica certa subversão ou ausência de algum elemento característico da estrutura literária canônica. No entanto, bastante diferente é sua interpretação no âmbito da teoria ergódica da literatura.

Um texto não-linear, conforme argumenta Aarseth, deve ter a habilidade de suscitar diferentes rumos, e essa variação deve refletir uma necessidade do próprio texto. Ainda sim, há dois “tipos” de não-linearidade: a *multilinearidade*, quando há uma única trajetória a ser seguida no texto e a *não-linearidade* propriamente dita, quando os caminhos se bifurcam dentro do texto e cada um deles torna-se apenas potencial – é o caso do jogo de aventura, onde pode haver várias trajetórias que se originam em um mesmo ponto do texto.

Ainda, para o autor, o cálculo é a verdadeira essência da não-linearidade textual; todas as trajetórias, bem como possíveis desvios ou interrupções, devem ser precisamente calculadas, pois um caminho potencial, quando tomado, precisa continuar a compor o sentido do texto.

Se, por um lado, o conceito da não-linearidade sofre com a falta de consenso entre os estudiosos, por outro, o autor também questiona o próprio paradigma da linearidade textual, comumente associada ao texto impresso. Aarseth afirma que um livro pode ser aberto em qualquer ponto pelo leitor, sendo, portanto, de acesso “aleatório”. O pesquisador conclui que o próprio conceito de linearidade é bastante problemático, como bem ilustra a *tese barthesiana*, que associa o interesse do leitor ao ritmo que este emprega à leitura, muitas vezes resultando na descontinuidade do texto.

Embora Aarseth reconheça a importância e utilidade dos dois conceitos (linearidade e não-linearidade) como ponto de partida a qualquer análise textual ergódica, considera bastante perigoso estabelecer uma dicotomia imediata entre eles, e sugere que sempre sejam analisados de acordo com o universo particular de cada texto.

A carência de rigor analítico (como em relação à não-linearidade) e poucas aberturas para novas reflexões são críticas permanentes que o autor faz aos teóricos da literatura. Segundo Aarseth, eles tentam submeter uma nova geração de textos (sejam eletrônicos ou impressos, mas com características singulares evidentes) aos mesmos parâmetros utilizados para analisar textos canônicos.

Os muitos questionamentos levantados pelo autor reforçam a necessidade de um novo modelo de análise textual. É com o visível intuito de contribuir para o esclarecimento das diferenças e similaridades entre textos ergódicos e canônicos que Aarseth propõe a tipologia ergódica como um modelo de análise, cujas características apresentaremos nos próximos tópicos.

2.6. Um conjunto de textos ergódicos

Aarseth dedica o terceiro capítulo de *Cybertext* à exposição de sua teoria. Para realizar sua pesquisa, Aarseth utiliza o método da análise correspondencial, viabilizado pelo programa *Analytica*, criado por Daniel Apollon, na Universidade de Bergen. Segundo o autor, o método não foi desenvolvido para ser aplicado aos *media* textuais, fato este que o torna, nesse contexto, apenas um método experimental.

O foco principal da análise de Aarseth é a textualidade, isto é, ele deseja mostrar que há algo de “textual” em todas as amostras de textos selecionadas. O material de Aarseth (que apresentaremos nos próximos parágrafos) é composto por 23 textos – 10 impressos e 13

eletrônicos – que foram reunidos de forma eclética, com o principal critério de divergirem uns dos outros em, ao menos, uma das variáveis propostas pelo autor na tipologia ergódica.

O *I Ching* é um antigo livro de sabedoria chinesa. Para executar a leitura desse livro, o operador concentra-se em uma pergunta de seu interesse, em pensamento, e obtém a resposta após lançar moedas (que definem o percurso de leitura do texto dentre 4.096 possibilidades). *Calligrammes* de Apollinaire (1916), é um livro de poemas que se bifurcam na página. *Cent mille milliards de poèmes*, de Raymond Queneau (1961), é um livro de poemas no qual o operador realiza o exercício de “compor sonetos”, ao escolher versos entre um conjunto restrito de possibilidades oferecidas pelo autor. *The Money Spider*, de Robin Waterfield e Winfred Davies (1988), é um livro de jogos em que o operador descobrirá um único percurso correto, a partir do trabalho com os fragmentos do texto, para resolver o enigma proposto. *Falcon 5: The Dying Sun*, de Mark Smith e Jamie Thomson (1986), é outro livro de jogos em que o jogador lança dados para decidir entre trajetórias. *Pale Fire*, de Wladimir Nabokov (1962) é um romance impresso, cujo enredo principal é depreendido pelo operador durante a leitura de um “poema”. *Composition N° 1*, de Marc Saporta (1962), é outro romance impresso, cujas folhas soltas devem ser embaralhadas pelo operador para definir uma seqüência de leitura. *Rayuela*, livro de Julio Cortazar (1966), traz uma orientação explícita ao operador para alternar o percurso de leitura. *Norisbo*, de Randi Strand (1992), é um livro artístico de funcionamento semelhante a um *origami*. O operador dobra as páginas e determina a próxima leitura, e assim sucessivamente. Aarseth ressalta que todos esses textos, embora impressos, apresentam comportamentos similares a textos eletrônicos.

Outro livro impresso, *Moby Dick*, de Herman Melville (1851), representa o modelo canônico de texto literário.

Além desses textos, Aarseth trabalha com os propriamente eletrônicos. *Adventure*, de William Crowther e Don Woods (1976), jogo de aventura em que o jogador explora um

mundo simulado e é obrigado a enfrentar inimigos e desafios. *Twin Kingdom Valley*, de Trevor Hall (1983), do qual o autor não oferece sinopse. *Afternoon*, de Michael Joyce (1990), e *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop (1991), são os romances hipertextuais estudados pelo autor. *Eliza*, de Joseph Weizenbaum (1966), e *Racter*, de Thomas Etter e William Chamberlain (1984), são dois programas de conversação. *Tale-spin*, de James Meehan, é um gerador de prosa. Aarseth também estuda os sistemas de texto com autoria coletiva *MUD 1*, de Richard Bartle e Roy Trubshaw (1980), baseado na rede para múltiplos usuários e *TinyMUD*, de James Aspnes (1989), que contou com a colaboração de uma autoria coletiva entre agosto de 1989 e abril de 1990.

I Am Awake at the Place Where Women Die, de Jenny Holzer (1993), é um texto eletrônico que repete de maneira infundável tristes mensagens ao operador. *Agrippa*, de William Gibson (1992), é um poema eletrônico cifrado que permite uma única decifração pelo operador. *The Unending Adventure*, de Allen S. Firstenberg (1995), é um texto espalhado pela *Net*, em cujas extremidades os operadores podem acrescentar trechos. *Book Unbound*, de John Cayley (1995), é um gerador holográfico de frases.

O recorte estabelecido por Aarseth permite distinguir quatro tipos de ficção ergódica: o jogo de aventura, o romance hipertextual, o discurso multiusuário – *MUD* e a ficção algorítmica. Apesar da abrangência do material de Aarseth, mais uma vez, é importante ressaltar que nesta pesquisa focalizamos apenas os textos dos jogos de aventura.

Antes de apresentarmos o conjunto de variáveis que compõem a teoria ergódica da literatura, é necessário considerar, mais detidamente, a informação ergódica. Em decorrência da natureza diversa de seu material de estudo, Aarseth faz uma abordagem bastante aprofundada da estrutura da informação ergódica. No entanto, como nos interessa focalizar apenas os textos dos jogos de aventura, vamos tentar explicitá-la de maneira bem mais

simples, pois ela é importante para compreender a “dinâmica” e a “determinabilidade”, duas das variáveis presentes na tipologia ergódica.

Entendemos que existem dois tipos de informação nos textos ergódicos. A informação “original”, denominada por Aarseth de *texton*, isto é, o fragmento textual assim como foi escrito pelo autor do texto. Poucos textos ergódicos orientam o operador a manter os *textons* intactos. Habitualmente, ele é obrigado a recombina-los, e os *textons* “trocam” de nome e passam a chamar-se *scriptons*, para indicar que, de alguma forma, houve intervenção do operador nos fragmentos originais do texto e que isso produziu uma “nova” informação.

Feita essa devida ressalva, na próxima seção, apresentaremos as variáveis que compõem a tipologia ergódica.

2.6.1. A tipologia ergódica

Aarseth dedica uma parte do terceiro capítulo de seu livro para descrever o conjunto de sete variáveis que compõem a tipologia ergódica: (1) dinâmica, (2) determinabilidade, (3) transiência, (4) perspectiva, (5) acesso, (6) ligação e (7) funções do operador (ou usuário, se considerarmos os textos eletrônicos).

A *dinâmica* diz respeito à variação de *textons* e de *scriptons*. Em um texto *estático*, o número de *scriptons* é fixo, pois todas as combinações possíveis entre os *textons* já foram planejadas pelo autor do texto, não há como o operador produzir uma informação “nova”. Em um texto *dinâmico*, o número de *scriptons* é variável, pois há várias possibilidades de combinação entre os *textons*, condicionadas ao progresso do operador no jogo.

A *determinabilidade* ainda refere-se aos *textons* e *scriptons*, mas de forma diferente. Em um texto “determinado”, uma dada situação produzirá sempre o mesmo resultado, isto é, os *scriptons* (entendidos como os resultados de uma ação) serão sempre os mesmos. Em um

texto “indeterminado” como o do jogo de aventura, entra em ação algum elemento aleatório (por exemplo, o dado) que torna os *scriptons* (resultados das ações) imprevisíveis.

A *transiência* refere-se ao ritmo textual (uma espécie de temporalidade inerente ao texto). Em um texto, se apenas a passagem do tempo for suficiente para o texto “liberar” novas informações para o operador, o texto é “transiente”, isto é, ele apresenta um ritmo informativo pré-determinado. Mas, se o operador precisar despende um gasto de energia para obter as informações, independentemente do tempo que ele esteja em contato com o texto, este é “intransiente”.

A *perspectiva* considera o ponto de vista do operador em relação ao texto. A perspectiva é “pessoal” se o operador atua no papel de um personagem da aventura. Se o operador permanece como um mero espectador do texto ou, ao contrário, conhece em detalhes seus bastidores, sua perspectiva é “impessoal”.

O *acesso* trata do modo de entrada e progresso do operador no texto. Há duas formas de acesso: “aleatório” ou “controlado”. O acesso ao texto de um romance canônico é “aleatório”, pois o leitor (teoricamente) pode iniciar a leitura em qualquer ponto do livro. No entanto, se o operador precisar percorrer certas passagens do texto antes de chegar a algum ponto específico deste, o acesso é “controlado”.

A *ligação* diz respeito à organização textual. As ligações entre os fragmentos de um texto podem ser “explícitas”, “condicionais” ou “independentes”. Ligação “explícita” é aquela que aponta um único caminho para a próxima ação do operador; a ligação “condicional” é a mais trabalhosa para o operador, pois só pode ser seguida quando se verificam certas circunstâncias (por exemplo, descobrir onde está escondida a chave para poder abrir uma porta e passar a um recinto secreto). Um texto “sem ligação” permite o acesso livre do operador a qualquer trecho, sem que nenhuma condição prévia seja cumprida.

A última variável, as *funções do operador* (ou usuário), considera as formas de “relacionamento” do leitor com o texto. Aarseth imputa ao operador ergódico quatro funções: a “explorativa”, a “configurativa”, a “textônica” e a “interpretativa”. Desempenhar a função “explorativa” implica a decisão do operador em adotar caminhos, dentre os programados no texto. Na função “configurativa”, o operador pode recombinaar fragmentos textuais (transformar *textons* em novos *scriptons*) dentre um conjunto de possibilidades. O desempenho da função “textônica” exige um conhecimento bem maior do operador (quase comparado à experiência de um autor), pois ele “age” em uma camada mais profunda do e acrescenta ao texto a própria escrita, isto é, ele mesmo produz os *textons*. O operador realiza a função “interpretativa” em todos os textos, com um diferencial no fluxo de informação: enquanto nas demais funções o fluxo origina-se no operador e dirige-se para o texto, nesta, o fluxo inverte-se e parte exclusivamente do texto em direção ao operador.

Uma vez que o operador desempenha a função interpretativa em todos os textos com os quais toma contato, uma das contribuições da teoria ergódica está em reconhecer essas outras três possibilidades (as demais funções) de o operador “relacionar-se” com o texto; assim, para que um texto seja considerado ergódico, além da função interpretativa, é preciso associar-lhe ao menos *uma* das outras três funções.

Aarseth exemplifica os resultados de sua pesquisa a partir de gráficos, que divide em quatro quadrantes. Segundo o autor, a distribuição dos textos nos quadrantes é bastante equilibrada: em vez de pólos distanciados quanto ao comportamento de textos eletrônicos e impressos, na perspectiva ergódica o autor observa uma sobreposição textual, como mostra a figura seguinte – a linha pontilhada diz respeito aos textos eletrônicos e a linha contínua refere-se aos textos impressos:

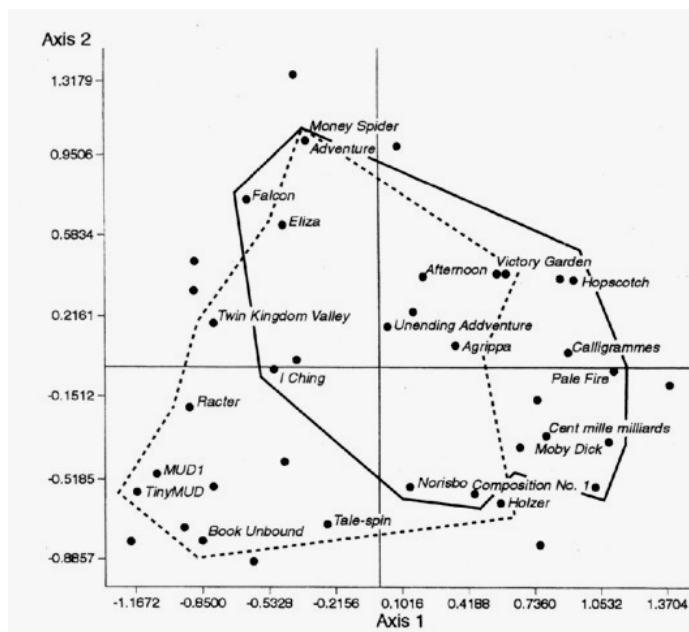


Figura. 4 - A sobreposição textual ergódica

Uma das leituras possíveis da figura possibilita perceber que dois textos impressos, *I Ching* e *Moby Dick*, ocupam diferentes quadrantes. Segundo Aarseth, essa diferença de comportamento dos textos em relação aos seus leitores só pôde ser observada em virtude da articulação das sete variáveis como categorias de análise. Baseando-se na tipologia ergódica, o autor rejeita uma concepção simplista do antagonismo “impresso / eletrônico” e busca discutir a diferença material desses suportes estabelecendo uma perspectiva funcional para o *medium*, isto é, como ele influencia o comportamento e o relacionamento entre os textos e seus operadores. O resultado da pesquisa, desencadeou um convite a repensar as concepções de texto, operador e do próprio *medium*, pois estes termos já não apresentam um significado óbvio no contexto da teoria ergódica.

Como vimos, os elementos da “máquina textual” ergódica atuam de forma conjunta e permitem distinguir quatro formas textuais bastante particulares, sendo uma delas o jogo de aventura, considerado por Aarseth como um *gênero de discurso*, cujas características apresentaremos nos próximos tópicos.

2.7. O jogo de aventura na perspectiva da literatura ergódica

Antes de apresentarmos os componentes do jogo de aventura como o conhecemos hoje, remontemos até a década de setenta, para encontrar seu representante mais primitivo. Sem computadores, sem *Internet* e sem o mercado editorial contemporâneo. Naquela época, nos Estados Unidos, havia um jogo de tabuleiro de bastante sucesso, criado por Gary Gygax, *Dungeons and Dragons (Masmorras e Dragões)*. Nesse jogo, os jogadores representavam papéis de aventureiros, que exploravam um mundo simulado, controlado pelo *Dungeon Master* (o inimigo, ou “Senhor da Masmorra”). Eles tinham a missão de localizar um tesouro, escondido nas masmorras. Um labirinto a explorar, monstros e outros inimigos, com os quais os jogadores deveriam lutar, dificultavam a chegada ao local de destino. Os resultados de todas as batalhas eram determinados pelo lançamento de dados, associados aos atributos pessoais de cada jogador.

Dungeons and Dragons alcançou ainda maior notoriedade ao ser adaptado para computador por William Crowther (guardadas as devidas proporções entre a tecnologia daquela época e a *Internet* atual). A adaptação, chamada *Adventures*, possuía ainda inúmeras falhas, mas foi aperfeiçoada a partir de sugestões de um amigo de Crowther, Don Woods, e se tornou o descendente mais bem sucedido do jogo de Gygax.

De volta a nossos dias, não nos cabe aqui repetir a incursão feita por Aarseth em outros jogos em domínio eletrônico, basta-nos reter que eles se inspiraram no modelo do primeiro *Adventures*. Esclarecidas as origens do jogo de aventura, passemos à sua “evolução”, a ponto de ser considerado por Aarseth como um gênero de discurso.

2.7.1. O jogo de aventura como gênero de discurso

Como já insistimos em outros momentos deste trabalho, para construir o sentido de um jogo de aventura, o operador necessita ler e compreender o conjunto de textos que o constitui, a fim de transformar o (aparente) caos em ordem. Para isso, o operador deve seguir uma série de procedimentos. Essa regularidade de leitura animou Aarseth a dar ao texto do jogo de aventura o *status* de gênero de discurso e, no quinto capítulo da obra, “*Intrigue and discourse in the Adventure Game*”, ele busca definir os elementos que permitem reconhecer o texto do jogo de aventura como um gênero de discurso, com características bastante singulares.

Nesse capítulo, o autor também coloca algumas questões sobre a qualidade do gênero jogo de aventura. Aarseth comenta as reações de partidários e críticos ao jogo de aventura como gênero. O autor não concorda com nenhum deles, pois, para elogiar ou ridicularizar o gênero, ambos ancoram-se nos padrões de análise propostos pela teoria literária. Para ele, exaltar o gênero é não reconhecer suas limitações e suas próprias “aspirações estéticas” e denegri-lo é ignorar a riqueza de suas possibilidades como um gênero que não comunga dos mesmos ideais e cânones da literatura narrativa e pode colaborar para uma nova percepção sobre o texto.

Após essas considerações do autor, na próxima seção, faremos uma tentativa de comparar os elementos próprios da narrativa de ficção tradicional e da narrativa de ficção ergódica enquanto gêneros de discurso.

2.7.2. As diferenças entre a ficção canônica e a ficção ergódica

O mistério detetivesco predomina no jogo de aventura para iniciantes, a fim de estimular a curiosidade e o interesse do novo público leitor. Um bandido, um “mocinho”, vários suspeitos e um objeto ou pessoa a encontrar ditam os rumos do “enredo”. O leitor deste trabalho pode objetar que, até aqui, há nada de novo na ficção ergódica quando comparada ao gênero de ficção canônica. No entanto, a ficção ergódica, além de comportar uma dimensão *empírica*, (lembramos que o autor deve experimentar o jogo, testá-lo, procurar possíveis falhas, antes de publicá-lo) é, literalmente, restrita à cooperação do operador; é a ação do operador que permite dar continuidade ao texto. Essa característica torna a narrativa de ficção ergódica *interativa* por excelência, ao contrário da ficção canônica, cujo desenrolar da história pode ser, até mesmo, indiferente à presença do leitor.

Para diferenciar a narrativa de ficção canônica da narrativa de ficção ergódica, Aarseth propõe um “refinamento” dos *elementos e planos do discurso* envolvidos nos dois tipos de ficção. Em primeiro lugar, consideraremos os *elementos* e, em seguida, os *planos de discurso* de ambas. Em uma narrativa de ficção canônica, temos os seguintes elementos: a *história, o leitor e o narrador* (bastante conhecidos de todos nós).

No entanto, segundo Aarseth, a narrativa de ficção ergódica, como gênero de discurso, tem a propriedade de desestabilizar a noção tradicional de “*história*”, pois há apenas um roteiro a ser seguido. O trabalho do operador consiste em explorar todas as pistas desse roteiro e, como consequência, construir uma única aventura. Aliás, Aarseth nega a existência de “qualquer história no sentido tradicional do termo”, pois durante a exploração do operador até mesmo acontecimentos do texto, tidos como certos na resolução da aventura, podem perder o sentido. Assim, para sugerir algo que moleste o operador e o desafie, Aarseth toma emprestado da teoria do drama o termo *intriga* e o utiliza para caracterizar o “esquema”, o

roteiro, que “impulsiona” o jogo de aventura. O autor justifica o empréstimo: a intriga ergódica pressiona / desafia o operador a agir e descobrir tudo o que nela se passa, colocando-o também como responsável pelo sucesso ou fracasso da aventura.

Em decorrência dessa posição, o operador ergódico é denominado por Aarseth de *intrigário* e também difere do *leitor* da narrativa canônica. Em jogos de aventura, o intrigário é diretamente responsável pelo que ocorre a um dos personagens principais da aventura e isso afeta a sua percepção dos acontecimentos da intriga ergódica. Ao experienciar a aventura, o intrigário não está em condições de perceber o desenrolar dos acontecimentos como espectador, pois não consegue “enxergar” o personagem como uma “outra pessoa”, mas o “confunde” consigo mesmo.

Além da intriga e do intrigário há um outro elemento fundamental na ficção narrativa ergódica: o *intrigante*, que, por sua vez, também difere da figura do *narrador* tradicional. O intrigante fundamenta sua atuação no roteiro da intriga; como um negociador, ele sugere, comanda, ironiza e se torna uma “entidade” que pode despertar a simpatia ou o ódio do intrigário e é, por definição, seu adversário no jogo. Segundo Aarseth, o intrigante é uma espécie de “arquiteto de bastidor” (*mastermind*) que, embora tenha a função de orientar o intrigário no texto, está sempre disposto a desafiá-lo e, até mesmo, a prejudicá-lo para o bem do desenvolvimento da intriga. Além dessas atribuições, cabe ao intrigante interpretar todos os papéis secundários da aventura; personagens que surgem apenas para fornecer pistas ou tornar mais rápida a resolução de algum obstáculo ou enigma.

Ainda, considerando as diferenças entre a ficção canônica e a ficção ergódica, passamos a tratar dos *planos do discurso*. Segundo Aarseth, a ficção tradicional apresenta um único plano do discurso que une o *plano da progressão* e o *plano do acontecimento*. Nesse plano *único*, a narração e a narrativa constituem uma unidade e a progressão do leitor acompanha o curso dos acontecimentos.

De acordo com o autor, em um jogo de aventura, isso não ocorre, pois há três planos do discurso: o *plano da progressão*, o *plano da negociação* e o *plano do acontecimento*. O *plano da progressão* consiste em perguntas e ordens acerca do próprio jogo. O *plano da negociação* compõe-se das ações propostas pelo intrigário ao intrigante para resolver os obstáculos da intriga. O *plano do acontecimento* resume-se no relato dos acontecimentos, feito pelo intrigante ao intrigário. Frequentemente, em um jogo de aventura, o *plano do acontecimento* permanece estagnado, enquanto desenvolvem-se os demais planos. Mas, somente após alguma ação significativa no *plano da negociação*, o plano do *acontecimento* volta a ser desenvolvido.

À primeira vista, a caracterização feita por Aarseth dos elementos e planos do discurso do texto do jogo de aventura parece um pouco confusa para nós, particularmente por ele não ter analisado nenhum jogo impresso. Mas, tentaremos esclarecer o funcionamento dos *elementos e planos de discurso* da ficção narrativa ergódica quando analisarmos alguns fragmentos da partida de *role playing game* (tópico 4.4).

Após apresentarmos os elementos e planos do discurso da ficção ergódica como gênero de discurso, no próximo capítulo descreveremos os procedimentos de análise adotados nesta pesquisa.

CAPÍTULO 3. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

METODOLOGIA

Como ponto de partida para a análise, no primeiro capítulo, definimos o *role playing game* como uma atividade lúdica que implica duas etapas consecutivas: uma, de leitura e compreensão do conjunto de textos do livro-jogo e outra, a da partida, ou seja, o processo de representação da aventura, a sua atualização pelo grupo de jogadores orientados por um Mestre.

Ainda, para desenvolver a análise, utilizamos os pressupostos da teoria ergódica da literatura para estudar o “texto” que constitui a base do jogo de aventura. Como vimos no capítulo teórico, um texto de natureza ergódica é concebido por Aarseth como sendo uma “máquina textual” constituída por *operador, signos verbais e midium*. Entretanto, quando necessário e oportuno, convocamos também os aportes da Lingüística Textual e da Teoria do Discurso.

Selecionamos para nosso estudo dois roteiros de aventura veiculados em dois suportes distintos – o encarte e o livro-jogo – pois, embora venham de diferentes suportes, ambos partilham a natureza típica de um texto ergódico. Além desse critério, a opção pela inclusão do encarte, deve-se também ao fato de que o encarte traz um roteiro de aventura cuja configuração se apresenta como menos complexa que a do livro-jogo e, portanto, mais acessível a um potencial operador que pretenda aprender a jogar o roteiro da aventura. Esse caráter didático facilita a compreensão do *role playing game* por quem, pela primeira vez, toma contato com esse tipo de jogo.

Na análise de ambos os roteiros de aventura, tanto o do encarte quanto o do livro-jogo, adotamos o ponto de vista de um operador que irá aprender o jogo de aventura e se tornar o Mestre – o “narrador” e orientador da partida. Foi esse o ponto de vista escolhido

pelo analista, embora o roteiro de aventura veiculado pelo encarte possibilite duas perspectivas de leitura: uma restrita, em que o operador é convidado a assumir o papel de herói da aventura e outra ampla, em que o operador é instado a assumir o papel de narrador ou Mestre do jogo.

Em uma primeira etapa de análise, realizamos uma leitura seqüencial do conjunto de textos veiculados, respectivamente, pelo encarte e pelo livro-jogo (cf. tópicos 1.5 e 1.6), pois é imprescindível que todo operador que vise se tornar Mestre conheça o roteiro da aventura, as regras básicas e todos materiais necessários para desenvolver o jogo de aventura.

Depois do estudo abrangente que fizemos das duas publicações, elegemos as páginas que trazem as “*Cenas*” como os lugares privilegiados para estudar o roteiro de aventura, pois é nas “*Cenas*” e em seus paratextos que o operador encontrará as pistas necessárias para se deslocar adequadamente através do “labirinto” constituído pelo conjunto de textos do encarte ou do livro-jogo.

Em seguida, realizamos uma nova leitura e, nessa ocasião, fizemos alguns “recortes”. Desta forma, não apresentamos aqui a análise de todas as cenas do encarte e do livro-jogo e sim um estudo de algumas cenas do roteiro, escolhidas em função de determinados aspectos que, como analista, gostaríamos de explicitar no processo de leitura de um texto ergódico.

Assim, escolhemos cinco cenas do encarte (de um total de vinte e uma) e duas cenas do livro-jogo (de um total de doze). Para a escolha dessas cenas, nos baseamos em alguns critérios: a primeira cena foi selecionada por constituir-se em ponto de partida para o *intrigante* armar a *intriga* ergódica; a segunda cena, por sua vez, traz indicações (pistas) que possibilitam desencadear alguns percursos de leitura possíveis para o roteiro da aventura, o que permite explicitar procedimentos bastante típicos de leitura em “sistema” de hipertexto. Em relação ao encarte, além das duas cenas iniciais, acrescentamos mais três cenas, para que pudéssemos considerar em nossa análise uma pequena parte do conteúdo informacional

veiculado e mostrar como este se relaciona ao texto “ficcional”. No livro-jogo, as pistas da segunda cena da aventura já trazem indicações sobre esses conteúdos informacionais que, no caso, referem o pintor Portinari.

Tendo em vista ainda a questão da leitura em “sistema” de hipertexto, focalizamos, ao longo da análise das cenas escolhidas, algumas características constitutivas de um texto de natureza ergódica, especialmente a não-linearidade, a espacialidade topográfica, a fragmentaridade, a multissemiótica, a iteratividade e, ao final, a interatividade.

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

Ao final dessa etapa de leitura, nos detivemos também no conteúdo informacional (‘pedagógico’) contido nas cenas e paratextos das duas publicações, com o objetivo de avaliar o tratamento das informações e sugestões propostas ao operador, tendo em vista a proposta de articulação entre jogo e aprendizagem (cf. tópico 4.3).

Desta forma, em relação ao livro-jogo, as pistas da segunda cena tornaram-se ponto de partida para a análise do conteúdo informacional. São essas pistas que levam a determinadas cenas, cujo tema é a vida ou a obra de Portinari. Para analisar o tratamento da informação, nos baseamos nas sugestões do texto complementar – *Apêndice 2* (p. 31-2) – e em um dos livros indicados na bibliografia do próprio livro-jogo.³¹ Estabelecemos um cruzamento entre os textos de referência e o livro-jogo para mostrar como as informações são apresentadas ao operador e possíveis distorções desse conteúdo informacional.

³¹ *Cândido Portinari*, Annateresa Fabris, 1996. (cf. indicação completa na bibliografia do presente trabalho).

Em uma segunda etapa de análise, observamos e gravamos uma partida de *role playing game*, que foi documentada em um único DVD, com duração de duas horas.³²

Selecionamos dez trechos da partida para estudo. Neste estudo, privilegiamos a atuação do Mestre do jogo na interação com os jogadores, pois ele o responsável pelo desenvolvimento do jogo, uma vez que lhe cabe oferecer “o texto” que vai orientar as ações dos jogadores.³³ Também aproveitamos “o texto” construído no decorrer da partida para comentar os elementos e planos de discurso da ficção narrativa canônica e ergódica e ressaltar como essa estrutura, típica dos textos ergódicos, propicia alterações e acréscimos em relação ao roteiro de aventura originalmente proposto pelo livro-jogo.

Ainda, com relação ao processo de (re)construção interativa do texto pelo grupo de jogadores, pretendemos analisar o desempenho do Mestre ou “narrador” do jogo frente às alterações e acréscimos dos jogadores ao roteiro original do livro-jogo: o monitoramento da leitura e as estratégias que o Mestre utiliza para manter os jogadores dentro do roteiro previsto (“imaginado” por ele), mesmo considerando as intervenções do grupo no decorrer da partida.

O critério para selecionarmos as duas cenas iniciais que foram “atualizadas” na partida coincide com os mesmos critérios que levaram à seleção das cenas do livro-jogo na primeira etapa de análise.

Nessa análise, contamos com a posição privilegiada de analista que, conhecendo previamente a proposta do jogo de aventura oferecido pelo livro-jogo, pode avaliar o sucesso ou o fracasso do Mestre no exercício de sua função: realizar uma leitura proficiente do conjunto de textos do livro-jogo, oferecê-la aos jogadores, e transformá-la, com a colaboração destes, em um “novo texto”, ludicamente reconstruído durante a partida.

³² O aparelho utilizado para gravar as cópias do DVD original dividiu cada cópia (apresentada em anexo) em trechos com duração de cinco minutos, totalizando 25 trechos e, automaticamente, denominou-os “capítulos”. Pedimos ao leitor a gentileza de desconsiderar essa denominação e informamos que as duas cenas analisadas ocupam cerca de 13 fragmentos, isto é, em torno de 63 minutos de partida.

³³ Esse texto é “imaginado” pelo Mestre para desenvolver a aventura de modo a associar entretenimento / conhecimento.

Acreditamos que essa trajetória nos permita discutir o componente ‘pedagógico’ que se vem atribuindo *role playing game*. No próximo capítulo, damos início à análise do material da pesquisa.

CAPÍTULO 4. ANÁLISE

4.1. Análise do encarte *A travessia do Liso do Suçuarão*

O encarte que acompanha a *Revista do Ensino Médio* apresenta tamanho reduzido e tem a função de fornecer ao operador uma amostra de aventura de *role playing game* e instigá-lo a promover o uso deste material em sala de aula. A seguir, na figura 5, reproduzimos a capa da publicação:

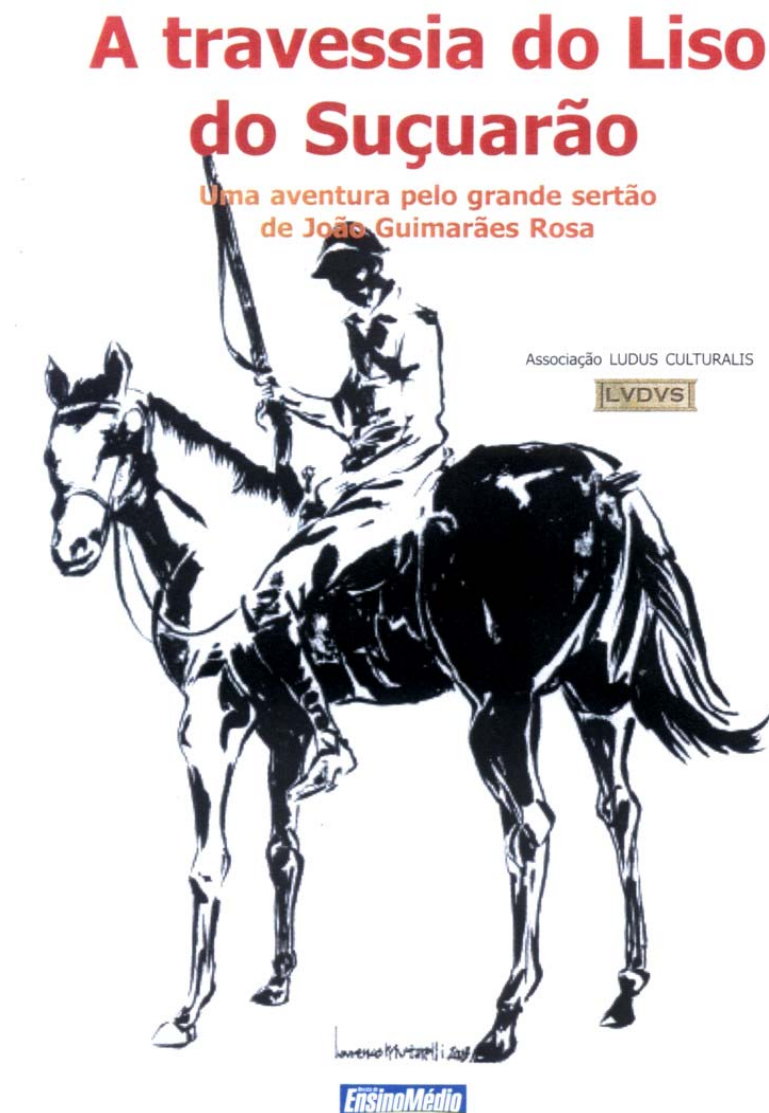


Figura 5 – A capa do encarte

A capa mostra o título do jogo de aventura centralizado, em grandes letras vermelhas, seguido de um subtítulo em letras menores, em tom alaranjado. A ilustração, em preto e branco, “invade” o espaço dos signos verbais e mostra um homem sobre um cavalo. À direita, entre os signos verbais e a ilustração, informa-se ao operador a identidade da empresa responsável pela produção do material (Associação *Ludus Culturalis*), acompanhada de seu logotipo. Aos pés da figura (como se “dividisse” o solo com o animal), em letra cursiva, há a assinatura do ilustrador do texto, Lourenço Mutarelli, seguida da data da publicação (2004). Logo abaixo, há o logotipo da *Revista do Ensino Médio*, do Ministério da Educação e Cultura, dentro da qual o encarte foi inserido.

O título, *A travessia do Liso do Suçuarão*, mais o subtítulo, *uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa* associam a aventura ao romance *Grande Sertão: Veredas* de João Guimarães Rosa. Essa “pista” individualiza o cavaleiro da ilustração: não se trata de qualquer homem e sim do jagunço destemido que habita o universo ficcional deste grande escritor brasileiro.

Examinamos novamente a capa e voltamos um olhar mais detido à ilustração: o homem veste um traje típico do sertão (o chapéu inconfundível, botas de cano alto, calça e camisa). A arma em punho na mão direita e a rédea do cavalo na mão esquerda sugerem prontidão para o combate. Combate e sertão já indiciados pelos próprios signos verbais: as letras grandes, vermelhas como o sangue das batalhas entre o bando de *Urutu Branco* e Hermógenes (descritas no texto original) ou alaranjadas, à semelhança do sol inclemente, enfrentado por esses mesmos sertanejos ao cruzar o sertão.

A proposta – associar o lúdico ao pedagógico – também é anunciada na própria capa do encarte, por meio da presença simultânea dos logotipos da *Ludus Culturalis* e da *Revista do Ensino Médio* – MEC. A leitura pormenorizada dos elementos presentes na capa é suficiente para que façamos algumas hipóteses sobre o texto.

Na análise desses elementos que aparecem na capa (título, subtítulo, ilustração, logotipos), podemos constatar a função de destaque atribuída ao paratexto³⁴ no texto ergódico. Tanto Genette (1982; 1987) quanto Maingueneau (1998; 2001; 2002) destacam a importância do paratexto; fazem menção, respectivamente, a sua dimensão pragmática e à participação importante na configuração de cada gênero.

Como veremos no decorrer deste capítulo de análise, ambas as funções do paratexto são relevantes: a de orientar o operador no processo de leitura do texto e a de contribuir para a configuração do gênero. Nesse particular, cabe chamar atenção para o paratexto típico do *role playing game*: o texto complementar, sem o qual o operador interessado em aprender o jogo de aventura não teria elementos suficientes para desenvolvê-lo.

De volta à análise das páginas iniciais do encarte, entre a capa e o texto ficcional, podemos observar os textos complementares, localizados nas páginas 2 e 3 do encarte, conforme reproduzimos nas figuras 6 e 7, a seguir:

³⁴ Segundo Genette (1982), os enunciados que emolduram e tornam singular o texto são chamados *paratexto*. Os textos podem vir acompanhados por vários tipos de paratextos: os subtítulos, intertítulos, prefácios, pós-fácios, as advertências, notas marginais, ilustrações e os sinais acessórios. Posteriormente (1987) Genette atribui traços e funções ao paratexto: características *espaciais* (colocação), *temporais* (momento de aparição e desaparecimento), *substanciais* (escolhas icônicas, materiais, redacionais) *funcionais e pragmáticas* (funções e finalidades). Esses traços concedem um entorno variável a cada texto. Genette também ressalta a dimensão pragmática do paratexto e acentua sua grande relevância para orientar o leitor no processo de leitura.

Apresentação

A travessia do Liso do Suçuarão é um exemplo de aventura-solo, um tipo de história interativa no qual **voce** controla as ações do personagem principal, e o texto, dividido em cenas numeradas, faz as vezes do narrador. Nesta aventura, **voce** interpretará o papel do jagunço Riobaldo, o chefe Urutu-Branco, protagonista do romance *Grande sertão: veredas*, de João Guimarães Rosa. Sua missão é atravessar o Liso do Suçuarão, um deserto meio real, meio imaginário, entranhado entre o norte de Minas Gerais e o sul da Bahia. Ao longo da jornada, você e o seu bando de jagunços enfrentarão os males do sertão — a guerra, a seca, a peste e a fome —, mas terão como aliados valiosos a força da vontade e do pensamento.

Apesar da aventura se basear nos personagens e na ambientação de um grande romance brasileiro, não se trata de um material que possa interessar somente aos professores de Língua Portuguesa e Literatura. Ao contrário, os desafios apresentados podem ser explorados e desenvolvidos em maior ou menor grau por professores de Geografia, História, Matemática e Ciências, pois a aventura também aborda, entre outros temas, a paisagem, a figura histórica e literária do jagunço, proporções, métodos de separação de misturas e saúde.

Você não precisa ter lido *Grande sertão: veredas* para experimentar a aventura-solo *A travessia do Liso do Suçuarão*. O texto guarda alguma semelhança com o estilo rosiano, mas a maioria das palavras empregadas pode ser encontrada num bom dicionário.

Como utilizar o roteiro de aventura

Para participar da brincadeira, não leia a aventura de acordo com a seqüência numérica das cenas (zero, 1, 2, 3 etc.). Se lida dessa maneira, a história não fará o menor sentido. Comece na cena zero e, a partir daí, siga as instruções fornecidas a cada cena. As instruções aparecerão sempre *em itálico*. Você terá de optar por um itinerário de leitura que provavelmente ligará as cenas em seqüências inusitadas (zero, 1, 16, 7 etc.). Ao final da cena 1, por exemplo, você precisa decidir qual cena ler a seguir. Será a 4 ou a 16? Coisas diferentes podem acontecer de acordo com suas opções.

Materiais necessários

Você precisará de lápis, borracha, papel, um dado de seis faces e uma cópia da ficha de personagem encontrada na página 4. Você aprenderá a criar um personagem na seção *O personagem* (p. 03). O roteiro de aventura alertará você toda vez que for necessário modificar a ficha de personagem ou utilizar o dado, além de fornecer instruções (*em itálico*) de como fazê-lo.

O passo seguinte

Depois de ler e vivenciar a aventura-solo, você pode experimentá-la de uma outra maneira com seus alunos, filhos, sobrinhos, colegas, amigos, enfim, com quem você quiser.

Que tal transformá-la numa aventura de RPG*?

Reúna algumas pessoas para jogar com você, seja em sua casa, na escola, num centro comunitário, onde quer que todos possam se sentar confortavelmente e utilizar os materiais necessários. Um de vocês deve assumir o papel do narrador e utilizar o roteiro para envolver os outros participantes numa história interativa. O narrador pode ser você, um aluno, um amigo ou qualquer pessoa que goste de contar histórias. Se você reunir um grande número de interessados em “jogar” a aventura *A travessia do Liso do Suçuarão*, é aconselhável dividi-los em grupos menores de maneira que em cada um deles haja um narrador e alguns jogadores (mínimo de dois e máximo de seis jogadores para cada narrador). Os narradores precisam ler o roteiro de aventura previamente, mas é melhor que os jogadores desconheçam completamente a história.

Cada jogador deve criar um jagunço do bando de Urutu-Branco e preencher uma ficha de personagem. O narrador deve orientá-los ao longo do processo de criação de personagens assim como a seção *O personagem* orientou você.

O personagem

Para criar o chefe Urutu-Branco, ou qualquer outro jagunço, preencha a ficha de personagem. Comece pelos campos **Nome**, **Descrição física** e **Personalidade**. Você pode criar um personagem com qualquer tipo físico e com a personalidade que você desejar. Use a criatividade.

A seguir, determine o valor de cada um dos quatro atributos do personagem: **Inteligência**, **Agilidade**, **Força** e **Saúde**. Você tem 15 pontos para distribuir entre esses atributos como quiser. O valor mínimo de um atributo é 1, e o máximo é 6. O ser humano mediano costuma ter 3 pontos num determinado atributo.

Calcule sua **Força de Vontade**, somando Inteligência e Força e dividindo o resultado por dois.

Se o seu personagem é chefe de bando, como o Urutu-Branco, você também precisa tomar nota da **Jagunçama**, o número de jagunços sob seu comando. Você começa com 30 jagunços em seu bando. Se o seu personagem não é um líder, você não precisa se preocupar com a característica Jagunçama.

O personagem está pronto. Você já pode começar a aventura.

Vá para a cena zero.

* Sobre RPGs, ou jogos de representação, veja a matéria na revista do MEC, ano 1, número 03. O sítio eletrônico da LUDUS CULTURALIS, www.rpgeducacao.com.br, explica sucintamente a dinâmica do jogo e traz um exemplo ilustrativo. Você também pode entrar em contato conosco por meio de correio eletrônico (ludus@rpgeducacao.com.br) para esclarecer dúvidas.

Figura 7 - página 3 (texto complementar do encarte)

Ao ler a “Apresentação” e suas respectivas seções, entramos em contato com o texto complementar. A partir dele, podemos estabelecer relações intertextuais e intratextuais. Logo na introdução da “Apresentação”, observamos a presença de um intertexto, nas referências às disciplinas do currículo escolar e à literatura brasileira, conhecimentos evidentemente partilhados com o público de educadores. Nas seções em que se subdivide a “Apresentação”, o operador é orientado a buscar outras informações necessárias ao desenvolvimento do jogo no interior do próprio encarte: como ler o roteiro da aventura; os materiais de que precisa para participar da partida, particularmente a “Ficha de Personagem”, que traz orientações para criar um personagem.

Dando continuidade à análise do encarte, chegamos ao roteiro da aventura, segmentado em *Cenas* e nos detemos na *Cena zero*, reproduzida na figura 8, a seguir:

Cena zero

Ajagunçada que antes foi de Joca Ramiro, nobre chefe de grande figura; que rompeu o sertão de uma banda a outra do São Francisco sob Medeiro Vaz, o tenente dos gerais; que lutou na Fazenda dos Tucanos com o goiano Zé Bebelo na liderança; agora essa valente jagunçama responde ao muito forte e brabo chefe Urutu-Branco: **VOCÊ**.

Já se vão quase cinco anos de guerra. Há tempos **vocês** dão caça aos judas que mataram Joca Ramiro à traição, enfrentando os inimigos e a soldadesca raivosa que descompreende a justiça e a honradez. Mas os judas — esse Hermógenes, filho do diá, mais Ricardão e o bando todo — há cinco anos se escondem e fogem do combate franco e legal.

Em terras baianas, o Hermógenes tem fazenda, casa e família. Se lá **vocês** chegassem com força e valentia, e de lá levassem a mulher do assassim, capturada... Ah, combate ele daria. É a lei do sertão. Mas o Hermógenes tem muitos homens de tocaia nas grotas e nos caminhos todos que levam à sua querência dele. Só de uma banda é que não espera assalto, pois a fazenda se limita com o raso mais seco que há, um escampo dos infernos de nome Liso do Suçuarão. Dias e dias de travessia, pisando areia e pedra. Nem água nem planta não há. E o sol inclemente.

Quando Medeiro Vaz ainda era líder, **vocês** tentaram a travessia, aprovisionados de mulas cargueiras, carne, farinha, rapadura, seis novinhos gordos e bogós cheinhos d'água. Perderam provisões, companheiros e cavalos; sofreram a seca, a fome e a peste. Fracassaram. Seguir não foi possível. Adiamento.

E agora, **você**, o chefe Urutu-Branco, montado no formoso cavalo gateado Siruiz, revela a todos a sua vontade de cruzar o Liso do Suçuarão e apanhar desavisados os hermógenes e cardões. Vocês vão ter que viajar levinhos. Pra que mais embaraços? Comida e água pra cinco dias, dois burricos carregados, e só. Carece de ter muita coragem pra atravessar o deserto assim sem grandes preparativos!

— “Se amanhã meu dia for, em depois d'amanhã não me vejo” — diz o jagunço Reinaldo, também chamado Diadorim, valente, bom de faca e grande amigo seu. Boa lembrança.

Os homens se inflamam. Jagunço aprecia mais ainda quem dá ordem endiabrada. **Você** olha pros companheiros e vê uma gana feroz em cada rosto. Só então você percebe que também está sorrindo. Que seja. A travessia do Suçuarão vai trazer fama grande a todos.

Vá para a cena 1.

Você é o narrador

Se você for o **narrador**, leia a cena zero para os jogadores, ou então relate os acontecimentos principais com suas próprias palavras. É importante que os jogadores saibam que Hermógenes e Ricardão mataram o chefe Joca Ramiro à traição e há quase cinco anos escapam da vingança do bando de jagunços do qual os personagens fazem parte. Deixe bem claro o objetivo da aventura: **atravessar o Liso do Suçuarão e atacar a fazenda de Hermógenes**.

Ao relatar a tentativa fracassada de Medeiro Vaz de atravessar o liso, você acabará ressaltando a dificuldade e a audácia da empreitada proposta por Urutu-Branco.

Depois de narrar a cena zero, esclareça qualquer dúvida dos jogadores e pergunte se os personagens são corajosos o bastante para seguir o chefe. Anime-os a participarem da aventura e a interpretarem a valentia dos personagens. Os jagunços de *Grande sertão: veredas* são heróicos, principalmente aqueles que serviram sob as ordens de Joca Ramiro e Medeiro Vaz.

A página cinco do encarte (figura 8) é dividida em colunas e mostra os dois textos (o “ficcional” e complementar). O texto “ficcional” ocupa 2/3 da página, isto é, duas colunas, em fundo branco e fonte semelhante a *times new roman*. Há dois textos complementares: um, a instrução no final do texto “ficcional”, destacada pelo itálico e outro, que ocupa apenas 1/3 da página (a coluna à direita), com limites demarcados por duas características: a mudança da cor de fundo (de branca para amarela) e a alteração de fonte (de *times new roman* para arial). Há, nesse texto complementar, além do parágrafo, uma divisão textual em três pequenos blocos que mostram as “etapas” de envolvimento dos jogadores pelo Mestre (caso a aventura solo seja transformada em aventura de mesa, isto é, coletiva).

O texto “ficcional” inicia-se com um resumo da história pregressa do chefe *Urutu Branco* e mostra o momento em que ele comunica a seu bando a decisão de cruzar novamente o Liso do Suçuarão, com a finalidade de atacar a fazenda de Hermógenes e forçá-lo ao combate, para vingar a morte de Joca Ramiro.

Considerando a proposta do autor do texto do jogo, observamos que ele oferece dois percursos de leitura: um que nos induz a adotarmos um ponto de vista restrito, que limita nossa leitura do texto de “ficção” e nos incita a assumir o papel do personagem principal, o chefe *Urutu Branco*. Outro que nos induz à adoção de um ponto de vista mais amplo, aquele que privilegia o texto “ficcional” complementado por informações e orientações que são inseridas para nos instigar a transformar a aventura solo em aventura coletiva e, preferencialmente, nos leva a assumir a função de Mestre do jogo.³⁵

Ao final da *Cena zero*, o texto indica uma única trajetória: “Vá para a *Cena 1*”, que reproduzimos a seguir, na figura 9.³⁶

³⁵ A referência estável do dêitico “você”, no texto complementar da *Cena Zero*, é que nos permite reconhecer as duas possibilidades de ler (“jogar”) o mesmo texto.

³⁶ Para facilitar a análise, fizemos uma montagem em relação aos paratextos da *Cena 1*. Na diagramação original da página, o *box* amarelo inicia-se na margem direita da p. 6 e é finalizado na margem esquerda da p. 7. Optamos por colocá-lo na mesma página da *cena 1*, para evitar escanear outra figura, pois esta não traria maiores contribuições à análise; ao contrário, suscitaria equívocos no leitor.

Você é o narrador

Quando você assumir o papel de narrador, lembre-se de que não poderá decidir o que os personagens interpretados pelos jogadores devem dizer ou fazer. Sua função como narrador é descrever a cena com vivacidade. Não conte apenas o que os personagens vêem: recorra aos outros sentidos, explore os sons, os cheiros e as sensações térmicas e táteis do ambiente. Mas não se apegue a descrições muito longas. Estimule os participantes a fazerem perguntas sobre os objetos que porventura estão ao alcance da mão, à disposição dos vários personagens e coisas do gênero.

Ao dar por terminada a descrição, pergunte aos jogadores o que eles desejam que seus personagens façam. Essa é a função mais importante do narrador de uma aventura de RPG: dar voz e vez aos jogadores. O narrador também é responsável pela interpretação dos aliados e inimigos dos personagens principais. Na cena 1, por exemplo, caberia ao narrador interpretar o jagunço Fafafa e perguntar aos personagens dos jogadores se o bando quer fugir ou dar combate.

No roteiro da aventura-solo,

Cena 1

Vocês acampam perto de uma tapera à beira d'água, debaixo dos buritis. Enquanto ainda há uma réstia de luz, os jagunços cuidam dos animais, enchem os bogós de couro e as cabaças com a água limpa da vereda, amarram as redes e pensam na façanha que logo vão realizar.

Mas a noite chega ligeira. Noite de lua no céu limpo do sertão. Frio do verão. O acampamento começa a adormecer. O vozerio animado dos jagunços vai dando lugar à cantoria dos grilos e das jias miúdas, escondidas nas touceiras à beira d'água. O ar cheira a capim molhado, fumo de corda e suor de cavalo.

O Suzarte, companheiro bom, jagunço rastreador, pega a roncar alto ao seu lado. Enroscado na rede de buriti, você está naquele dorme, não dorme. Vai quando... Ai! Que é isso? Você sente uma picada bem do lado direito, em cima das costelas. Carrapato. Bicho maligno, chupador de sangue. Você se livra do micuim e coça a feridinha.

Faça um teste de percepção. Jogue o dado. Se o resultado obtido for menor ou igual à pontuação de Inteligência de seu personagem, você terá sucesso e poderá continuar a ler a cena 1. Caso contrário, o personagem falará no teste de percepção e você deverá passar à cena 10.

Que barulho é esse? Estalido de galho seco. Pisado. É bicho ou gente? Com o canto do olho, você avista uma sombra se levantando no mato e um mosquetão fazendo pontaria.

— É o inimigo! É a guerra! — você dá o alarma.

Os jagunços pulam das redes, os rifles e as garruchas nas mãos. Ouve-se o primeiro tiro. Debaixo de bala, todos vocês correm pra proteção das paredes carcomidas da tapera. Nenhum ferido. Os companheiros olham pra você e esperam as ordens.

— Tem uns trinta deles lá fora, chefe — grita o Alaripe.

— Estamos parelhos. Somos trinta aqui dentro — lembra Diadorim.

— A gente foge ou dá combate, chefe? — pergunta o Fafafa.

O que você faz?

Se você decidir fugir, vá para a cena 16.

Se você decidir dar combate, vá para a cena 4.

oferecemos apenas duas opções de ação ao final da cena 1: a fuga ou o combate. Quando mais jogadores estão envolvidos e há um narrador de carne e osso atuando, as opções podem ser muito mais diversificadas. Um personagem na mesma situação da cena 1, por exemplo, poderia se render, ou tentar parlamentar com os inimigos. Nesses casos, o narrador precisa improvisar as respostas do ambiente ou dos aliados e adversários às ações dos protagonistas. O narrador preparado leu todo o roteiro de aventura, conhece bem os objetivos da missão e os rumos que a história pode tomar. O improvisado não deve ser uma dificuldade.

A diagramação da página que traz a *Cena 1* (figura 9) segue o mesmo padrão da página em que se acha a *Cena Zero*: em ambas, os textos estão distribuídos em colunas. Na página da *Cena 1*, o texto “ficcional” vem na coluna do meio, ladeado à esquerda por outra coluna, ocupada por um texto complementar. Há, porém, diferenças entre a distribuição das informações complementares em uma página e na outra. Na página da *Cena 1*, o texto de “ficção” é “quebrado” e nele se introduz um texto complementar (que sugere um “teste”), com função diferente: autorizar-nos (ou não) a prosseguir a leitura da intriga na *Cena 1*. Trata-se de um procedimento que “afeta” o processamento da leitura, uma vez que requer a atenção e habilidade do operador do texto para não “truncar” a coerência da aventura.

O “teste” é um elemento muito comum no texto ergódico do jogo de aventura. Trata-se de um obstáculo à progressão da leitura do operador, para “lembrá-lo” que ele está diante de um texto diferente. Se o operador tiver sucesso, “[...] poderá continuar a ler a *cena 1*, caso contrário, [...] deverá passar à *cena 10*”. Nas duas *cenar*s (**1** ou **10**), o bando de *Urutu Branco* é ameaçado pela presença de inimigos. A diferença entre uma *cena* e outra é que, na *Cena 1*, um dos jagunços percebe a proximidade dos inimigos e avisa o grupo (possibilitando-lhe maiores condições de defesa) e, na *Cena 10*, isso não ocorre: o bando é surpreendido por uma ataque feroz dos inimigos e perde cinco jagunços. Apesar dessas diferenças, é interessante observar que, em qualquer uma das alternativas apresentadas, será garantida a coerência narrativa da aventura.

Assim, tivemos que optar por uma das *Cenas* (**1** ou **10**) e preferimos continuar a ler a *Cena 1*. Ainda nessa *Cena*, ao final do texto “ficcional”, encontramos outras duas instruções para dar prosseguimento à aventura: “[...] vá para a *cena 16*” ou “[...] vá para a *cena 4*”. São instruções que alimentam a intriga e, ainda que de forma coerciva, oferecem mais de uma possibilidade para continuá-la. O episódio que constitui a *Cena 1* termina no momento em que Fafafa (um dos jagunços do bando) pergunta ao chefe *Urutu Branco*: “A gente foge ou dá

combate, chefe? A decisão fica por conta do operador... Diante da obrigatoriedade de realizar mais uma escolha, nós optamos pela *Cena 16*.

Mas, antes de nos certificarmos desse percurso, é aconselhável ler o *box* amarelo. Esse procedimento é adequado ao operador de um texto ergódico: a leitura atenta, sem pressa. Mas, no *box* amarelo, que se inicia na página 6 e termina apenas na página 7, não encontramos nenhuma orientação que nos induza a escolher um dos percursos. Optamos, então, pela *Cena 16*, reproduzida na figura 10, na próxima página.³⁷

Para aperfeiçoar a análise do texto da *Cena 1*, além da noção de “sistema” oriunda da teoria ergódica, convocamos as contribuições da Linguística Textual sobre o *hipertexto*³⁸. Destacamos, ainda na *Cena 1*, um dos traços do hipertexto, a *iteratividade*. Somos obrigados pelo texto a retornar a vários intratextos do encarte e repetir-lhes a leitura, focalizando a cada momento informações diferentes, de acordo com as exigências e necessidades da aventura. A repetição (ou iteratividade) contribui para esquadrinharmos o texto e construirmos uma *memória* sobre ele. Esse trabalho, bem executado, garante também uma percepção coerente da intriga ergódica.

Após esses comentários, de volta à análise, chegamos à *Cena 16* (figura 10):

³⁷ Descartamos a quarta cena, pois seu paratexto só lhe diz respeito em uma pequena parte – quase toda ele é dedicado à *Cena 3* (não privilegiada em nossa trajetória).

³⁸ Koch (2005) define oito características para o hipertexto: *não-linearidade, volatilidade, espacialidade topográfica, fragmentaridade, multisssemiose, interatividade, iteratividade e descentração*.



Você é o narrador

Na cena 17, o teste de força de vontade dá ao personagem uma última chance de resistir à própria fúria e manter o autocontrole. Você pode pedir esse teste aos personagens dos jogadores que se envolvam em conflitos com os companheiros jagunços. Em caso de sucesso no teste, diga ao jogador que o personagem se deu conta do erro que estava prestes a cometer. Mas, se o jogador falhar no teste, a raiva do personagem aumenta e você deve informar o intérprete.

Lasqueira! Vocês já se demoraram demais. O raso ainda vai longe, dias de cavalgada, quem sabe.

A tropa se levanta e segue mais uma légua, debaixo do sol ardente. Você sente os beiços rachados, o suor nem não escorre mais. Você limpa os olhos com as costas da mão e um trem branco sai do seu rosto. É sal. Fraqueza. O sertão pode ser a morte.

Todos os membros do seu bando, inclusive você, estão desidratados. Reduza todos os atributos da sua ficha de personagem em 1 ponto, inclusive Força de Vontade.

Vá para a cena 5.

Cena 16

É. O melhor é fugir, se embrenhar no mangabeiral do outro lado da vereda e perder os inimigos no meio do mato. Há que se guardar pros hermoígenes.

Você distribui as ordens. Alguns companheiros dão cobertura. O Alaripe e os homens dele cuidam pra que os cavalos e as mulas vadeiem o riacho. Os outros, é correr pra ver, atirando com as pistolas contra qualquer semovente.

Assim é. Abaixados, no meio do zunzum das balas, vocês cruzam a vereda. Do outro lado, montam os cavalos ariscos e disparam descampado afora, rumo ao mangabeiral. Em lá chegando, a contagem: todos os homens vivos e inteiros, fora um ou dois balaços de raspão. Mas uma mula se perdeu, muitos alforjes ficaram na beira da veredinha e o bogó do Fafafa deitou água fora, varado de tiro.

— Da comida, só sobrou a metade — informa o Paspé. — A coisa começa mal.

Mas o Paspé não sabe que o sertão é onde o pensamento se forma mais forte que o poder do lugar? O Liso do Suçuarão à frente, os inimigos atrás. Voltar agora é que não. Deixa estar que a façanha será ainda maior.

Vá para a cena 7.

Cena 17

Faça um **teste de força de vontade**. Jogue o dado. Se o resultado obtido for menor ou igual à Força de Vontade de seu personagem, você terá sucesso e poderá continuar a ler a cena 17. Caso contrário, o personagem falhará no teste e você deverá passar à cena 20.

Cena 17 (cont.)

Ao final da *Cena 1*, o chefe *Urutu Branco* precisa decidir se o bando foge ou luta com os inimigos. Como podemos observar, o início da *Cena 16* “encaixa-se” perfeitamente no final da *Cena 1*, pois se presta a desenvolver o episódio da fuga. Embora sejamos obrigados a saltar da *Cena 1* para a *Cena 16*, não há qualquer quebra da coerência “narrativa” e a aventura continua. Na *Cena 16*, o bando faz um “balanço” dos resultados da fuga: houve perda de provisões – a água, armazenada em um recipiente, vazou, devido aos tiros dos inimigos e sobrou apenas metade da comida. Alguns homens ficaram levemente feridos, mas nada que impeça o bando de seguir caminho em direção ao Liso do Suçuarão.

Nosso deslocamento entre as *Cenas 1* e *16* ilustra muito bem a essência da não-linearidade textual, como descrita pela teoria ergódica. Para a teoria, um texto verdadeiramente não-linear exibe um princípio de cálculo, isto é, deve apresentar uma necessidade intrínseca de transição – exatamente o que ocorre ao longo das cenas que visitamos.

O “sistema” em hipertexto, ou simplesmente hipertexto, é bastante coercitivo e assegura-nos um deslocamento correto, uma vez que o autor determinou previamente os percursos de leitura que poderiam ser seguidos e, portanto, garantiu a coerência narrativa da intriga.

Koch (2005), considera a não-linearidade como o traço principal do hipertexto. Assim como Aarseth, ela ressalta as dificuldades do leitor frente a esse tipo de texto e, portanto, a importância de um processo de leitura orientado. Para a autora, o hipertexto dispõe de um elemento fundamental para direcionar as leituras possíveis, o *hiperlink*. Trata-se de um “recurso técnico-informático” que exerce vários papéis, dos quais ela destaca as *funções dêitica* e *coesiva*. A *função dêitica* presta-se a sugerir caminhos ao leitor para que ele aprofunde informações sobre determinado tópico do texto. Mas não basta que o leitor as reúna aleatoriamente. Para auxiliá-lo nesta tarefa, o hipertexto dispõe também de uma *função*

coesiva que permite ao leitor associar as informações de forma segura quanto ao “processo de construção do sentido” da leitura.

Segundo Koch, executar uma leitura hipertextual produtiva pressupõe senso crítico do leitor no descarte dos “*links* perdulários”. Aarseth também enfatiza a responsabilidade e o comprometimento do leitor (operador) com a seleção das informações mais apropriadas, isto é, em sua aceitação e / ou descarte.

Na análise das *Cenas*, merecem um comentário outras duas características do hipertexto: a fragmentaridade e a espacialidade topográfica.

A *fragmentaridade*, uma dispersão textual controlada, é decorrência da não-linearidade do texto. Os fragmentos inserem-se uns nos outros (cf. na *Cena 1*, o texto complementar em meio ao texto “ficcional” do jogo) e interagem permanentemente entre si para construir a leitura do operador (como a “ligação” coerente da intriga, entre as *Cenas 1* e **16**). Esses fragmentos também se distribuem dentro de um espaço (ocupam uma *espacialidade topográfica*) que revela uma área de leitura sem extensão definida e sem evidências de hierarquização – nos movimentamos por todo o espaço das páginas do encarte no decorrer da leitura.

Após esses comentários, voltamos à análise e localizamos o final da *Cena 16*, que aponta um único caminho: “Vá para a *cena 7*” (figura 11, a seguir):

Você é o narrador

Na cena 6, os jagunços estão irritadiços depois de tantas provações, mas principalmente devido à fome e à carência de glicose. Interpretando outros jagunços do bando, você pode envolver os personagens dos jogadores em disputas e discussões por pequenas coisas. Reforce o nervosismo como resultado da fome diga aos jogadores que os personagens mal conseguem controlar a raiva. É bem provável que eles interpretem corretamente a irritabilidade dos personagens.

CENA 8

Se tudo o mais falhar e houver combate envolvendo dois ou mais personagens, sejam os protagonistas interpretados pelos jogadores ou os personagens do narrador, proceda da seguinte maneira. Divida o combate em rodadas. A cada rodada, cada personagem pode agir duas vezes: um ataque e uma defesa. Comece pelo jogador que estiver à sua esquerda e prossiga no sentido horário daí em diante, até que todos tenham tido a oportunidade de agir. Ao atacar, o personagem do jogador não precisa fazer qualquer teste. Ao se defender, é necessário um teste de agilidade, como descrito na cena 8. A cada golpe bem-sucedido, o defensor perde 1 ponto de Saúde. Quando o atributo chegar a zero, o personagem morre.

Cena 6

Chega o oitavo dia de jornada. O raso não acaba mais. Esperança perdura? Um pouco d'água até que se achou. A peste se venceu. Mas a fome é zureta. Não se acha caça. Os homens andam espletados, discutem pra ver quem fica com a última quixaba. Você começa a se aborrecer com a amolação. Só vê os fantasmas tremelicando no horizonte, a fome maldita apertando o estômago. Sangue nos olhos. Você aperta o cabo do facão enterçado.

Então, você ouve. O Treciziano.

— Diacho de idéia maldita essa a de cruzar o Suçuarão.

A gana. A gana de estripar o desgraçado ali mesmo. E o chefe Urutu-Branco agora vai tolerar desrespeito? Sem nem perceber, você puxa o facão e aponta a arma pro Treciziano. Infeliz.

Vá para a cena 17.

Cena 7

De manhãzinha, o bando atravessa de vez um mangabeiral. O campo vai se abrindo à sua frente. As árvores vão diminuindo, baixando, ficando rasteirinhas. E a paisagem toda parece envelhecer. O verde vira uma grande mancha pardacenta. Vocês entram no Liso do Suçuarão.

Cinco dias de jornada, o sol tirando faísca das pedras. Ao longe, o horizonte tremelica. Nem mato ali medra. Passarinho, não se vê. Urubu não acompanha. Respirar arde por dentro, de tão quente o ar. E a areia fugindo dos pés dos cavalos. Marcha lenta. Cavalos e cavaleiros empapados de suor. Os bichos resfolegam, pedem água. As cabaças e os bogós vão se esvaziando. Nem não dá gosto comer. A carne seca aumenta a sede. E à noite, é o barulhão do vento que castiga. Passa veloz, não se atrasa em moita nem caco de parede, pois isso não há.

É o inferno. A jagunçada alucina. Tonteira. Vê Deus e o diabo, fala em voltar. Essa terra não sobeja? Fim não parece ter.

Vá para a cena 14.

Cena 8

Treciziano vem pra cima, a faca desembainhada, querendo experimentar sangue. O seu sangue. O jagunço está fora de si. Será a fome? Tanta provação enlouquece um homem. Você puxa o enterçado e aguarda. Que venha. Você é o chefe Urutu-Branco.

No final da *Cena 16*, o Liso do Suçuarão está à frente do bando de *Urutu Branco*. A *Cena 07* tem a função de dar seqüência à intriga e mostra a aproximação do Liso, descrevendo as mudanças da paisagem do campo para a paisagem desértica. A *Cena 07* também ressalta o desânimo e o cansaço dos jagunços sob o comando de *Urutu Branco*, em virtude das condições climáticas e escassez de água e comida. Ao final do texto “ficcional”, o texto complementar, em itálico, indica o próximo passo: “Vá para a *Cena 14*”, que reproduzimos na figura 12, a seguir:

demorada, mas compensa. Pelo menos agora as cabaças estão cheias. Dá pra mais um dia e meio, quem sabe dois. Um respiro.

Vá para a cena 5.

Cena 13

Então é assim que termina? A vista se alargando num mundo branco, branco, branco. A dor corroendo o peito por dentro. A agonia de lembrar. Os companheiros mortos, as desditas, os feitos e os não-feitos. Vítima dos males mortíferos do sertão: a guerra, a seca, a peste e a fome.

Feche os olhos, Urutu-Branco. Treva. O fim.

Se você não gostou do final, volte à cena 1 e tente outra vez.

Cena 14

Vai daí, no sexto dia de viagem, dá-se um mistério do ar. Você esfrega os olhos, uma, duas vezes. Não crê. E quem acreditaria? Liso do Suçuarão, terra indomada. Mas o que faz aquela paragem verdejando ali na frente? Tem quipá, xiquexique e até mandacaru. Mas nem só de cacto aquela mancha verde é feita. Capim, assa-peixe e sinhazinha, com flores muito orvalhosas. E uma canela-do-brejo fazendo sombra pequena.

— É visagem — diz uma voz. — Obra do Capiroto, pra gente se perder.

— Nonada — responde o Suzarte. — Ali tem é água.

Vocês estugam os cavalos, correm na direção do verde. Encontram um leito morto de córrego antigo.

— Se a gente cavar ali uma cacimba, meu chefe — sugere o Suzarte —, deve de encontrar água. O senhor dá licença?

Nem bem dizendo, Suzarte apeia do cavalo e começa a cavar o leito seco com as próprias mãos. Outros jagunços ajudam. Não demora, o buraco já está fundo e um líquido começa a brotar.

Vá para a cena 9.

Cena 15

Idéia mais nenhuma. Você dá ordem de encher as cabaças com a água limpa e salgada. Também é preciso dar de beber aos cavalos. Os jagunços obedecem, mas os animais refugam.



Van (1940/1941)

Para você, educador

As cenas 7 e 14 são excelentes para se explorar a paisagem do semi-árido, sua distribuição geográfica, a vegetação típica, o regime de chuvas e as estratégias de vida de plantas, animais e seres humanos para sobreviver numa região tão hostil.

No término da cena anterior, o bando contava cinco dias de jornada desde a partida até o momento em que entrou no Liso do Suçuarão. O sol, o vento, o calor, a fome e a sede dificultam ao máximo o avanço dos jagunços em direção à fazenda de Hermógenes. Mesmo assim, eles prosseguem.

A *Cena 7* “encaixa-se” na *Cena 14*, que relata o sexto dia da viagem. As dificuldades enfrentadas convertem-se em obstáculo quase intransponível ao sucesso da missão. Devemos recordar que elas são decorrência da fuga, ocorrida ao final da *Cena 1* e relatada na *Cena 16*, quando o bando perde provisões. No entanto, a *Cena 14* oferece indícios da resolução de um dos problemas enfrentados pelo bando: a escassez de água, pois os jagunços são surpreendidos por um líquido misterioso que brota do fundo do leito seco do riacho.³⁹

Para enriquecer a análise da *Cena 14*, selecionamos mais uma característica do hipertexto: a *multissemiose*. Há uma ilustração situada entre as *Cenas 13* e *14*, “emoldurada” pelos signos verbais. Mais uma vez, o jagunço é retratado, mas agora cabisbaixo; quase se escora sobre o cavalo, bastante diferente daquele da capa do encarte. A função do desenho (ou paratexto icônico) é atualizar as imagens da aventura, o que também contribui para a construção de uma *memória visual* do texto.

Há também, na margem inferior direita da página 13, que traz a *Cena 14*, uma mudança na cor do *box* (de amarela para cinza azulado). Esta escolha não é aleatória. O texto reserva este espaço aos conteúdos ‘pedagógicos’ do jogo. Enquanto o *box* amarelo é direcionado às sugestões mais gerais quanto à transformação da aventura solo em aventura coletiva, o *box* cinza azulado sugere temas para desenvolver uma atividade interdisciplinar, suscitada pelo jogo – articular conteúdos das disciplinas de Geografia, Biologia e História – condizente com o projeto do autor do texto, anunciado na primeira seção do encarte, a

³⁹ Na intriga, os personagens ainda terão muito trabalho para consumir a água. Ela brota do chão suja, misturada com óleo. Posteriormente, quando os personagens conseguem separar as duas misturas e pensam que o problema está solucionado, surge outro: a água é salgada e precisam pensar em um modo de resolver mais esse obstáculo.

“Apresentação”. Neste *box*, o texto aconselha-nos a “explorar” pedagogicamente a *Cena 14* e aponta uma série de tópicos que podem servir de ponto de partida a esse trabalho.

Aproveitamos esse momento para comentar um outro traço do hipertexto, a *interatividade*. Embora ela esteja presente em todas as cenas analisadas, evitamos comentá-la caso a caso, para não nos tornarmos repetitivos. Como vimos, ao adotarmos o ponto de vista de Mestre do jogo, fomos obrigados a associar os fragmentos do texto “ficcional” aos textos complementares para desenvolver a aventura. Isso nos mostra que no texto do jogo de aventura há uma interatividade permanente entre textos. Além da interatividade entre textos, há também a interatividade entre textos e o operador, suscitada pelas três funções que executamos no decorrer da leitura, a interpretativa, a explorativa e a configurativa (comentaremos essas funções adiante, ao examinarmos o texto pela perspectiva ergódica).

Se continuássemos o exame das cenas focalizando os elementos do hipertexto, o texto complementar da *Cena 14* indicaria a *Cena 9* como nosso próximo passo. No entanto, após termos ressaltado como se processa a leitura em “sistema” de hipertexto nas cinco cenas analisadas, interrompemos o percurso de leitura que vínhamos desenvolvendo para privilegiar, deste momento em diante, a caracterização das mesmas *Cenas* pelo ponto de vista da tipologia ergódica.

A *Cena 14*, por meio do *box* cinza azulado, sugere deixarmos o texto do encarte em *stand by* para realizarmos uma pesquisa, isto é, executarmos mais um trabalho físico e mental de leitura. O trabalho físico de leitura envolve uma procura por informações relacionadas a um dos temas propostos no paratexto em questão; para esse trabalho necessitamos folhear livros didáticos, enciclopédias ou navegar pela *Internet*. Uma boa procura de informações leva a um gasto intenso de energia. Concomitantemente, ocorre o trabalho mental: adquirimos um novo conhecimento; devemos selecionar as informações pesquisadas de acordo com a necessidade do jogo e retomar a leitura do encarte. Poderíamos, por exemplo, escolher um dos

temas propostos no *box* cinza azulado da página 13 (cf. figura 12), “estratégias de vida de seres humanos para sobreviver em uma região tão hostil” e pesquisar soluções para diminuir o sofrimento dos personagens.

Esse trabalho do operador com o texto é bastante considerado pela teoria ergódica da literatura. A intriga que alimenta o jogo de aventura carrega-nos para uma outra dimensão, de onde, recorrentemente, é preciso ir e vir. Nesse sentido, podemos afirmar que a ficção intrínseca ao gênero jogo de aventura é permanentemente realimentada por “doses” de realidade. Cada vez que colocamos o texto “ficcional” “em espera” (*stand by*) é porque saímos (da aventura e até mesmo do encarte) em busca de informações adicionais, exteriores ao “mundo-jogo”.

Cabe ressaltar que a própria estrutura da intriga favorece o movimento de saída e retorno. As *aberturas* textuais da intriga são projetadas pelo autor para que possamos contribuir com o texto, através de escolhas adequadas aos objetivos do jogo. Como vimos no capítulo teórico, as *aberturas* são bastante diferentes das *lacunas* de Iser. Estas também nos permitem interagir com o texto e realizar inferências e antecipações sobre ele, mas esse “trabalho” é sempre dependente do próprio texto ficcional – não podemos deixar o texto “em espera” e, menos ainda, acrescentar-lhe dados novos.

O trabalho físico e mental do operador ergódico é relacionado, ainda, às funções do operador. De acordo com Aarseth, o texto ergódico oferece ao seu leitor quatro possibilidades de intervenção: a interpretativa, a explorativa, a configurativa e a textônica.

Podemos ilustrar três dessas funções no *role playing game* em análise. A *função interpretativa*, segundo Aarseth, está presente em todos os tipos de textos. Através dela, construímos um percurso de leitura do texto, fazendo hipóteses sobre ele. Nossa leitura do texto exigiu um trabalho de reflexão para explorar adequadamente os fragmentos que constituem a aventura e a fim de lhes construir o sentido.

Não tivemos alternativa, a não ser ler o texto optando entre as trajetórias já previstas (conforme as orientações do texto complementar) o que nos levou a executar a *função explorativa* e realizar um “mapeamento” da leitura, em busca de reunir pistas para resolver um dos obstáculos propostos na intriga – a escassez de água.

Quanto à *função configurativa*, somos convidados a acrescentar o resultado de nossas pesquisas ao texto (conforme orientação do paratexto da *Cena 14*, figura 12). Adquirimos um “novo” conhecimento e buscamos adequá-lo à situação da aventura; assim, pudemos resolver o problema da água.

No entanto, uma das funções do operador, a *textônica*, não pode ser identificada no *role playing game* analisado. Segundo Aarseth, o desempenho dessa função ocorre em um nível de autoria e pressupõe conhecimentos mais aprofundados do operador. Se o texto nos autorizasse, poderíamos, por exemplo, escrever e acrescentar novas *Cenas* à aventura. No entanto, isso não ocorre, não há aberturas para a inclusão de novas *Cenas*, uma vez que as opções do roteiro da aventura já estão todas traçadas. Aliás, a impossibilidade de desempenharmos a função textônica é bastante condizente com a natureza da publicação, destinada a iniciantes no jogo.

As funções desempenhadas pelo operador acabam interferindo em uma outra variável, a dinâmica textual. Até a *Cena 7*, o texto do encarte apresentava uma dinâmica *estática*, pois não houve possibilidade de recombinares de forma diferente os *textons* originais, isto é, seguimos exclusivamente as trajetórias já programadas no texto do jogo. No entanto, o paratexto da *Cena 7* sugeriu uma pesquisa para facilitar a resolução de um dos obstáculos da aventura – a escassez de água. Essa “abertura” do texto contribuiu para que pudessemos acrescentar novas informações a ele e, conseqüentemente, permitiu que os *textons* variassem, dando origem a um novo *scripton* – a dinâmica do texto passou, então, de *estática* para *dinâmica*.

Quanto à variável *determinabilidade*, podemos caracterizar o texto do encarte como *indeterminável*, pois o resultado dos testes propostos não será o mesmo para nós e para todos os outros operadores, devido à presença do elemento aleatório, o dado, aliado ao fator “sorte” individual, isto é, os *scriptons* são variáveis.

Na leitura do encarte, desenvolvemos apenas um dos percursos de leitura disponíveis – aquele que nos coloca como futuro Mestre do jogo. Tomando por base essa escolha, podemos classificar a *perspectiva* de leitura como *impessoal*, pois tivemos acesso, não só ao texto “ficcional” (o texto da aventura), como também aos textos complementares, que revelam todas as informações de “bastidores” da aventura.

Quanto à variável *acesso*, o texto do encarte não nos permite um acesso *aleatório*, pois, dessa forma, não conseguiríamos construir-lhe o sentido. O acesso ao texto do jogo é *controlado*, ora por meio de *ligações explícitas* (quando há apenas uma opção de percurso – como na *Cena Zero*) ou através de *ligações condicionais* (é preciso passar pelo teste de percepção para permanecer na *Cena 1*).

Ainda com relação às variáveis *acesso* e *ligações*, até o momento, percorremos a seguinte trajetória: orientações iniciais, *cena Zero*, *cena 01*, *cena 16*, *cena 07*, *cena 14*. Essa trajetória favoreceu que obtivéssemos acesso parcial ao texto do jogo e, por extensão, ao conteúdo ‘pedagógico’ do encarte, pois percorremos determinados pontos do texto e negligenciamos outros.

Se seguíssemos um outro rumo, vivenciaríamos uma outra aventura. Se nossas opções fossem: orientações iniciais, *cena Zero*, *cena 01*, *cena 04*, *cena 16*, *cena 07*, *cena 14*, *cena 09*, *cena 02* e *cena 13* (o personagem *Urutu Branco* morreria nessa cena). E ainda haveria uma terceira possibilidade: orientações iniciais, *cena 0*, *cena 01*, *cena 04*, *cena 19*, *cena 07*, *cena 14*, *cena 09*, *cena 02*, *cena 05*, *cena 11* e *cena 13*.

A partir desse percurso de leitura, é possível afirmar que as informações “ficcionais” e ‘pedagógicas’ variam, sendo obtidas de acordo com cada trajetória. Essa característica permite classificarmos o fluxo de informações do texto como *intransiente*: o número de cenas visitadas é proporcional ao número de informações adquiridas pelo operador – não só sobre o texto “ficcional”, mas também sobre os textos complementares do encarte. Observamos que as sugestões apresentadas cumprem uma finalidade específica: prolongar a leitura da aventura e evitar o término prematuro desta.

Após esses comentários sobre os elementos suscitados pela leitura do encarte, passamos, no próximo tópico, à análise do livro-jogo. Nessa análise, vamos utilizar as mesmas noções que dizem respeito às características do texto ergódico e estabelecer uma comparação entre os dois textos dos jogos, com a finalidade de explicitar um maior grau de elaboração do texto do livro-jogo em relação ao texto do encarte.

4.2. Análise do livro-jogo *O resgate de "Retirantes"*

Iniciamos a análise pela capa do livro-jogo, que reproduzimos a seguir (figura 13):

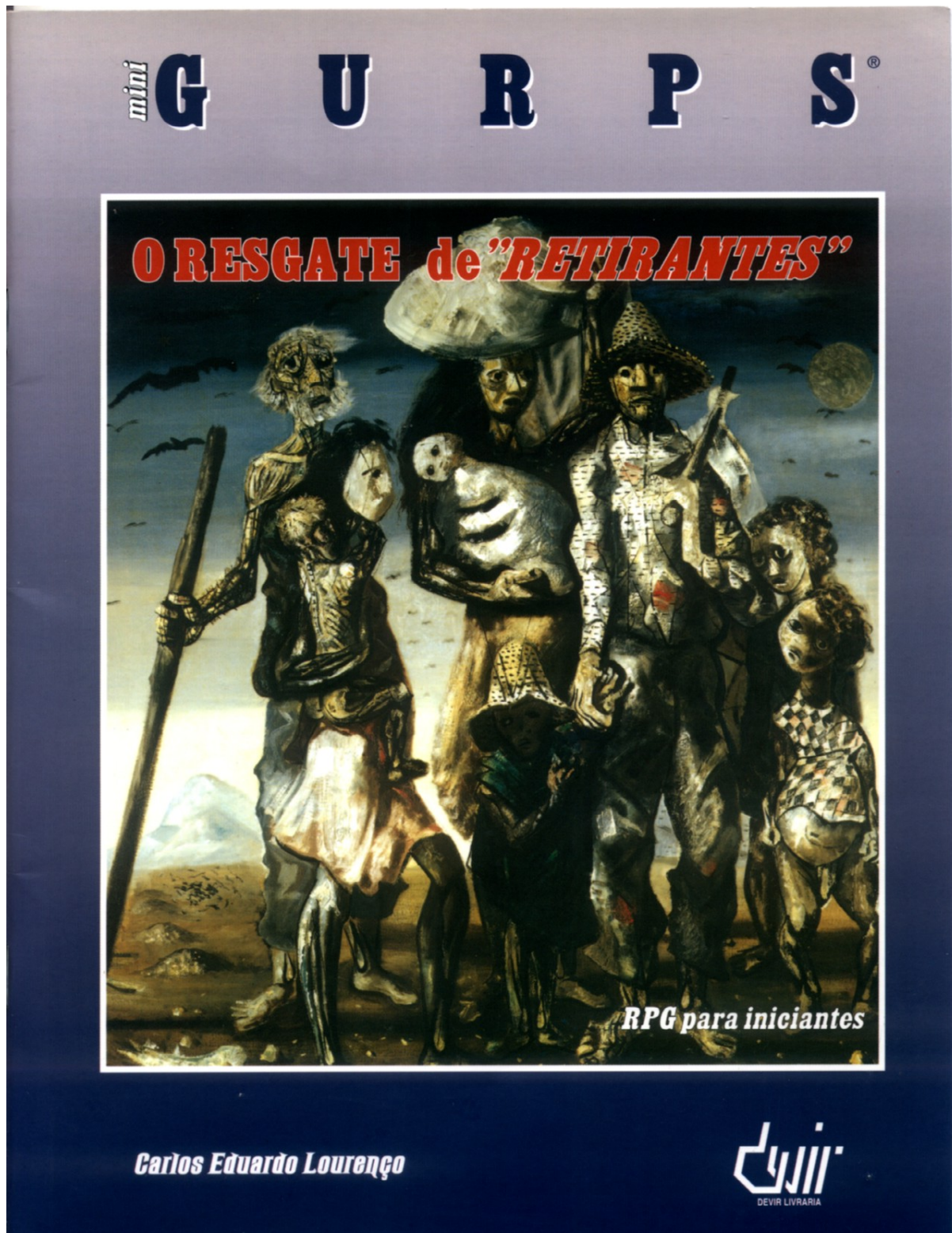


Figura 13 – A capa do livro-jogo

Na capa, o tom de fundo é *dégradé* (do cinza claro ao azul escuro). A reprodução do quadro “Retirantes” encontra-se centralizada e as linhas brancas, de espessura média, simulam uma “moldura” para a figura. O título da aventura está sobreposto à imagem, em letra cheia, na cor vermelha e com contorno discreto na cor branca, com destaque para o nome do quadro, que está aspeado e em itálico.

À margem direita inferior da reprodução há uma inscrição (também na cor branca), que indica ao leitor a natureza e o público-alvo do livro-jogo: “*RPG* para iniciantes” (a sigla significa *role playing game*). Exteriores à imagem, na margem superior, há o título da série à qual pertence a publicação (*Mini-GURPS*): as letras do prefixo “mini” são cheias, com preenchimento branco e contorno azul; já “*GURPS*”, abreviação de *generic universal role playing system* (que indica o sistema de regras dentro do qual é desenvolvida a aventura) é retratado de modo inverso: letras cheias azuis com contorno branco.

Na margem inferior, à direita da capa, há o logotipo da editora responsável pela publicação e distribuição do livro-jogo e, à esquerda, o nome do autor do mesmo. As cores adotadas para a capa harmonizam-se com algumas das cores presentes na “tela” de Portinari. A “tela” possui um *dégradé* semelhante em sua paisagem de fundo, porém inverso ao da capa. As letras vermelhas parecem repetir as “manchas” do vestuário dos personagens retratados no “quadro”, e sugerem o sofrimento da família devido à caminhada exaustiva em um solo ressecado.

As cores da capa (azul, cinza, branco e vermelho) destacam ainda mais as feições cadavéricas e desfiguradas da família, retratada em tons escuros, mesclados com amarelo ocre (como se ela estivesse “misturada” ao próprio chão que pisa). O título e a imagem fornecem-nos pistas para que façamos algumas hipóteses sobre o conteúdo do livro-jogo, especialmente se já possuímos algum conhecimento prévio sobre a obra de Portinari.

Após abrir o livro-jogo, nos defrontamos com uma outra versão para o tratamento da mesma imagem da capa: o efeito de marca d'água. Em primeiro plano, observamos as mesmas informações da capa. No entanto, há uma novidade nessa “subcapa”, um subtítulo, em negrito, bastante esclarecedor quanto ao conteúdo do livro-jogo: *uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari*, como vemos na figura 14, a seguir:

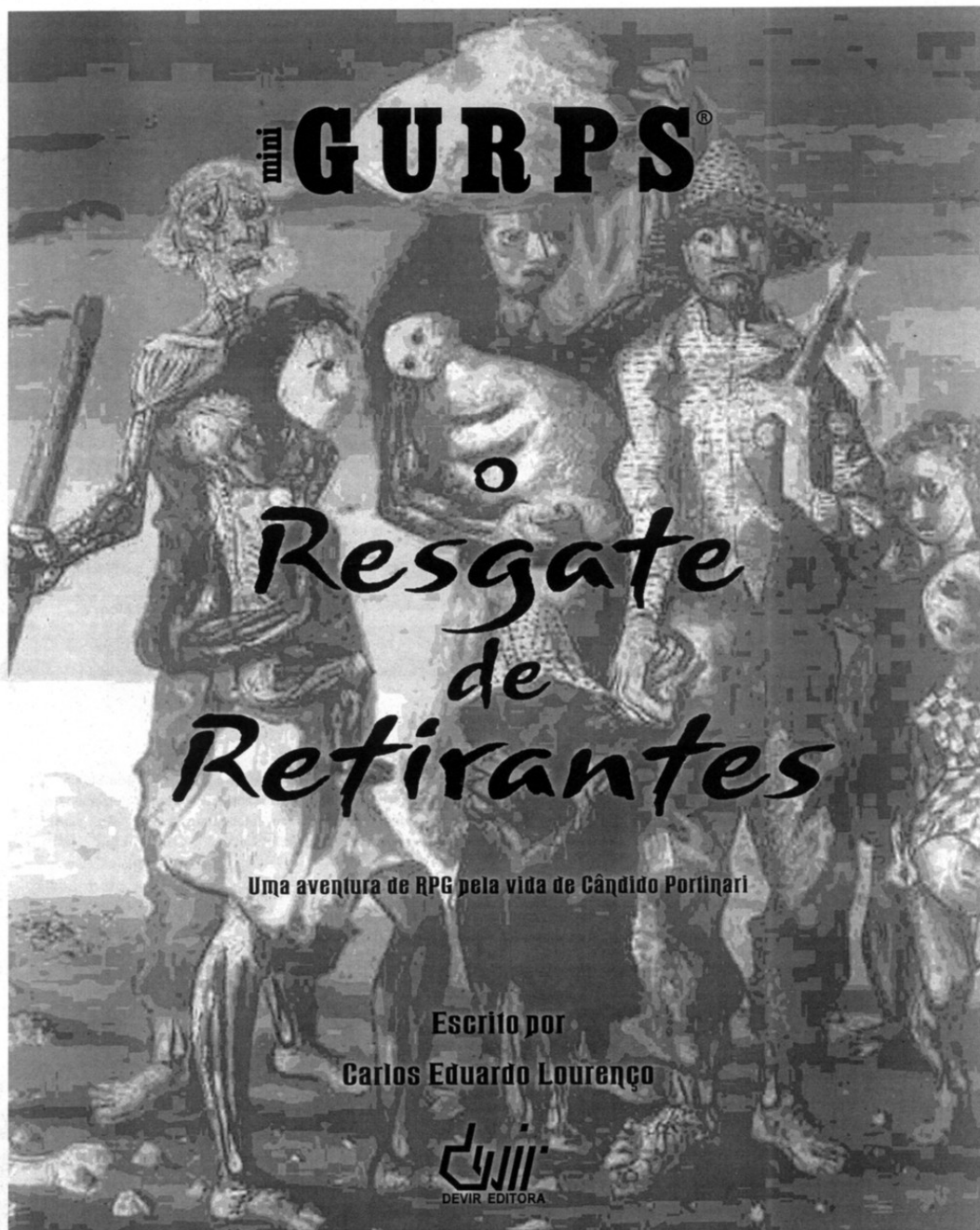


Figura 14 - A subcapa do livro-jogo

A “subcapa” oferece maiores detalhes sobre o tema do livro-jogo. Acompanha a ilustração, além do título, um subtítulo, que se constitui em informação fundamental para auxiliar na construção de hipóteses sobre o significado do texto da aventura e, no verso da página, há ainda outras informações, como os créditos da publicação.

Em seguida, na próxima página do livro-jogo, o texto apresenta o “Sumário” ao operador, que reproduzimos na figura 15, a seguir:

Introdução	4
O que é RPG?	4
Mas o que faz esse tal de Mestre?	4
E quem é o Mestre?	4
Como os outros jogadores participam da brincadeira?	5
<i>A série mini GURPS</i>	5
<i>Suporte e Apoio aos Leitores</i>	5
<i>Sobre o Autor</i>	5
Esta Aventura	6
O que é GURPS?	6
As 3 Regras Básicas	7
Preparação	9
Sinopse	9
Estrutura	9
Ponto de Partida	9
Personagens dos Jogadores	10
Lúcio Costa Tobias de Aguiar	10
Sheila Carolina Tobias de Aguiar	11
João Gustavo “Corujão” Cavalcante	11
Juca Cabeção	11
Maria Paula Baptista	11
Luis E. Minón	12
Personagens do Mestre	12
O Antagonista	12
Outros Personagens	12
O Resgate de <i>Retirantes</i>: A Aventura Cena a Cena	13
Cena 1: Galeria Stockhorsky	13
Cena 2: Casa do Tigrão	15
Cena 3: Agência de Turismo – Aeroporto Internacional	15
Cena 4: Paris	16
Cena 5: De volta a São Paulo	17
Cena 6: Rio de Janeiro – Tutuca	18
Cena 7: São Paulo – Sede do PCB	19
Cena 8: Rio de Janeiro – Escola Nacional de Belas Artes	20
Cena 9: Nova Iorque – Sede da ONU	21
Cena 10: Brodowski – Casa do Sr. Leonardo Baptista	21
Cena 11: Brodowski – Museu Casa de Portinari	22
Cena 12: Brodowski – Museu Casa de Portinari-Capela da Nonna	23
Epílogo	23
Apêndice 1: Os Personagens dos Jogadores	24
Apêndice 2: Portinari Vida e Obra	31
Apêndice 3: Impressos	33
O Resgate de <i>Retirantes</i> na Escola	37
Referências Bibliográficas	38
Endereços Importantes para Pesquisa	39
Questionário	40

Figura 15 - O sumário do livro-jogo

A marca d'água é repetida na diagramação da página do “Sumário”, escrito sobre o esboço de parte de outra famosa obra de Portinari, o painel *Guerra* – mais uma importante informação paratextual que contribui para a compreensão do conteúdo do texto da aventura.

As primeiras pistas já nos foram fornecidas – o texto é sobre Portinari; mas, como seria um jogo sobre ele? A essa altura, ainda não conseguimos construir uma percepção muito clara sobre o teor do livro-jogo. No intuito de dirimir possíveis dúvidas, o texto oferece uma série de esclarecimentos sobre a dinâmica que envolve o *role playing game*. Identificamos a mesma estratégia utilizada no *Liso do Suçuarão*, primeira aventura analisada: cabe ao próprio texto a função de nos orientar durante a leitura do livro-jogo.

Com essa finalidade, os textos das páginas 4 a 6 são estruturados no par pergunta-resposta, com fonte predominante *times new roman*, em modo normal. Os títulos têm fonte diferenciada, de tamanho maior e em negrito e “pontuam” as etapas de aprendizagem sobre a atividade. Dando continuidade a esse processo de instrução, o texto das páginas 7 e 8 apresenta situações que simulam a aplicação das três regras básicas em uma partida de *role playing game*. À semelhança de *O Liso do Suçuarão*, esse “espaço de aprendizado do jogo” manifesta os dois objetivos do autor dos textos: ressaltar o aspecto lúdico da atividade e também associá-la à aquisição de alguns conhecimentos (nesta publicação, a respeito de Portinari), para conferir-lhe um caráter ‘pedagógico’.

Observamos que o método adotado para orientar o operador é exatamente o mesmo nas duas publicações. No entanto, a estrutura e a organização do livro-jogo são bem mais “complexas” que as do encarte (diferença já perceptível na própria capa do livro-jogo, bem mais elaborada).

Como no encarte⁴⁰, o texto da aventura também adverte o operador quanto à presença da não-linearidade⁴¹, como podemos observar na figura 16 (item “Estrutura”, últimas duas linhas):

Para garantir a diversão de seus jogadores, você — o Mestre do Jogo — precisa estar bem preparado. Estude com atenção esta aventura, faça anotações sobre as cenas mais relevantes, enriqueça as descrições, procure imaginar as reações dos jogadores diante das situações propostas e prepare-se para lidar com elas. Também dedique um pouco do seu tempo a estudar as fichas e os históricos dos seis personagens dos jogadores, pois é da relação entre eles que nasce toda a trama da história.

Dicas visuais para os seus jogadores são importantes para um bom andamento da sessão de jogo e também da própria história. Você encontrará alguns impressos nesta aventura que servirão como objetos cênicos: cartas, fotografias, recibos e outras coisas, todas “de mentirinha”, que ajudarão os jogadores a compreenderem melhor as pistas encontradas por seus personagens. Seria interessante você procurar reproduções de obras de Portinari em livros, revistas ou sites da INTERNET para ilustrar sua narração.

Como o objetivo principal desta aventura é percorrer indiretamente a vida e a obra do mestre Portinari, é muito importante você conhecer um pouco da carreira deste grande pintor brasileiro. No Apêndice 2, você encontrará uma pincelada da biografia e da carreira artística de Cândido Portinari, bem como algumas informações relevantes sobre o contexto histórico e artístico no qual ele se achava inserido.

Sinopse

Eu não posso ser medíocre — ou eu marquei uma época na Arte Brasileira ou então desaparecerei.

— Cândido Portinari

Durante a *vernissage* de um jovem e promissor artista plástico numa galeria de arte em São Paulo, um dos famosos quadros da série *Retirantes*, de Cândido Portinari, é roubado de maneira audaciosa. O ladrão, Leo “Tigrão” Baptista, considera-se discípulo de Portinari e procura imitar o mestre em tudo. As pistas do caso confundem-se com detalhes da vida e do trabalho do grande pintor brasileiro e os personagens são levados a Paris, Nova Iorque, Rio de Janeiro e Brodowski — SP, numa verdadeira viagem de investigação e descoberta.

Estrutura

O Resgate de “Retirantes” é uma aventura organizada em cenas, numeradas de 1 a 12. Depois da cena inicial, os personagens dos jogadores podem seguir várias pistas distintas que levam a lugares e situações variados. A temática predominante é a da investigação. A numeração das cenas tem como único objetivo permitir a localização instantânea de cada situação relevante durante a sessão de jogo. Portanto, não há uma seqüência recomendada de cenas e o andamento da ação dependerá das decisões dos personagens dos jogadores.

Leia: *Dicas para o Mestre 01* ➔

Ponto de Partida

A Galeria de Arte Stockhorsky (lê-se istarróski), em São Paulo, cedeu seu privilegiado espaço para a *vernissage* de um jovem artista plástico brasileiro, cuja obra tem nitidas influências do expressionismo de caráter social de Cândido Portinari. Assim, para dar brilho ao evento, os organizadores fizeram um grande esforço para que algumas telas do grande mestre, principalmente um dos quadros da famosa série *Retirantes*, fossem também exibidas aos convidados.

Reunir as obras para a exposição não foi uma tarefa fácil, já que a imensa maioria das telas de Portinari encontra-se em poder de colecionadores particulares. Além disso, duas telas da série *Retirantes* haviam sido roubadas nos últimos meses em ações quase cinematográficas. Por causa disso, poucos museus e colecionadores estavam dispostos a emprestar seus Portinaris à Galeria Stockhorsky.

Leia: *Dicas para o Mestre 02* ➔

P
R
E
P
A
R
A
Ç
Ã
O

DICAS PARA O MESTRE 01

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

DICAS PARA O MESTRE 02

Segundo a estudiosa da Arte Anna-teresa Fabris, a série *Retirantes* compreende cinco telas, sendo que três delas pertencem ao acervo do Museu de Arte de São Paulo, inclusive o quadro que dá nome à série e é a grande estrela desta aventura (ver Apêndice 2). A Associação Cultural Cândido Portinari reconhece apenas as três telas que se encontram no MASP como integrantes da série, ou seja, *Retirantes*, *Criança Morta* e *Enterro na Rede*; desconsiderando, assim, as telas *Emigrantes* e o outro *Criança Morta* (que pertence ao Museu de Arte Moderna de Paris). Entretanto, a temática dos retirantes é recorrente na obra de Portinari, sendo retratada em dezenas de telas. De qualquer modo, tomamos uma certa licença especial, devida a qualquer ficcionista, para aqui apresentarmos o quadro *Retirantes* como propriedade de um colecionador particular.

- 0 -

Figura 16 – Advertência ao operador no livro-jogo: a não-linearidade do texto

⁴⁰ Advertência feita na seção “Como utilizar o roteiro da aventura”, p. 2, , já comentada no tópico 4.1.

⁴¹ Cf. análise do encarte.

A página 9 (figura 16) apresenta o segundo plano em branco, com a margem direita em tom cinza médio, sem ilustrações. Os textos da página continuam a indicar a melhor forma de ler e compreender o conjunto de textos do livro-jogo, com a finalidade de instruir o operador a vir a ocupar a posição de Mestre da partida (além de aprender um pouco sobre Portinari).

Com relação aos procedimentos de leitura do livro-jogo, o texto esclarece ao operador que existem alguns impressos que, se necessário na partida, terão a função de “pistas visuais” aos jogadores (eles se encontram em um intratexto do livro-jogo, o *Apêndice 3*; pp. 33-6).

Em seguida, o texto sugere ao operador que ele estude um pouco sobre Portinari e não se restrinja apenas aos dados apresentados pelo livro-jogo. O próprio *Apêndice 2*, (p. 31-2) e a seção *Endereços Importantes para Pesquisa* (p. 39), intratextos do livro-jogo, orientam o operador nesse sentido: afastar-se do texto do jogo, deixá-lo em *stand by* a fim de aperfeiçoar o conteúdo informacional da aventura sobre o pintor (como também sugere a seção “O passo seguinte”, p. 3 do encarte).

No livro-jogo, antes de “acessar” o texto “ficcional” propriamente dito, precisamos realizar algumas “paradas obrigatórias”. Essas paradas são sinalizadas no texto através de setas indicativas, que nos levam a focalizar cada fragmento textual separadamente para que, passo a passo, consigamos estabelecer a relação entre eles (presença da *iteratividade*, típica do hipertexto, já comentada na análise do encarte).

Ainda na página 9, após o fragmento “Estrutura”, há uma tarja preta – um paratexto – que nos apresenta uma instrução bastante clara: “Leia Dicas para o Mestre 01”. A indicação do percurso é reforçada, ainda, pela presença do desenho de uma seta inclinada para cima. Neste *box*, observamos um bom exemplo do que Aarseth denomina “walkthru”: um paratexto com a finalidade explícita de orientação ao operador. Se ele fizer um bom proveito dessas

informações, as chances de um desempenho bem-sucedido na função de Mestre do jogo aumentam consideravelmente. De acordo com Aarseth, a presença desse tipo de paratexto, é característica do texto ergódico de jogo de aventura, com pequenas variações.

Essas variações podem ser observadas nas duas aventuras que estamos analisando. Embora em ambas o texto agrupe as sugestões mais relevantes em paratextos marginais (os *boxes*), ele utiliza diferentes recursos para fazê-lo. Na aventura veiculada pelo encarte, as funções dos *boxes* são delimitadas por duas cores de fundo: o amarelo claro e o cinza azulado. No livro-jogo não há cores; o segundo plano é branco e os limites dos *boxes* são claramente demarcados, sendo, inclusive, numerados.

Ainda em relação à página 9 (figura 16), após ler o *box* (01), cujo título é apenas *Dicas para o Mestre*⁴², devemos prosseguir a leitura, retornando ao fragmento “Ponto de Partida”. Nesse trecho, o texto esclarece os bastidores da aventura e destaca aspectos da exposição de arte que os personagens estão prestes a visitar. No entanto, antes que possamos prosseguir a leitura, (isto é, virar a página), o texto sinaliza uma nova interrupção: “Leia: Dicas para o Mestre 02”. No *box* 02, o autor do texto faz referência a um intertexto; ele atribui as informações que o livro-jogo traz sobre a série *Retirantes* à estudiosa de arte Annateresa Fabris, autora de estudos acadêmicos sobre Cândido Portinari – evidentemente para conferir maior credibilidade ao conteúdo ‘pedagógico’ transmitido pelo livro-jogo.

Ler o *box* permite ao operador perceber a dimensão do trabalho de Portinari: as obras expostas nos museus mais importantes do Brasil e do exterior, as temáticas predominantes, como os sertanejos que emigram do Nordeste para outras regiões nacionais, em busca de melhores condições de vida. Ainda dentro do *box* 02, no último parágrafo, o texto informa ao operador que, na aventura, a tela *Retirantes* pertence a um colecionador particular. De posse

⁴² Os quatorze *boxes* apresentam o mesmo título. Em alguns, como veremos, há subtítulos que especificam ao operador a natureza das sugestões dessas “notas marginais”.

dessas informações, já estamos “autorizados” a “virar a página”. Na página seguinte (p. 10), temos “acesso” aos dois últimos parágrafos que antecedem o início do texto “ficcional”.

Mais uma vez, o texto adverte sobre a necessidade de interromper a leitura e orienta: “Leia: Dicas para o Mestre 03”. Devemos, então, deve seguir para o *box* (03), figura 17, que reproduzimos a seguir:

DICAS PARA O MESTRE 03

Nos Bastidores

O mentor e executor dos audaciosos roubos das telas da série *Retirantes* é o lendário gatuino Leonardo “Tigrão” Baptista. E ele não pretende parar por aí, pois espera encerrar sua carreira com chave de ouro, adquirindo o maior número possível de obras de Cândido Portinari.

A fascinação de Tigrão por Portinari, e particularmente pela série *Retirantes*, não é uma coisa gratuita. O pai de Leo, retirante nordestino cuja família se instalou em Brodowski na década de 1910, cresceu na mesma fazenda que Portinari e foi seu amigo de infância.

Leo, contudo, não pretende vender as telas no mercado negro. Convencido de que a crítica contemporânea, os curadores de museus e os colecionadores particulares não sabem apreciar o verdadeiro valor do mestre, Tigrão tem a intenção de esconder as obras dos olhos do público para todo o sempre.

No entanto, Tigrão está muito doente, vítima de uma grave intoxicação por produtos químicos presentes nas substâncias que utiliza corriqueiramente para violar portas e cofres em seus assaltos. Ele pressente a morte e sabe que o quadro a ser exposto na galeria pode ser seu último golpe. Para ser digno de uma última apresentação, o roubo tem de ser realizado em meio ao coquetel de abertura da exposição, para que todos possam admirar-lhe a ousadia.

Mas o golpe também precisa ser perfeito. Para ganhar tempo e escapar com a tela, Tigrão preparou uma distração que levará a polícia a suspeitar das pessoas erradas: arranjou para que antigos membros de sua quadrilha estivessem presentes no acontecimento. Ele próprio furtou alguns ingressos para o coquetel e os enviou para Maria Paula, antiga parceira e ex-esposa, e para Juca Cabeção, um falsificador que costumava trabalhar para ele.

Por fim, a galeria conseguiu convencer o colecionador Lúcio Costa Tobias de Aguiar a ceder a famosa tela *Retirantes* para a exposição, mas somente depois da organização oferecer todo tipo de garantias quanto à segurança do local e da obra. A aventura *O Resgate de “Retirantes”* começa justamente, no primeiro dia da exposição à qual todos os personagens têm um bom motivo para comparecer.

← Leia: Dicas para o Mestre 03

Personagens dos Jogadores

Os históricos dos personagens dos jogadores encontram-se no Apêndice I. É aconselhável que você distribua os históricos aos jogadores juntamente com as fichas dos personagens que irão interpretar. Nesta seção você encontrará uma breve descrição das **Motivações** de cada personagem. Use essas informações para manter os personagens interessados na busca da tela roubada e para promover a cooperação entre eles.

Sob o rótulo de **Ganchos** você encontrará indicações de como garantir que todos os personagens se encontrem na Galeria Stockhorsky no momento do roubo e que reações esperar deles quando encontrarem uns aos outros durante o coquetel.



Lúcio Costa Tobias de Aguiar

Empresário e colecionador de arte
Proprietário da tela *Retirantes*, de Portinari

Motivação: *Retirantes*, de Portinari, é o quadro mais valioso da coleção Tobias de Aguiar. Perdê-lo seria uma tragédia, nem tanto pelo dinheiro — já que Lúcio receberia mais de R\$1.000.000,00 da Seguradora — mas pelo “apego sentimental” que o empresário tem pela obra. Lúcio

anotou nas costas da tela o número da senha de uma conta num banco suíço, imaginando que ninguém jamais procuraria ali um segredo tão bem guardado. Sem o quadro, ele não pode resgatar seus investimentos, pois é incapaz de lembrar a própria senha. Pior ainda, quem descobrir do que se trata aqueles números pode resgatar o dinheiro em nome de Lúcio.

É possível que o roubo do quadro faça com que as suspeitas recaiam sobre Lúcio, como o arquiteto do velho golpe do seguro. Além disso, ele provavelmente desconfiará que a ex-esposa está por trás do roubo, com a intenção de destruir a famosa tela ou de descobrir o número da senha.

Ganchos: Lúcio, como orgulhoso proprietário da vedete da exposição, obviamente comparecerá ao coquetel de abertura. Três surpresas, algumas desagradáveis, outras nem tanto, lá o aguardam. A ex-mulher, Sheila Carolina, estará presente e ela é sempre uma ameaça. Lúcio também reconhecerá Juca Cabeção como o cúmplice de Sheila em sua tentativa, meses atrás, de surrupiar a tela *Retirantes*, substituindo-a por uma falsificação. A última surpresa é a presença, num evento tão seletivo, da encantadora Maria Paula, a jovem que começara recentemente a trabalhar na casa dele como faxineira.



Sheila Carolina Tobias de Aguiar

Socialite
Vingativa ex-mulher de Lúcio C. Tobias de Aguiar

Motivação: O divórcio foi um desastre na vida de Sheila. Ela e Lúcio haviam se casado em regime de separação de bens e, com o incêndio criminoso da casa de Miami, ela acabou perdendo o direito à pensão. Sheila está falida e cheia de dívidas. Ela sabe o quanto o quadro

O *box* estende-se ao longo de toda a margem esquerda da página e apresenta um subtítulo em negrito *Nos Bastidores*. O subtítulo é uma pista que revela exatamente o conteúdo do *box*: os detalhes ocultos na aventura a respeito do mentor e executor do roubo das telas da série *Retirantes*. Assim como Portinari, o antagonista da aventura é bem sucedido em sua “profissão”: é um “lendário gatuno” e articulou um plano engenhoso para garantir o sucesso de seu último roubo. Também, como o pintor, o ladrão adquiriu uma doença grave, em consequência de sua “atividade profissional”.

Essa preocupação com os detalhes da história pregressa dos personagens e acontecimentos não aparece no encarte e evidencia a organização mais “complexa” do livro-jogo. Enquanto no encarte não havia histórico dos personagens, apenas uma pequena “Ficha”, para ser completada com os valores dos atributos do personagem, no livro-jogo, há uma seção especialmente reservada a eles (“Personagens dos Jogadores”), que ocupa três páginas (pp. 10-2).

As “Planilhas de Personagem”, reunidas nessa seção do livro-jogo, trazem o histórico do personagem (informam os nomes, as profissões, as motivações para agir) e os ganchos (que esclarecem a ligação de cada personagem com os personagens dos outros jogadores). Devemos dedicar uma atenção especial às planilhas de todos os personagens, conforme orienta o texto na seção “Preparação” (p. 9, figura 16), pois elas contêm informações absolutamente relevantes para monitorar a interação dos jogadores durante a partida.

Observamos na seqüência da seção “Personagens dos Jogadores”, após a descrição do personagem *Luís E. Minón*, uma nova interrupção do texto: “Leia: Dicas para o Mestre 04”. Esse *box* tem como subtítulo *Envolvendo os Personagens* (figura 18), a seguir:

DICAS PARA O MESTRE

04

Envolvendo os Personagens

Ao distribuir os históricos dos personagens aos jogadores, converse com cada um deles separadamente, se possível, e esclareça quaisquer dúvidas que eles possam ter em relação aos seus respectivos personagens. Uma estratégia interessante é chamar para uma conversa os jogadores que interpretam personagens com "passados em comum", como Maria Paula e Juca Cabeção, ou Lúcio e Sheila Tobias de Aguiar. Procure salientar os aspectos mais relevantes de cada personagem para o desenvolvimento da aventura, enfatizando as motivações e os Ganchos. Por exemplo, a grande motivação da ex-gatuna Maria Paula para ajudar nas investigações é a possibilidade de descobrir o paradeiro do filho que ela teve com o ladrão de quadros. Enfatize o desespero da moça e a imensa saudade que ela sente do menino e isso deve bastar para manter o jogador que a interpreta concentrado no jogo.

Pode ser interessante dedicar uma certa atenção especial aos dois personagens investigadores: Minón e Corujão. Os jogadores que os interpretam precisam ter alguma idéia dos procedimentos mais básicos da "profissão". Como se trata de uma aventura, você pode utilizar como exemplos inspiradores personagens famosos de filmes policiais. Converse com o jogador e certifique-se de que eles compreendem a importância do recolhimento de pistas, do interrogatório, do levantamento da ficha policial dos suspeitos e do acionamento de contatos e informantes para uma boa investigação.

**Luis E. Miñón**

Ex-policial e detetive particular

Contratado pela companhia de seguros para proteger a tela *Retirantes*

Motivação: Tudo o que o detetive carioca conhece sobre Portinari são os murais do Palácio Capanema, no Rio de Janeiro. Mas, como agente da seguradora, ele tem idéia do valor absurdo que pode atingir a apólice de um quadro da série *Retirantes*. Ele não está disposto a perder outro caso de seguro envolvendo Lúcio Tobias de Aguiar e fará o possível e o impossível para recuperar a tela (intacta, de preferência).

Ganchos: Para Minón, não basta supervisionar a instalação dos sistemas de segurança. Ele precisa estar lá, durante o coquetel de abertura, os sentidos em alerta total. Ele conhece muito bem Lúcio Tobias de Aguiar, mas tem certeza de que o colecionador não se lembra dele.

← Leia: Dicas para o Mestre 04

Personagens do Mestre

Os jogadores controlam apenas as ações de seus próprios personagens, os protagonistas da história. Todos os outros personagens são interpretados pelo Mestre do Jogo, sejam eles grandes antagonistas (vilões), informantes ou apenas coadjuvantes.

O Antagonista

Leonardo "Tigrão" Baptista Filho

Ladrão de obras de arte

Descrição e traços de personalidade: Tigrão é um homem de 43 anos e de bom porte físico. Os cabelos grisalhos nas têmporas dão a ele um certo charme. Leo é orgulhoso e arrogante. O apelido — Tigrão — é famoso no submundo do crime e advém da tatuagem que lhe cobre o ombro esquerdo e boa parte da costas, representando um tigre em meio ao salto. Também é conhecido de muitos "funkeiros" do Rio de Janeiro.



Tigrão é um *bon vivant* e apreciador de arte. Apesar dos gostos requintados, Leo é de origem simples. Nasceu em Brodowski, no interior de São Paulo, filho de retirantes nordestinos. O pai, Leonardo Baptista, foi amigo de infância de Cândido Portinari.

A infância difícil, cheia de provações, marcou-lhe profundamente. A falta de oportunidades impediu que fizesse bom uso de sua inteligência e de suas aptidões e ele acabou se dedicando ao crime. Mas Leo sonhava alto. Nunca pretendeu ser um simples ladrão e sim um artista do crime. Leo não rouba dinheiro ou objetos pessoais, apenas obras de arte mantidas em museus e coleções particulares. Ele acredita tanto na pureza do estilo e da arte que está convencido de que as pessoas não entendem nem os motivos, nem a paixão do artista, deformando a obra de arte com interpretações medíocres. Viveu diversas paixões, mas reservou seu coração apenas para si mesmo. Casou-se com a bela Maria Paula e com ela teve um filho, mas isso não o impediu de abandoná-la depois de um golpe frustrado. Diante da responsabilidade de amar e criar um filho sozinho, Tigrão preferiu deixar o menino aos cuidados de seu velho pai, em Brodowski — SP.

Outros Personagens

Outros personagens controlados pelo Mestre do Jogo são apresentados brevemente ao longo da aventura, de acordo com as cenas em que aparecerem ou nas quais forem necessários. Caso nenhuma informação relevante seja fornecida a respeito desses personagens, você pode e deve interpretá-los como achar mais adequado para o desenvolvimento da aventura.

No primeiro parágrafo, o texto oferece-nos uma série de sugestões relacionadas à segunda etapa da atividade – a partida. Toda a instrução deste *box* presume que realizamos uma leitura prévia bastante atenta dos históricos de cada personagem – como na leitura do encarte, a preguiça ou a pressa também não são bem-vindas no livro-jogo.

No segundo parágrafo do *box* número **04**, o texto ressalta a importância do conhecimento enciclopédico dos jogadores na partida e cita como exemplo os dois personagens policiais, que precisam ter noção dos procedimentos adotados para investigar um crime. Uma vez que esse conhecimento não será transmitido pelo livro-jogo, devemos acionar nosso próprio saber enciclopédico para orientar os jogadores, se necessário.

Nessa passagem do texto, lembramos a reflexão de Maingueneau (2002, pp. 42-3) quanto à construção da competência enciclopédica e dos *scripts*. Segundo esse autor, a competência enciclopédica é um conjunto virtual e ilimitado de conhecimentos e varia de acordo com a experiência individual. Como Mestre do jogo, precisamos nos certificar de que os jogadores responsáveis pelos personagens “policiais” são capazes de recuperar um saber prévio sobre os passos de uma investigação criminal. Caso detectemos dificuldades nesse sentido, cabe-nos supri-las e orientá-los na construção desse saber.

Após a leitura do *box* **04**, na página 12 (figura 18), o texto apresenta o histórico do antagonista da aventura, o “nosso personagem” no jogo, *Leonardo “Tigrão” Baptista*. Ler atentamente esse fragmento é importante para que possamos adquirir mais algum conhecimento sobre o próprio Portinari, pois a biografia do antagonista assemelha-se à do pintor ainda em vários outros aspectos, além daqueles que já ressaltamos ao examinar o *box* **03**.

Antes de ingressar nas *Cenas da Aventura*, o texto “ficcional” propriamente dito, cabem ainda algumas considerações sobre o livro-jogo. Como no encarte, uma das “ferramentas” que o texto utiliza para orientar a leitura são os paratextos. No entanto, é

possível observar que, em nosso percurso de leitura, as orientações que precedem o texto da aventura são bem mais extensas que no encarte.

Após ter lido (aprendido) como funciona o jogo, podemos passar ao texto “ficcional”, *Cena 1 – Galeria Stochorsky* (figura 19), a seguir:

O Resgate de *Retirantes* A AVENTURA CENA A CENA

Cena 1: Galeria Stockhorsky

A maior parte do salão de exposições da Galeria Stockhorsky está tomada por stands onde se vêem as pinturas do jovem artista brasileiro João Cândido Fenestrari. As telas mostram desabrigados, famintos e sem-terra, representados como figuras distorcidas e em cores vivas.

Ao fundo do salão, isolada do resto do conjunto, fica uma pequena sala em cujas paredes encontram-se oito telas de Cândido Portinari. Na parede oposta à entrada, encontra-se, em posição de destaque, o quadro *Retirantes*. Junto à entrada ficam dois seguranças. Há câmeras de circuito fechado em todos os cantos e sistemas de alarme espalhados por todo o lugar.

No salão principal, é servido um coquetel para os convidados. O assunto das conversas miúdas é um só: o roubo, no último mês, de outras duas telas da série *Retirantes*.

Descreva aos jogadores as impressões que o lugar causa nos personagens e, principalmente, deixe-os interagir. Narre as reações de seus personagens ao encontrarem uns aos outros durante o coquetel.

O blecaute

De repente, todas as luzes se apagam. As mulheres gritam e um burburinho percorre o recinto. As suaves luzes de emergência levam quase dois minutos para se acenderem. Quando isso acontecer, caso alguns personagens se encontrem na proximidades da tela *Retirantes*:

- Faça um teste de IQ.
 - Os personagens que tiverem sucesso verão a silhueta de um homem musculoso, de camisa regata, gorro e luvas, subindo por uma corda que pende de um dos dutos de ventilação, a tela enrolada e amarrada à cintura. Uma vistosa tatuagem em forma de tigre cobre-lhe o ombro esquerdo e parte das costas.
 - Os que falharem no teste nada perceberão.

Se algum dos personagens tentar perseguir o ladrão pela mesma via:

- Faça um teste da perícia *Escalada*, sujeito a uma penalidade igual a -2. Ou então, se o personagem não tiver a perícia apropriada, um teste de DX com uma penalidade igual a -7.
 - Se tiver sucesso no teste, o personagem perceberá que a corda está solta.
 - No caso de uma falha, o personagem nada percebe e a corda despenca do teto com o primeiro puxão, juntamente com um gorro velho.



Figura 19 – Início do texto “ficcional” do livro-jogo

A primeira cena do texto “ficcional” localiza-se na página 13 do livro-jogo. O *layout* da página apresenta fundo branco, mas na margem direita a cor de preenchimento altera-se para o cinza médio; sobreposto a esse fundo está o título da seção que traz o texto ficcional “A aventura”.

Na margem superior, ao centro, há alguns paratextos: o título, acompanhado de um subtítulo e o título da primeira cena. Na página, a imagem visual da primeira seqüência da *Cena* é sinuosa e emoldura a ilustração que acompanha essa seqüência. Ela mostra o interior do salão principal da galeria e, em primeiro plano, dois dos personagens que serão interpretados pelos jogadores: *João Gustavo* e *Maria Paula*, além de outros “figurantes”. Observamos, na primeira cena, a presença da *multissemiose* e da *interatividade* entre textos, pois há bastante sincronia entre texto verbal e não-verbal.

Dando prosseguimento à aventura, segue-se uma nova seqüência textual. Ela é introduzida por um intertítulo – *O blecaute*. Essa segunda seqüência descreve a súbita falta de energia que surpreende os convidados do *vernissage*.

Entre essa seqüência – *O blecaute* – e a próxima, – *Luzes na escuridão* – há uma interrupção. Nesse espaço, são introduzidas instruções para o desenvolvimento do jogo. É possível observar uma mudança no padrão da fonte do texto e a presença de dois elementos icônicos (os dados). Aqui, o texto sugere o uso das regras na partida. Essa sugestão é feita para “controlar” o fluxo de informação para os jogadores, procedimento típico do texto ergódico, e remete a um dos intratextos do livro-jogo, a seção *Regras Básicas*.

A página 14 mostra a seqüência da primeira cena, figura 20, a seguir:

DICAS PARA O MESTRE 05**Fazendo o Jogo Andar**

Ok, você deixou os personagens Minón e Corujão conduzirem o interrogatório mas eles não conseguiram extrair nenhuma informação útil da Maria Paula e/ou do Juca Cabeção sobre o Tigrão. Pior ainda, eles começam a desconfiar dos outros personagens.

O que fazer?

Simple. Chame os jogadores responsáveis pelos personagens do detetive e do policial para uma conversa reservada. Lembre-se de que, numa situação como essa, eles deveriam levantar a ficha policial dos suspeitos, ou seja, Maria Paula e Juca Cabeção. Descobririndo o passado criminoso desses dois personagens, os investigadores teriam em mãos um instrumento para forçá-los a cooperar e revelar tudo o que sabem sobre o homem com a tatuagem de tigre, inclusive o endereço de sua casa na Barra Funda.

Beleza!

Aí, o Juca Cabeção se recusa a cooperar! E agora?

Como último recurso, você pode recorrer a um personagem do Mestre criado de improviso. Poderia ser, por exemplo, um investigador-chefe da polícia federal, um tal Dr. Romão Chagas, que chegará rapidamente à conclusão de que o Juca é cúmplice do crime e que, se depender dele, o pobre falsificador vai passar o resto dos seus dias na cadeia. Isso deve ser suficiente para o Juca abrir o bico e revelar o endereço do Tigrão.

Luzes na escuridão

As luzes principais se reacendem e agora todos podem ver que a tela desapareceu de sua moldura. Se algum personagem estiver na área restrita na qual se encontrava a pintura, os alarmes disparam.

Seguranças e policiais (inclusive os personagens Corujão e Minón) provavelmente tentarão isolar o recinto. Ninguém entra, ninguém sai.

Pode ser que alguns personagens tentem deixar o salão antes que as portas sejam fechadas.



Peça aos jogadores que façam testes da perícia *Furtividade* ou testes de DX sujeitos a uma penalidade igual a -5.

— Se forem bem sucedidos no teste, os personagens chegam à rua a tempo de ver o ladrão fugindo num caminhão de pequeno porte em cuja porta se lê “Floricultura Lalaia”.

— Se falharem no teste, os personagens são surpreendidos pelos seguranças da galeria e tornam-se imediatamente suspeitos.

O Interrogatório

O desenrolar da história deve levar naturalmente a um ou mais interrogatórios. Existem informações suficientes nas fichas dos personagens para que eles comecem a fazer acusações mútuas, tornando-se todos suspeitos de serem cúmplices ou até mesmo os mandantes do crime, com a provável exceção do policial federal e do detetive carioca. Você pode deixar esses dois personagens conduzirem os interrogatórios ou então, se nenhum dos jogadores tiver essa idéia, a polícia local pode dar início ao processo.

← Leia: Dicas para o Mestre 05

Os interrogadores farão testes da perícia *Interrogatório* para obter informações dos outros personagens. *Intimidação* ou *Lábia* também podem ser úteis. É claro que os interrogados poderão recorrer à *Lábia* ou à *Dissimulação* para ocultar o que sabem, se assim o desejarem. Entretanto, como estão cercados por policiais experientes e que procuram ativamente por contradições em seus relatos, imponha aos testes dos interrogados uma penalidade igual a -2.

Juca Cabeção e Maria Paula podem ser levados a “abrir o jogo” caso sejam confrontados com suas fichas criminais. Para consegui-las, Corujão precisará apenas de um telefonema e uma máquina de fax.

É crucial para a aventura que os personagens percebam que todos têm interesse em recuperar a tela e a maneira mais eficiente de fazê-lo é cooperarem uns com os outros. Encoraje a interação e o diálogo e induza os dois investigadores a descobrirem pistas com os outros personagens.

As primeiras pistas

- A tatuagem do ladrão pode identificá-lo como Leo “Tigrão” Baptista. Três dos personagens podem fazê-lo: a) Maria Paula; b) Juca Cabeção; c) Luiz E. Minón, caso ele associe a tatuagem com o apelido do lendário ladrão de quadros. Se, por acaso, nenhum personagem tiver notado a tatuagem nas costas do ladrão, arranje para que uma outra testemunha comente o fato.
- O gorro velho contém um ou dois fios de cabelo, curtos e escuros. Não é uma pista imediata, mas pode ser usada posteriormente como fonte de material orgânico para um exame de DNA (o que comprovaria que o ladrão é mesmo Leonardo Baptista Filho).
- A Floricultura Lalaia seria uma pista caso o lugar existisse. É mais uma pista falsa preparada pelo ladrão. O nome do estabelecimento fictício também é o título de um quadro pintado por Tigrão dez anos atrás. Maria Paula deve reconhecer o nome e pode ou não manter segredo. Se questionada, só poderá mentir se obtiver um sucesso num teste de *Dissimulação* sujeito a uma penalidade igual a -4.

Figura 20 – Continuação do texto “ficcional” do livro-jogo

No início da página 14 (figura 20), localizamos a terceira seqüência da aventura, após o intertítulo *Luzes na escuridão*: a energia é parcialmente restabelecida e os personagens vêem um homem fugindo por uma corda presa aos dutos de ventilação da galeria. O bandido possui uma tatuagem de tigre nas costas e facilmente escapa do local.

Cabe aos dois personagens policiais, conforme orientação do *box 04* (figura 18), iniciar o interrogatório de todos os presentes ao coquetel, pois os convidados imediatamente tornam-se suspeitos. Para pôr em prática essa ação, os policiais precisam conhecer o *script* das ações policiais em uma situação como essa e, por exemplo, tomar providências para isolar o recinto.

No entanto, enquanto os policiais cuidam dessas providências, os demais personagens podem tentar deixar a galeria. Prevendo essa ação e, para tentar restringi-la, o texto sugere utilizar novamente o intratexto “Regras Básicas” e propor aos jogadores testes de *furtividade* ou *destreza*. Dependendo do resultado dos testes (que sempre é comparado aos valores da “Planilha de Personagem” individual do jogador), eles podem ser bem sucedidos – e chegar à rua – ou mal sucedidos – e serem barrados pelos seguranças da galeria, em cumprimento às ordens dos policiais.

À semelhança da primeira cena do *Liso*, nessa seqüência da *Cena 1* do livro-jogo, observamos que o texto propõe duas alternativas: os personagens que não tiverem sucesso em um dos testes propostos deverão permanecer no interior da galeria, enquanto os personagens bem sucedidos chegarão à rua. Na rua, eles verão um pequeno caminhão, cuja porta traz uma grande flor pintada e um nome, *Lalaia*. Essa pista tem um significado especial apenas para um dos personagens, *Maria Paula*, mas é ignorada pelos demais jogadores (cf. Anexo A). Espera-se que o jogador responsável pelo papel de *Maria Paula* seja capaz de relacionar esse nome (*Lalaia*) ao bandido (Leonardo), pois, na “Planilha” de *Maria Paula* consta a seguinte informação: “Quatro anos atrás, no dia de seu aniversário, Léo presenteou-lhe com um belo

quadro, cheio de flores, pintado por ele próprio e intitulado ‘Lalaia’” (LOURENÇO, 2003, p. 29). Apenas o jogador que interpreta *Maria Paula* poderá reconhecer a pista e usar essa informação para permitir que os demais jogadores “avancem” no texto da aventura, descobrindo o responsável pelo roubo.

Essa passagem ilustra bem as diferenças entre as *lacunas* de Iser e as *aberturas* dos textos ergódicos. Segundo Aarseth:

As aberturas dos cibertextos determinados não são lacunas, no sentido de Iser, uma vez que elas não são usadas para complementar partes escritas de um jogo de imaginação; antes, elas são usadas como um filtro, no qual somente a resposta “correta” permite ao usuário prosseguir no texto. Para usar outra metáfora, elas são buracos na fechadura, adaptados pelo texto para chaves muito específicas (1997, p. 111).⁴³

Vamos tentar explicitar essa diferença. Em um texto de ficção tradicional, o leitor, restrito às informações do texto ficcional, preenche as lacunas deste com inferências, antecipações etc, visando, sobretudo, *sua própria compreensão do texto* e sem qualquer obrigação de desenvolvê-lo. No entanto, no jogo de aventura, o trabalho ergódico do operador exige maior responsabilidade, uma vez que o jogador responsável por *Maria Paula*, ao aproveitar a informação de um dos textos complementares, colabora para uma *compreensão coletiva do texto* pelo grupo e, dessa forma, garante o avanço estratégico para solucionar um dos enigmas do jogo: a identidade do autor do roubo.

Dando continuidade à análise do livro-jogo, ainda na página 14 (figura 20) chegamos à quarta seqüência da *Cena 1*, cujo intertítulo é ***O interrogatório***. Esse fragmento é dividido em quatro parágrafos. Após o primeiro parágrafo, o texto orienta uma nova interrupção da leitura: “Leia: Dicas para o Mestre 05”.

O *box 05* é dividido em três fragmentos, cujos intertítulos são ***“Fazendo o jogo andar”***, ***“O que fazer?”*** e ***“Beleza!”***. Aqui, o texto reúne algumas sugestões para os jogadores

⁴³ The “openings” of determinate cybertexts are not gaps, in Iser’s sense, since they are not used to complement parts in a game of imagination; rather, they are used as a filter, in which only the “correct” response lets the user proceed through the text. To use another metaphor, they are keyholes, fitted by the text for very specific keys.

extraírem informações dos suspeitos. Destacamos para comentar o último fragmento, pois a sugestão oferecida é bastante típica do *role playing game*: na partida, o Mestre deve recorrer ao *non player character (NPC)*. Esse “personagem de nenhum jogador” é um trunfo do Mestre, “uma carta na manga”, que ele guarda para situações específicas. Todo *NPC* é um personagem secundário, mas providencial: na sugestão do *box 05*, o *NPC Dr. Romão Chagas*, investigador-chefe da Polícia Federal, não medirá esforços para obter informações dos personagens.

Mesmo após as sugestões do *box 05*, as orientações do texto ainda prosseguem em meio ao texto “ficcional”. O texto ressalta a necessidade dos jogadores permanecerem unidos por um objetivo comum (encontrar a tela).

Dando continuidade à leitura, ainda na página 14 (figura 20), chegamos à quinta seqüência da *Cena 1*, cujo intertítulo é “*As primeiras pistas*”. Neste fragmento, o texto relembra algumas pistas já “encontradas” pelos personagens: a tatuagem de *Léo* e o caminhão da floricultura. As primeiras evidências, descobertas pelos personagens, apontam *Leonardo “Tigrão” Baptista*, como o autor do crime. Na sexta seqüência da *Cena 1*, (*E agora?*), o texto começa a “preparar” o a transição do operador para a *Cena 2* (figura 21), que reproduzimos a seguir:

E agora?

Uma vez identificado o ladrão, mas não necessariamente o mentor do crime, os personagens devem perceber que o próximo passo é procurar pistas na casa do Tigrão (cena 2). Juca Cabeção sabe o endereço, mas é possível que o revele somente depois de um teste de *Intimidação* ou de uma barganha com um dos personagens investigadores.

Leia: *Dicas para o Mestre 06* →

Cena 2: Casa do Tigrão

Leonardo Baptista mantém um sobradinho na Barra Funda, São Paulo — SP. A tinta da fachada está descascando, manchada pela fuligem que cobre permanentemente a cidade. A casa está desocupada, mas no quarto que parece ter servido de escritório restam uma velha escrivaninha, uma cadeira de pé quebrado e um cesto de lixo.

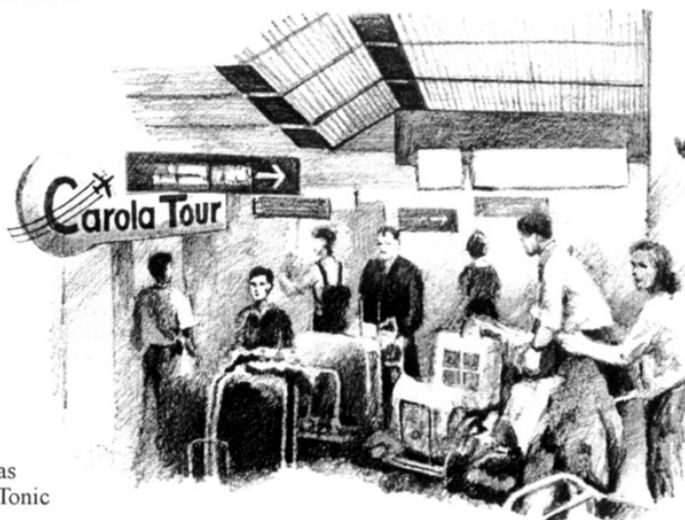
Revirando as gavetas da escrivaninha e o cesto de lixo, os personagens encontram:

- Uma carteirinha de filiação ao Partido Comunista Brasileiro, em nome de Leonardo Baptista Filho. A foto pertence mesmo ao Tigrão. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 7: São Paulo – Sede do PCB.**
- Um álbum de fotografias. As fotos mostram paisagens ou fachadas de muscus. A única foto em que Leo aparece mostra-o num saguão e ao fundo se vê um painel gigantesco. No verso da fotografia, lê-se: “*Guerra e Paz, ONU, Nova Iorque. Nossa terra está lá.*” (veja Apêndice 3). A data no canto direito da foto é de duas semanas atrás. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 9: Nova Iorque – Sede da ONU.**
- Inúmeros recibos de pincéis, telas e tintas. Um recibo da Escola Nacional de Belas Artes do Rio de Janeiro, por um “Curso de Desenho e Técnicas de Pintura”. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 8: Rio de Janeiro – Escola Nacional de Belas Artes.**
- Um jornal de dias atrás no cesto de lixo. Na página dos “Classificados”, o anúncio de uma agência de turismo está circulado em vermelho: “Europa. Baixa Temporada. Preços Promocionais. CarolaTur. Aeroporto Internacional de Cumbica”. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 3: Agência de Turismo – Aeroporto Internacional.**

**Cena 3: Agência de Turismo
Aeroporto Internacional**

A visita à CarolaTur, no Aeroporto Internacional de Cumbica, deve acontecer somente em horário comercial. Lá os personagens podem conversar com o atendente Jeremias que, a princípio, não estará disposto a cooperar com a investigação, pois revelar informações sobre os clientes é contra a política da empresa. Jeremias não se intimida com facilidade e é quase incorruptível: oferecer dinheiro não adiantará muita coisa mas acontece que a Maria Paula é tão exuberante...

Leonardo Baptista está na lista de passageiros do último voo para Paris que decolou algumas horas atrás. Seu pacote de viagem inclui hospedagem no Tonic Hotel Louvre (lê-se tonik hotel lúvrrre).

**DICAS PARA O MESTRE 06**

A parte mais delicada desta aventura é conseguir que os personagens dos jogadores sigam todos juntos deste ponto em diante. A tendência dos personagens Minón e Corujão é manter o Juca e a Maria Paula sob custódia no Brasil e desconfiar da Sheila Carolina.

Lembre-se: É importante manter o grupo unido. Uma maneira fácil de se conseguir isso é perguntar sempre ao grupo como um todo: “O que vocês irão fazer agora?”. Evite fazer esse tipo de pergunta aos jogadores individualmente.

Convença os jogadores de que, da mesma forma que em alguns filmes de Hollywood, a presença de alguém que conhece bem os métodos do criminoso muitas vezes ajuda a elucidar o crime mais rapidamente.

Se isso não os convencer, diga que, se Juca e Maria Paula saírem da vista dos investigadores, eles poderão alertar o vilão ou fugir e isso pioraria ainda mais a situação.

Figura 21 - Cena 2 e parte da Cena 3 do livro-jogo

Podemos observar que a última seqüência da *Cena 1* (*E agora?*) possui uma função *coesiva* no texto do jogo de aventura, isto é, ela assegura a transição correta e adequada do operador entre os fragmentos textuais. O fragmento ressalta a necessidade absoluta dos jogadores percorrerem a *Cena 2*, pois nesta cena concentram-se todas as pistas que desencadeiam os possíveis percursos imaginados pelo autor do texto para o roteiro da aventura. Exatamente por isso, lembrando uma das variáveis da tipologia ergódica, podemos considerar a *Cena 2* como uma ligação *condicional*: ela é essencial para que outras passagens do texto sejam atingidas.

Ainda antes do início da segunda cena, após a última seqüência da *Cena 1*, uma tarja preta sinaliza novamente a interrupção do texto: “Leia: Dicas para o Mestre 06”. Aqui, neste *box*, o texto reitera as recomendações quanto à importância do grupo manter-se unido na busca pelo quadro. Após o último “conselho” que acompanha a *Cena 1*, somos “autorizados” pelo texto a seguir para a *Cena 2*.

O texto da segunda cena descreve algumas “pistas” encontradas no sobrado de *Léo*: uma carteirinha de afiliação política, um álbum de fotos, recibos de uma escola de arte carioca e um anúncio de jornal. Cada uma delas sugere ao operador passar para uma determinada cena do roteiro de aventura: a primeira, a pista da carteirinha de afiliação política, leva à *Cena 7*; a segunda, o álbum de fotos, leva à *Cena 9*; a terceira, os recibos da escola carioca, leva à *Cena 8* e a quarta, o anúncio do jornal, leva à *Cena 3*.

É interessante observar a disposição das quatro pistas na segunda cena. Se o operador escolher uma das três primeiras pistas, ele será obrigado a folhear um maior número de páginas do livro-jogo, para encontrar a cena determinada, isto é, executar um trabalho físico de leitura bem maior. Ao passo que, se optar pela última pista, basta abaixar os olhos e, praticamente, seguir o curso “normal” de leitura. Como última observação da análise do livro-

jogo, podemos reconhecer aqui uma estratégia velada do texto para direcionar a leitura do operador.

Interrompemos aqui a análise do livro-jogo. Como vimos, na leitura do conjunto de textos das duas publicações, seja ele mais simples (como o do encarte) ou mais “complexo” (como o do livro-jogo), emergem a todo instante os elementos típicos de um texto ergódico, devido às diversas habilidades de leitura que textos dessa natureza naturalmente requerem do operador.

Contudo, nessa análise, o conteúdo ‘pedagógico’, tão alardeado pelos divulgadores do *role playing game*, não emerge tão facilmente – é preciso realmente buscá-lo. Em razão disso, destinamos a próxima seção para considerar o tratamento da informação no encarte e no livro-jogo.

4.3. Análise dos conteúdos ‘pedagógicos’ do encarte e do livro-jogo

4.3.1. O conteúdo ‘pedagógico’ do encarte

Para considerar o tratamento da informação, na análise do encarte, procuramos desenvolver um dos percursos de leitura mais extensos do roteiro da aventura, do qual apresentamos aqui apenas uma pequena parte. Ao final do percurso escolhido, passamos por quinze cenas: **0, 1, 16, 7, 14, 9, 18, 12, 15, 5, 3, 6, 17, 8 e 20**. Apenas seis cenas (do total de vinte e uma) não foram contempladas: **2, 4, 10, 11, 13 e 19**. Além dessa trajetória, como vimos, outros dois percursos ainda seriam possíveis.

Logo no início do encarte percebemos que o texto “ficcional” é uma captação⁴⁴ do romance *Grande Sertão: veredas* de João Guimarães Rosa. O próprio texto afirma isso:

⁴⁴ Utilizamos “captação” em uma perspectiva *interdiscursiva*, conforme Maingueneau (1998: 20; 2004: 93-4).

Apesar da aventura se basear nos personagens e na ambientação de um grande romance brasileiro, não se trata de um material que possa interessar somente aos professores de Língua Portuguesa e Literatura. Ao contrário, os desafios apresentados podem ser explorados e desenvolvidos em maior ou menor grau por professores de Geografia, História, Matemática e Ciências [...]. (LOURENÇO, 2004, p. 2)

Apesar de uma proposta inicial bastante “abrangente”, trabalhar o texto da aventura de forma interdisciplinar, observamos que, ao longo das *Cenas*, o conteúdo informacional é focalizado de maneira excessivamente rápida e permanece em segundo plano.

Os conteúdos pedagógicos pretensamente “evocados” pelas *Cenas* são: separação de misturas (*Cenas 14, 9, 18, 12*), variações climáticas e suas implicações geográficas e humanas (*Cenas 7, 14, 6*) e, por último, meios de contágio, sintomas e tratamento da febre maculosa (*Cenas 1, 5 e 3*). Há ainda um outro “complicador” para a aquisição das informações: a necessidade de “saltar” algumas cenas. Em virtude disso, negligenciamos algumas informações: outros efeitos da desidratação no organismo humano (*Cena 15*), outros modos de separar misturas (*Cena 2*), as operações aritméticas e proporções (*Cenas 4, 8, 10*). As demais *Cenas* (**0, 16, 17, 11, 13, 19, 20**) desenvolvem o roteiro da aventura, aparentemente sem um conteúdo ‘pedagógico’ associado.⁴⁵

Apesar de “trabalhar” conteúdos de várias disciplinas, o texto do encarte, por ser uma captação, em um primeiro momento, parece privilegiar a Língua Portuguesa e, sobretudo, a literatura brasileira. No entanto, contrariando essa expectativa, o texto nem ao menos sugere a leitura do romance que lhe serviu de “inspiração”. Em vez disso, ele afirma:

Você não precisa ter lido *Grande Sertão: veredas* para experimentar a aventura-solo [...]. O texto guarda alguma semelhança com o estilo rosiano, mas a maioria das palavras empregadas pode ser encontrada num bom dicionário. (LOURENÇO, 2004, p. 2)

Lamentamos esse fato, pois a leitura do encarte não substitui, de forma alguma, o contato com a obra original. Evidentemente, ler o romance não precisa ser condição para que tomemos contato com a aventura-solo, mas, ao menos, essa sugestão deveria ter sido feita

como uma atividade posterior, isto é, a aventura-solo poderia ser um ponto de partida para aguçar a curiosidade sobre o romance.

Essa decepção inicial quanto às sugestões ao educador estende-se por toda a aventura. Até mesmo a linguagem dirigida ao educador é pouco elaborada no encarte: um único verbo, “explorar”, é usado em todos os paratextos de fundo cinza-azulado.

Como vemos, tanto a linguagem quanto as sugestões do encarte não primam pela criatividade, o que nos leva a concluir que o tão anunciado conteúdo ‘pedagógico’ configura-se apenas como um *pretexto* no próprio texto do jogo.

Após essas considerações sobre o encarte, na próxima seção examinaremos o conteúdo pedagógico do livro-jogo.

4.3.2. O conteúdo ‘pedagógico’ do livro-jogo

Em relação ao livro-jogo, infelizmente, nossas conclusões não são diferentes.⁴⁶ Utilizando o mesmo procedimento adotado para a leitura do encarte, procuramos privilegiar um dos percursos mais extensos do livro-jogo: *Cenas*: **01, 02, 03, 04, 05, 10, 11 e 12**. Quanto ao conteúdo informacional sobre Portinari, essa trajetória proporcionou apenas algumas informações sobre a terra natal e a origem humilde do pintor. As *Cenas* **06, 07, 08 e 09** não foram contempladas por esse percurso de leitura. Dessas quatro *Cenas*, apenas uma – a *Cena* **06** – não possui um conteúdo ‘pedagógico’ associado; as demais trazem diversas informações sobre Portinari, que acabamos por não apreender, em função do percurso de leitura escolhido.

No entanto, independente de terem sido privilegiadas no percurso de leitura realizado, vamos destacar aqui algumas *Cenas* do livro-jogo mais “problemáticas” do ponto de vista da apresentação e do tratamento da informação. Iniciamos pela *Cena* 4 – **Paris**,

⁴⁶ Nosso percurso de leitura não privilegiou apenas as *Cenas* **11, 13 e 19**.

localizada na página 17 do livro-jogo. Uma das informações da cena é transmitida da seguinte forma: “Foi aqui, na *Galerie Charpentier*, que o pintor brasileiro Portinari fez sua primeira exposição em solo europeu, em 1946”. No entanto, ao consultarmos um dos principais textos que serviram de base para a elaboração do livro-jogo, conforme a bibliografia deste, encontramos uma informação um pouco diferente: Portinari já havia exposto em Paris em **1930**, quando participou da *Exposition d’Art Brésilien* “[...] no qual apresenta um retrato e uma natureza morta”.⁴⁷ A *Cena* do livro-jogo veicula, portanto, uma informação incorreta que, infelizmente, ainda é repetida ao educador na seção “O resgate de *Retirantes* na escola”:

Cena 4 – Paris. Esta cena envolveu muita pesquisa bibliográfica, pois é na Galeria Charpentier, em Paris, que Portinari expôs seus quadros pela primeira vez em solo europeu, em 1946, com a presença de várias telas da série *Retirantes*, realizadas entre 1944 e 1945. (LOURENÇO, 2004, p. 37).

Uma outra cena, cujo tratamento da informação é bastante questionável, é a *Cena 7 – São Paulo / Sede do PCB*, localizada nas páginas 19 e 20 do livro-jogo. Nesta cena, o texto pretende tratar da “identidade política de Portinari”. O texto é da *Cena* é bastante “simétrico”, pois apenas *quatro* linhas parecem ser suficientes para transmitir *quatro* informações sobre o pintor: “Filiou-se ao PCB em 1945. Foi candidato à Câmara dos Deputados naquele mesmo ano. Em 1947, ao Senado, mas nunca se elegeu. Durante o governo Dutra, exilou-se no Uruguai, fugindo da perseguição aos comunistas”. Como vemos, o texto não tem a preocupação de estabelecer qualquer relação entre esses acontecimentos, mas apenas os apresenta “mecanicamente”. Para tentar construir o sentido dessas informações, buscamos auxílio no “Apêndice 2” (p. 31-2 do livro-jogo, cujo título é *Portinari – Vida e Obra*). No entanto, nesta seção, o único acréscimo do texto às informações da cena é “O engajamento social de Portinari levou-o a se filiar ao Partido Comunista Brasileiro [...]”, ou seja,

⁴⁶ Para examinar as informações veiculadas pelo livro-jogo, consultamos o livro *Cândido Portinari*, de Annateresa Fabris, publicado pela EDUSP, citado na bibliografia do próprio livro-jogo.

⁴⁷ Id., *ibid.*, p. 179.

insuficiente para relacionarmos as informações. Assim, elas tornam-se gratuitas e fadadas ao descarte por parte do operador.

Outra cena que merece destaque é a *Cena 8 – Rio de Janeiro – Escola Nacional de Belas Artes*, situada na página 20 do livro-jogo. Apesar de melhor elaborada do ponto de vista informacional, ela não resiste ao cotejo com um dos intratextos do *próprio* livro-jogo, a seção “O resgate de *Retirantes* na escola”. Vamos comparar as duas informações. Na oitava cena, o texto afirma: “Cândido Portinari veio para o Rio de Janeiro em 1919, aos 15 anos de idade. Não conseguiu ingressar em nossa escola na primeira tentativa, mas nem por isso desistiu. Dois anos depois, foi aprovado e passou a ser nosso aluno”. Agora vejamos como o intratexto supracitado destaca a informação para o educador: “Portinari ganhou uma bolsa para estudar na Escola Nacional de Belas Artes do Rio de Janeiro em 1919, quando tinha 15 anos de idade”. Ao comparar as duas informações, verificamos que o dado foi seriamente deturpado. A informação da cena explicita que Portinari foi ao Rio de Janeiro *a fim de* tornar-se bolsista da ENBA, objetivo que só alcançou dois anos depois, isto é, em 1921 (com 17 anos). Já a informação do intratexto da página 37 mostra o contrário, que Portinari foi ao Rio de Janeiro *porque* ganhou a bolsa, em 1919 (com 15 anos). Como vemos, o texto não preza, nem ao menos, a coerência interna das informações apresentadas.

Nas três cenas destacadas, procuramos evidenciar as negligências ou contradições em relação ao conteúdo ‘pedagógico’ veiculado. Informações importantes não foram apresentadas e não constatamos uma justificativa relevante para isso, uma vez que elas poderiam ter sido incluídas sem alterações no roteiro da aventura.

Percebemos, na consulta ao intratexto “O resgate de *Retirantes* na escola”, que o conteúdo veiculado sobre Portinari é, de certa forma, superestimado. Sem dúvida, não podemos negar que o texto traga alguma informação sobre o artista, mas ela se apresenta

distorcida, e o material, entendido da maneira como está pelo operador / jogador, produz irremediáveis distorções na compreensão da vida e obra do artista.

Depois de termos realizado a leitura do encarte e do livro-jogo, vamos agora apresentar uma síntese dos resultados obtidos na análise dessa “etapa de leitura” dos dois textos de *role playing game*.

O conjunto das características que constituem o hipertexto e as variáveis envolvidas no processo de leitura de um texto ergódico permite compreender porque Aarseth considera a leitura desse tipo de texto sempre trabalhosa e até mesmo difícil.

Durante o processo de leitura do encarte e do livro-jogo, emergem várias características típicas do hipertexto e dos textos ergódicos. Devido à natureza não-linear desse tipo de texto e de todas as características que decorrem disso (a *fragmentaridade*, a *iteratividade*, a *interatividade*, a *espacialidade topográfica*, entre outras), somos obrigados a esquadrihá-lo, a ir e vir, a construir uma memória sobre o texto... Parar e recomeçar. Apenas uma leitura comprometida permite compreendermos as particularidades do texto do jogo, “decifrá-lo” e vivenciar ludicamente a aventura.

No decorrer da leitura, o próprio texto cumpre o papel de “orientador”. Além das características do hipertexto, identificamos, particularmente no conjunto de textos do encarte, as variáveis que compõem a tipologia ergódica. Elas nos auxiliaram a “enxergar” o texto por uma outra perspectiva – entendê-lo como uma “máquina textual”. Signos verbais e não-verbais surgem a cada virar de páginas. No papel de operador, desejamos decifrá-los, mas, para isso, o texto nos impõe um esforço, precisamos aprender a lidar com o *midium* (o “sistema” hipertextual); executar um trabalho físico e mental de leitura (o trabalho ergódico) para buscar as informações, selecioná-las, inseri-las, descartá-las. Nada nos é oferecido gratuitamente. Queremos ir a outra cena, talvez um outro percurso (mais fácil, mais rápido), o texto nos impede; estamos sujeitos também à vontade dos dados. Mas, ao final de um trabalho

“árduo”, a recompensa: o texto, os mistérios desvendados e uma experiência interessante de leitura que será ainda mais aprofundada por ocasião da partida, da qual trataremos no próximo tópico.

4.4. Análise da partida sobre o livro-jogo *O resgate de “Retirantes”*

Como já tivemos oportunidade de comentar em outros momentos deste trabalho, o *role playing game* é uma atividade lúdica que implica duas etapas consecutivas. Na seção anterior, assumimos a posição de um operador interessado em aprender o jogo para ser o seu Mestre. A partir dessa perspectiva de leitura, pudemos explicitar algumas características textuais do *role playing game* ‘pedagógico’, particularmente centradas nos elementos do hipertexto e do texto ergódico e, de certa forma, vivenciar também ludicamente as aventuras. Aqui, assumindo o papel de observadora de uma partida, vamos descrever e analisar o desenrolar dessa partida comandada por um Mestre convidado e realizada por um grupo de jogadores.

Convidamos para comandar a partida Fabrício (Mestre) e seu grupo de cinco jogadores, todos habituados a jogar *role playing game* com frequência. Demos ao Mestre convidado o livro-jogo para uma leitura prévia. Na data combinada, os jogadores dirigiram-se à residência do Mestre. Devido à ausência de dois jogadores do grupo (compareceram apenas Leandro, Deivid e Ricardo) o Mestre incumbiu cada jogador de interpretar dois personagens alternadamente. Assim, antes de dar início à partida, o Mestre distribuiu para cada um dos jogadores duas “Planilhas de Personagem” (que, deste momento em diante, denominaremos apenas “Planilhas”). As “Planilhas” integram um dos textos complementares do livro-jogo, o *Apêndice I*. É a partir das informações dessas planilhas que os jogadores realizam boa parte das ações de seus personagens. No dia do jogo, o Mestre distribuiu os papéis a serem interpretados pelos jogadores da seguinte forma:

JOGADOR	PERSONAGEM
Ricardo	<i>Lúcio Costa Tobias de Aguiar</i> , empresário, proprietário da tela “Retirantes” e <i>Luís E. Minón</i> , ex-policial e investigador da seguradora;
Leandro	<i>Sheila C. T. de Aguiar</i> , ex-esposa de Lúcio e <i>João G. “Corujão” Cavalcante</i> , agente da policia federal;
Deivid	<i>Maria Paula Baptista</i> , gatuna e ex-esposa de Leonardo “Tigrão” Baptista e <i>Juca “Cabeção”</i> , falsificador de obras de arte;
Mestre	<i>Leonardo “Tigrão” Baptista</i> , ladrão especializado em obras de arte e antagonista da aventura e demais personagens secundários (<i>NPCs</i>).

Antes do início da partida, que se estendeu por um período aproximado de duas horas, observamos que os jogadores dispuseram-se em torno da mesa; à frente de cada um, as duas “Planilhas” correspondentes aos seus papéis na aventura. O Mestre assume uma visível posição de comando, mais afastado do grupo. No momento em que se consideram prontos para iniciarem o jogo, os jogadores comunicam o Mestre⁴⁸ e ele dá início à partida como segue:

[1]

Mestre: Tá, então vamos lá, deixa eu pegar o livro... Eu vou ler bastante porque eu não decorei, eu já li a aventura, mas eu não decorei...

Iniciamos a análise por essa declaração inicial do Mestre. Ela mostra que ele tem consciência da necessidade de uma boa preparação prévia (leitura do livro-jogo) para conduzir a atividade lúdica. No entanto, é possível perceber uma certa apreensão de sua parte, pois ele parece saber que seu preparo ficou aquém do necessário ao desenvolvimento da

partida. Mesmo assim, ele dá início à aventura, colocando os jogadores no “espaço” da *Cena 1 – Galeria Stockhorsky*, como descrevemos abaixo:

[2]

Mestre: Todos vocês então, (...) vocês foram convidados lá para... uma *vernissage*... E... Bom, a aventura começa vocês já estão no *vernissage*. É... Aí... Tá “rolando” lá, vocês estão lá dentro...Cada um pode fazer aí a ação que quiser quanto aos personagens de vocês...

49

Quer começar Deivid?

Deivid: Não, pode deixar eles.

Nesse início de partida, observamos que o Mestre já não considerou a orientação do *paratexto* da página 12 do livro-jogo – o *box 04* (figura 18), pois ele não conversou individualmente com cada jogador e nem deu oportunidade aos jogadores de esclarecerem dúvidas. Uma provável explicação para essa conduta do Mestre é que ele leva em conta o conhecimento prévio que detém sobre os jogadores, julgando que eles são capazes de interagir sem maiores dificuldades, pois, mesmo não estando habituados a jogar nos moldes do *GURPS*⁵⁰, os jogadores conhecem bem a dinâmica do jogo em outros sistemas de regras.

⁴⁸ Para a partida, usaremos as seguintes notações de fonte: para identificar o Mestre, negrito e itálico; para identificar os personagens, apenas itálico; para o nome dos jogadores a fonte permanece no modo normal.

⁴⁹ Segue abaixo, o texto original do primeiro momento da *Cena 1*, para o leitor acompanhar a extensão das supressões feitas pelo **Mestre**:

“A maior parte do salão de exposições da Galeria Stockhorsky está tomada por *stands* onde se vêem as pinturas do jovem artista brasileiro João Cândido Fenestrari. As telas mostram desabrigados, famintos e sem-terra, representados como figuras distorcidas e em cores vivas.

Ao fundo do salão, isolada do resto do conjunto, fica uma pequena sala em cujas paredes encontram-se oito telas de Cândido Portinari. Na parede oposta à entrada, encontra-se, em posição de destaque, o quadro *Retirantes*. Junto à entrada ficam dois seguranças. Há câmeras de circuito fechado em todos os cantos e sistemas de alarme espalhados por todo o lugar.

No salão principal, é servido um coquetel para os convidados. O assunto das conversas miúdas é um só: o roubo, no último mês, de outras duas telas da série *Retirantes*.

Descreva aos jogadores as impressões que o lugar causa nos personagens e, principalmente, deixe-os interagir. Narre as reações de seus personagens ao encontrarem uns aos outros durante o coquetel”(Lourenço, 2003, p.13).

⁵⁰ Se necessário ao leitor, sugerimos que retome o Cap. 1, seção 1.6, “A organização do livro-jogo de *role playing game*”, p. 23, do presente trabalho, para recordar o funcionamento do sistema de regras *GURPS*.

Logo no início da *Cena 1*, comparando o discurso do narrador, ao introduzir os jogadores como personagens da aventura, já podemos verificar uma primeira diferença entre o “narrador” típico da ficção narrativa ergódica e o narrador da ficção narrativa literária canônica. O “narrador” ergódico é chamado por Aarseth (1997) de *intrigante*. Como vemos, ele coloca os jogadores como protagonistas da aventura: eles são os convidados da galeria, onde ocorre o *vernissage* e, como convidados, cada um deles deve interagir na *Cena*, a partir das ações determinadas por seus papéis. É essa interação que “movimenta” a aventura.

Em uma ficção narrativa canônica, é bastante difícil o leitor do texto vir a ocupar a posição de protagonista, em geral ele é apenas espectador; cabe-lhe acompanhar à distância o desenrolar dos acontecimentos.

Com o intuito de colocar os jogadores rapidamente em cena, no início da aventura, o Mestre realiza várias supressões no texto original do livro-jogo. Ele omite os pormenores sobre a série “Retirantes” de Portinari e elementos do próprio texto “ficcional” (como a descrição do cenário, impressões e reações dos personagens). Além disso, ele aproveita apenas parcialmente as instruções contidas no paratexto da *Cena*, solicitando os jogadores que interajam livremente entre si e “encenem” a reação dos personagens ao se encontrarem na exposição.

Após uma sumaríssima exposição inicial do primeiro momento da *Cena 1* pelo Mestre, segue a interação entre os jogadores:

[3]

Mestre: Ah, vamos começar por...⁵¹

Leandro: Por ele, pois ele é o dono da festa, o patrocinador⁵².

Mestre: Isso.

⁵¹ O **Mestre** faz um gesto para os jogadores adotarem o sentido horário para a intervenção inicial de cada um.

⁵² O jogador Leandro aponta para Ricardo, referindo-se ao personagem *Lúcio*.

Ricardo inicia sua participação descrevendo *Lúcio*:

Ricardo: É um senhor, de meia idade, estilo alinhado, terno, gravata, cabelinho partido para a direita, completamente impecável, maior ‘pinta’ de engomadinho mesmo... Com aquele olhar de homem de quarenta ‘pegador’, bem do lado da tela dele.

Em seguida, Ricardo passa a descrever seu outro personagem, *Luís*:

Ricardo: Um pouco mais afastado, mas relativamente perto, tem um outro homem, na casa dos trinta anos, com um paletó, totalmente surrado, daqueles que você vê assim que é da década de quarenta, assim sabe... Sem gravata, com a camisa social aberta até a altura do peito e... Tipo... Embora ele... Ele é só mais um na multidão assim... Ele passa olhando, e fica bem perto da pintura.

Leandro: Os dois?⁵³

Ricardo: É. O ‘social’ tá sempre do lado, cumprimentando todo mundo, se apresentando e tal, recebendo... O outro não, o outro passa, fica, por exemplo, perto, mas tá sempre andando ao redor... Fala com algumas pessoas lá dentro.

Mestre: Bom, tá.

Em seguida, Leandro passa a descrever um de seus personagens, *Sheila*:

Leandro: Eis que surge da porta, uma das mulheres mais bonitas da festa, e ela fica procurando o ‘senhor engomadinho’ pra fazer um *frisson* nele (risos).

Mestre: É sua ex-mulher, ‘cara’,⁵⁴ (risos).

⁵³ O jogador Leandro, bastante atento, deseja saber de Ricardo se os dois personagens ficam perto da tela.

⁵⁴ O **Mestre** faz a afirmação olhando para *Lúcio*.

Leandro: Só que antes ela... Ela enxerga ele?

Mestre: Enxerga, enxerga.

Leandro: Só que ela percebe que... Ele viu ela entrando?⁵⁵

Mestre: Viu.

Leandro: Ah, a primeira pessoa... O primeiro homem que ela vê na frente, ela vai chegar e vai cumprimentar ele com um beijo no rosto e pegar no braço dele, ficar segurando... É a primeira coisa que ela vai fazer.

Mestre: O primeiro homem é o *Juca*, aliás, já é conhecido seu (risos).

Leandro: Eu sei, é por isso que ele foi a essa recepção.⁵⁶

O Mestre olha para Deivid, que faz a pergunta:

Deivid: É... Eu agora?

Mestre: É. É o *Juca*.

Deivid: O *Juca* já, primeiro?

Mestre: É. Você foi beijado por ela.⁵⁷

Juca: Já recebo logo assim ‘de cara’?

Mestre: É... Mulherão, hein? (risos).

Juca: É... Eu já tô bêbado?⁵⁸

Mestre: Não, ainda não. Aliás, se você quiser, você vai fazer um teste de *IQ* para tentar resistir, mas senão...

Ricardo: O quê? Teste de *IQ* de graça?

⁵⁵ É interessante observar que, nas duas intervenções, o jogador Leandro consulta o **Mestre** sobre os detalhes da *Cena* que está sendo construída no âmbito da interação verbal.

⁵⁶ A afirmação do jogador ao **Mestre** é decorrente do conhecimento partilhado de ambos sobre o conteúdo da “Planilha” de *Sheila* – ela já contratou *Juca* para falsificar uma tela no “passado”.

⁵⁷ O **Mestre** refere-se a *Sheila*, um dos personagens do jogador Leandro.

Mestre: É de graça.⁵⁹

Juca: Só esqueci o nome dela... Boa noite, dona *Maria*...

Sheila: Eu sou a *Sheila*.

Juca: Boa noite, dona *Paula*.

Sheila: Sheila!

Mestre: Sheila!

Juca: Boa noite, dona *Sheila*.

Sheila: Ah, é só para causar um “ciuminho”. Eu não quero falar com você.

Juca: Comigo?⁶⁰

Sheila: É.

Juca: Acho que eu não estou bem aparentado para isso. Ainda mais o seu marido...

Sheila: Tudo bem.

Juca: Vamos cumprimentá-lo?

Sheila: Não.

Juca: Então vou ficar aqui parado.

Sheila: Vou procurar outro homem... E eu vou procurar outro homem mesmo!⁶¹

Ricardo: o *Lúcio* vê, mas dá aquela olhada, assim, sem muita importância.

Leandro: Antes de sair ela fala assim: “Depois conversamos, nós temos negócios para tratar hoje ainda”.⁶²

Juca: Perfeitamente, estarei no bar.

Sheila: Ok, eu vou procurar outro homem.

Deivid: Nisso... E, descendo as escadas.⁶³

⁵⁸ A pergunta feita ao **Mestre** pelo jogador Deivid é resultado da recuperação de uma das informações da “Planilha de Personagem” de *Juca*: o personagem é alcoólatra e o jogador deseja saber do **Mestre** se *Juca* ainda está sóbrio ou encontra-se bêbado, para dar início à ação.

⁵⁹ O **Mestre** desiste do teste, diante da indignação do jogador Ricardo.

⁶⁰ *Juca* espanta-se por *Sheila* querer usá-lo para fazer ciúme em *Lúcio*.

⁶¹ *Sheila* afirma olhando para o **Mestre**.

Mestre: Nisso... *Maria Paula*...

Deivid: *Maria Paula*.

Ricardo: A *Maria Paula* não é a faxineira dele?⁶⁴

Lúcio: Eu mandei um convite para a minha faxineira?

Mestre: É, ‘cara’, você vê a sua faxineira chegando... E ela tá... Exuberante (risos).

Deivid: Vestido vermelho; chamativo.

Leandro: Você trocou a *Sheila* pela faxineira?

Lúcio: Eu pego qualquer uma que aparecer... Se tiver um belo par de pernas, eu tô ‘pegando’ (risos).

Mestre: A faxineira é mais linda do que a *Sheila* ainda (...).

Lúcio: Não paga o preço.

Mestre: Não paga o preço?

Deivid: Pela descrição, “linda, linda, linda, linda”.⁶⁵

Sheila: Eu sou uma verdadeira deusa (...), é mais que linda.⁶⁶

Mestre: Você foi modelo, né? Na década de oitenta.⁶⁷

Deivid: Se eu falar o que a minha é... Não vai dar certo.⁶⁸

Lúcio: Eu dou uma olhada assim para o par... Porque assim, eu não vejo a *Maria* descendo... Eu vejo o par de pernas dela descendo assim.

Deivid: Não, não dá pra ver o par de pernas, não...

Lúcio: Filho, eu consigo ver (risos).

Deivid: Dá pra ver aqui; as costas estão totalmente desnudas.⁶⁹

⁶² O jogador Leandro distancia-se do personagem e relata as palavras de *Sheila* a *Juca*.

⁶³ O jogador Deivid faz um gesto com as mãos para mostrar a *Lúcio* a localização da abertura do vestido de *Maria Paula*.

⁶⁴ O jogador Ricardo dirige a pergunta ao **Mestre**, referindo-se ao personagem *Lúcio*.

⁶⁵ O jogador Deivid refere-se à informação presente na da “Planilha” de *Maria Paula*.

⁶⁶ O jogador Leandro refere-se à informação presente na “Planilha” de *Sheila*. É interessante observar que as duas “moças” parecem estar preocupadas em chamar a atenção de *Lúcio*.

⁶⁷ O **Mestre** novamente participa da interação dos jogadores, com um dado extraído da “Planilha” de *Sheila*.

⁶⁸ O jogador Deivid refere-se a outro dado da “Planilha” de *Maria Paula*: ela é uma presidiária sob condicional.

Lúcio: Eu só vejo os passos dela vindo assim... ‘Pô’, infelizmente a *Maria Pa...* A *Sheila* sai do meu campo de visão, incluindo todo o resto da festa, eu só vejo ela descendo a escada e fico pensando assim: “O que minha faxineira tá fazendo aqui?”.

Mestre: Exatamente...

Destacamos para análise o diálogo de apresentação dos personagens. Ele foi motivado por uma estratégia bastante sagaz do Mestre. Propositadamente, ele não acata uma das sugestões do paratexto da *Cena 1*: “Narre as reações de seus personagens ao encontrarem uns aos outros durante o coquetel” (p. 13). Ele prefere delegar a responsabilidade dessa tarefa aos jogadores para, de certa forma, não comprometer sua atuação como Mestre (lembramos que ele iniciou a partida um tanto apreensivo, pois fizera uma leitura rápida da aventura).

Seguindo a instrução do Mestre, os jogadores conversam entre si, ampliando os poucos elementos da aventura presentes nas “Planilhas”: características físicas, sociais e psicológicas dos personagens, a relação que cada um vai manter com a *intriga* (se são antagonistas ou não), a sua localização no espaço do *vernissage* (proximidade ou não do quadro que será roubado).

Aproveitamos também o fragmento [3] para comentar mais uma característica do “narrador” ergódico (o *intrigante*): as estratégias de monitoramento da interação no decorrer da partida. Observamos que o Mestre concede aos jogadores uma certa liberdade para usar com criatividade conhecimentos e experiências prévias, e associá-los às informações constantes nas “Planilhas”. No entanto, o trabalho ergódico dos jogadores não é inteiramente livre como parece ser; trata-se de uma liberdade vigiada, pois ela é controlada pelo Mestre. Lembramos que um dos requisitos prévios para narrar o jogo é conhecer todo o conteúdo do livro-jogo, inclusive o histórico de todos os personagens. Portanto, o Mestre sabe quais

⁶⁹ O jogador mostra para *Lúcio* a altura da abertura no vestido de *Maria Paula* e o decote deste nas costas através de gestos.

interações são adequadas, ou não, ao desenrolar do roteiro da aventura. O leitor pode verificar no fragmento [3], como ele favorece ou não a entrada ou a ação dos personagens na *Cena*.

O discurso inicial do Mestre para dar início à partida e a interação que a ele se segue vai mostrar o papel importante do *intrigante* em controlar o desenrolar da aventura e, em contrapartida, a interação dele com os jogadores e dos jogadores entre si nesse processo. Observamos aqui uma exemplificação do que diz Aarseth (1997), a respeito das características da narrativa ergódica. Segundo o autor, ela se sustenta em três elementos o *intrigante* (cuja função estamos comentando à medida que os fragmentos possibilitam), a *intriga* e o *intrigário*.

Em primeiro lugar, vamos considerar a *intriga* ergódica. De acordo com Aarseth, os jogos de aventura subvertem a noção tradicional de história (no sentido de enredo), pois existe apenas um roteiro de aventura, que será atualizado em função do percurso escolhido pelo Mestre para narrar o jogo. Em cada uma das possíveis versões da mesma *intriga*, serão privilegiados determinados acontecimentos em detrimento de outros, de acordo com a experiência prévia e a perspicácia dos jogadores envolvidos. É assim que, em vez de considerar a aventura como uma “história”, Aarseth prefere dizer que, nesse tipo de texto, a aventura se reduz apenas a uma *intriga*. Para o autor, por definição, a *intriga* é o elemento “estruturante”, que motiva a seqüência de ações dos jogadores. Ainda, segundo Aarseth, a *intriga* só pode ser apreendida quando se joga o jogo, como nós iremos acompanhar no decorrer da partida.

Ainda com relação ao Mestre (o *intrigante*), podemos dizer que ele se constitui em um verdadeiro *link* entre os jogadores e a *intriga*. Como vimos, ele recupera elementos da *intriga* proposta no livro-jogo e gradualmente os apresenta aos jogadores. Para perceber a *intriga* ergódica, os jogadores precisam estar atentos aos acontecimentos e informações que vão sendo “postos na mesa” pelo Mestre e pelos demais jogadores e essa postura afasta-os da

posição de leitores tradicionais. Constantemente, eles precisam acompanhar a progressão das informações e, ao mesmo tempo, exercitar uma retomada cognitiva destas, aliada à invenção e habilidade de solucionar problemas que nascem no próprio momento da partida. Isso nos mostra que os jogadores passam a executar um duplo procedimento de leitura: do texto que vai sendo apresentado pelo Mestre e do texto que vai sendo reconstruído em tempo real.

Vamos considerar agora o *intrigário* ergódico. Observamos que a relação entre os jogadores e a *intriga* ergódica é muito próxima. Para diferenciar o leitor tradicional do operador ergódico, Aarseth denomina o último de *intrigário*. Ao comparar o leitor ergódico ao leitor tradicional de uma ficção narrativa canônica, Aarseth diz que o leitor de uma ficção narrativa canônica concebe o personagem como *outro*. Em jogos de aventura, ou narrativa ergódica, isso não ocorre. Como vimos, logo em seu discurso inicial, o Mestre coloca os jogadores como convidados de um *vernissage*, portanto, em contato direto com a *intriga*. Os jogadores não só participam ativamente dela, mas suas intervenções ajudam também a construí-la. Nesse caso, o personagem converte-se em uma extensão do próprio jogador. Conforme Aarseth, o personagem da ficção narrativa ergódica é resultado de uma fusão entre o jogador e uma espécie de fantoche dele mesmo (*puppet*), controlado à distância. É exatamente por isso que os jogadores ora assumem os papéis imitando vozes e trejeitos de seus personagens e ora distanciam-se deles, passando a falar sobre o personagem que protagonizam. Lembramos um exemplo do fragmento [3]: o jogador Ricardo afirma “A *Maria Paula* não é a faxineira dele?” (referindo-se a um de seus personagens, *Lúcio*) e imediatamente diz “Eu mandei um convite para a minha faxineira?” (ele se converte no próprio personagem).

Uma outra diferença entre o *intrigário* e o leitor tradicional. Quando os *intrigários* (os jogadores) “negociam” as ações dos personagens na aventura para que ela possa prosseguir, eles também se distanciam da *intriga* e, de certa forma, confundem-se com a

própria figura do *intrigante*. No entanto, apesar dessa “identificação momentânea”, a esfera de atuação do *intrigante* difere, e muito, do espaço de atuação do *intrigário*. Embora o *intrigante* possa ser identificado com a figura de um narrador onisciente, uma vez que só ele detém o pleno conhecimento sobre a *intriga*, ele pode, ainda, separar-se dela (situar-se fora da narrativa). Essa é mais uma das atribuições do *intrigante*: distanciar-se, oferecer sugestões aos jogadores, dar comandos, fazer perguntas, negociar ações, com o intuito de fazer a intriga progredir, preferencialmente, dentro do roteiro proposto pelo livro-jogo.

Os fragmentos [2] e [3] permitem-nos ainda comentar outra diferença entre ficção narrativa canônica e ficção narrativa ergódica. Além da primeira diferença, quanto aos elementos de uma e de outra (narrador, história, leitor / *intrigante*, *intriga*, *intrigário*) que já comentamos, há outra que, segundo Aarseth (1997), estaria centrada no distanciamento dos “planos de discurso” típicos da intriga ergódica. Aarseth destaca que, na ficção narrativa tradicional, há *um único* plano de discurso, onde narração e narrativa são apreendidas pelo leitor como uma *unidade*. Na ficção narrativa ergódica, há três planos de discurso e eles são distintos: há o *plano da progressão*, o *plano da negociação* e o *plano do acontecimento*. O *plano da progressão* consiste em ordens, perguntas sobre o próprio jogo. O *plano da negociação* é onde ocorrem os diálogos entre Mestre e jogadores e dos jogadores entre si em que, cooperativamente, há sugestões de ações para resolver os obstáculos ou mesmo pedidos de permissão para outro encaminhamento da aventura. No *plano do acontecimento*, o Mestre relata o(s) acontecimento(s) aos jogadores.

Desse momento em diante, na descrição da partida, utilizaremos as seguintes notações (sobrescritas e em negrito), para identificar os planos do discurso da ficção narrativa ergódica ao leitor: ^{PP} (*plano da progressão*); ^{PN} (*plano da negociação*) e ^{PA} (*plano do acontecimento*). Além de identificá-los, procuraremos, da mesma forma, tentar esclarecer sucintamente as razões da classificação: porque determinado trecho é um ^{PP}, um ^{PN} ou um ^{PA}.

Vejamos como esses planos funcionam a partir de exemplos da partida. Vamos retomar a transcrição do segundo fragmento, e apenas uma parte do terceiro, já analisados, caracterizando-os agora a partir do ponto de vista dos planos do discurso da intriga ergódica:

[2] (Início PA: *vernissage*)

Mestre: Todos vocês então, (...) vocês foram convidados lá para... uma *vernissage*...

E... Bom, a aventura começa vocês já estão no *vernissage*.^(Final PA)

(Início PP: o Mestre solicita a ação dos jogadores):

É... Aí... Tá “rolando” lá, vocês estão lá dentro... Cada um pode fazer aí a ação que quiser quanto aos personagens de vocês.

Mestre: Quer começar Deivid?

Deivid: Não, pode deixar eles.^(Final PP)

A primeira atitude do Mestre é situar os jogadores no plano do acontecimento da *intriga*. Ele os informa que seus personagens encontram-se em um *vernissage*. Segue-se a esse momento, o *plano de progressão*, no qual o Mestre solicita aos jogadores que comecem a interagir entre si e pergunta a um deles (Deivid), explicitamente, se ele quer dar início à partida. A partir daí, inicia-se um pequeno *plano de negociação*, como descrevemos abaixo:

[3] (Início PN – um dos jogadores faz uma sugestão para viabilizar o início do diálogo):

Mestre: Ah, vamos começar por...

Leandro: Por ele, pois ele é o dono da festa, o patrocinador.

Mestre: Isso.^(Final PN)

A sugestão de Leandro é imediatamente aceita pelo Mestre. Os jogadores decidem que Ricardo, no papel de *Lúcio Costa Tobias de Aguiar*, começará a partida.

Observamos, ainda no terceiro fragmento, que, mesmo após os jogadores chegarem a um consenso e reiniciarem a aventura, não há um avanço no *plano do acontecimento*. Em vez disso, prevalece apenas um extenso *plano de progressão*, no qual o Mestre, como um diretor de cena, “dirige” os jogadores, recomendando que eles “atuem” como convidados de uma exposição. Transcrevemos a seguir o momento inicial e o momento final desse *plano de progressão*, criado na interação entre Mestre e jogadores:⁷⁰

[Continuação fragmento 3 – jogador Ricardo inicia sua participação descrevendo um de seus personagens, *Lúcio Costa Tobias de Aguiar*]

(Momento inicial PP)

Ricardo: É um senhor, de meia idade, estilo alinhado, terno, gravata, cabelinho partido para a direita, completamente impecável, maior ‘pinta’ de engomadinho mesmo... Com aquele olhar de homem de quarenta ‘pegador’, bem do lado da tela dele...

[...]

Lúcio: Eu só vejo os passos dela vindo assim... ‘Pô’, infelizmente a *Maria Pa...* A *Sheila* sai do meu campo de visão, incluindo todo o resto da festa, eu só vejo ela descendo a escada e fico pensando assim: “O que minha faxineira tá fazendo aqui?”.

Mestre: Exatamente... (Momento final PP)

Após um extenso *plano de progressão*, no qual os personagens apresentam-se uns aos outros, damos continuidade à descrição da partida; o Mestre passa a explorar o primeiro momento “dramático” da *Cena 1 – O Blecaute*:

⁷⁰ Caso o leitor deseje, poderá retornar às páginas 118-123 e ler integralmente o diálogo de apresentação dos jogadores. Evitamos repeti-lo no todo devido à grande extensão, sob pena de nos tornarmos repetitivos.

O Blecaute

[4a] (Reinício PA: queda de luz - Final PA)

(Início PP: o Mestre solicita um teste aos jogadores)

Mestre: E... De repente... A luz se apaga... Teste de *IQ*.

Observamos que o Mestre relata aos jogadores apenas fragmentos da primeira frase do primeiro momento “dramático” da *Cena 1*.⁷¹ Imediatamente, ele interrompe o *plano do acontecimento* para privilegiar o *plano da progressão* e solicita o teste de *IQ* aos jogadores, aliás, seguindo o paratexto instrucional da própria *Cena*. Nesse momento, o desenrolar do *plano do acontecimento* permanece em *stand by*, à espera do resultado do teste proposto aos jogadores.

Ainda no fragmento 4, dando seqüência ao teste, o Mestre entrega o copo de couro com os dados a cada jogador, para que ele realize o teste de *IQ* duas vezes (uma para cada personagem) e a interação se desenvolve como segue:

[4b] (Continuação PP: esclarecimentos sobre o próprio jogo)

David: *IQ*?**Mestre:** *IQ*, eu vou traduzir...

David: Traduz aí pra gente isso aí.

Mestre: É inteligência... É porque o *GURPS* tem uma “coisa” de... Muito legal, que você vê com a inteligência.

Ricardo comenta algo sobre o teste (inaudível) enquanto Deivid realiza-o para seus personagens:

Mestre: Passou.

⁷¹ Transcrevemos o texto integral do primeiro momento “dramático” da *Cena 1*, para o leitor observar a extensão das supressões realizadas pelo **Mestre**:

Mestre: Todo mundo vai fazer aí, para ver quem viu e o que viu...

Leandro realiza o teste para seus personagens:

Mestre: Passou.

Mestre: É, todo mundo com *IQ* alto, ‘véio’.

Ricardo realiza o teste para seus personagens:

Mestre: Falhou⁷² (risos).

Mestre: Passou⁷³.

Mestre: Tá, só o *Lúcio* não viu, ‘cara’ (risos).⁷⁴ (Final PP)

No fragmento 4a e 4b, além dos planos do discurso, um outro fato nos chama a atenção: a linguagem adotada pelo *intrigante*. Percebemos que o Mestre utiliza o registro coloquial durante toda a partida, bastante adequado à faixa etária do grupo, formado por jogadores jovens. Essa estratégia do Mestre aproxima os jogadores do roteiro da aventura e contribui para manter um bom nível de atenção deles. Alguns exemplos: “tá rolando”, “véio”, “cara” – são modos de se dirigir ao outro que revelam, sobretudo, um vínculo de amizade. Isso favorece o desenvolvimento da partida, pois os jogadores permitem-se algumas ironias e tiradas bem-humoradas, como presenciamos durante o diálogo inicial entre os personagens no *vernissage*. Em vários momentos, houve risos, que não decorreram do roteiro da aventura, mas dos papéis femininos assumidos pelos jogadores e da necessidade de eles interagirem entre si nessas condições.

Continuando a descrição da partida, podemos observar que, após a maioria dos personagens ter sido bem sucedida no teste de *IQ*, o Mestre desenvolve um pouco mais o

“De repente, todas as luzes se apagam. As mulheres gritam e um burburinho percorre o recinto. As suaves luzes de emergência levam quase dois minutos para se acenderem. Quando isso acontecer, caso alguns personagens se encontrem nas proximidades da tela *Retirantes* [...]” (Lourenço, 2003, p.13).

⁷² O personagem *Lúcio* é mal-sucedido no teste.

⁷³ O personagem *Luís* é bem-sucedido no teste.

⁷⁴ O riso pode ser visto como um deboche bem-humorado do *Mestre*, dirigido ao jogador Ricardo.

plano do acontecimento e relata o segundo momento “dramático” da *Cena 1* aos jogadores, *Luzes na escuridão*, como segue:

Luzes na escuridão

[5] (Reinício PA: retorno parcial da luz)

Mestre: É... As luzes se apagam, tem aquele burburinho, a mulherada gritando... Daí, assim... Acendem-se suaves luzes de emergência e... Isso aí leva quase dois minutos para se acender... O que vocês vêem é... (ih)... Vocês vêem... Peraí, peraí, meu Deus do céu!⁷⁵

(Interrupção PA) Vocês viram alguma coisa mesmo?⁷⁶ (Início PP: o Mestre indaga-se sobre o roteiro da aventura)

Ricardo: Espero que sim, né.⁷⁷(Final PP)

[6] (Retomada PA: a fuga do bandido)

Mestre: Vocês viram a silhueta de um homem musculoso, de camisa regata, gorro e luvas, subindo por uma corda que pende de um dos dutos de ventilação, com a tela enrolada, amarrada à cintura.⁷⁸ (Final PA)

(Início PP: no papel de *intrigante*, o Mestre provoca o jogador)

Mestre: Só o ‘cara’ que tava do lado é que ficou olhando para o outro lado (risos).⁷⁹

Lúcio: Eu tava olhando as pernas... Eu tenho motivo pra não ver (risos). (Final PP)

⁷⁵ Repetimos o texto original, para nosso leitor observar as supressões realizadas pelo **Mestre** no ato do relato: “De repente, todas as luzes de apagam. As mulheres gritam e um burburinho percorre o recinto. As suaves luzes de emergência levam quase dois minutos para se acenderem. Quando isso acontecer, caso alguns personagens se encontrem nas proximidades da tela *Retirantes* [...]” (Lourenço, 2007, p.13).

⁷⁶ Confuso, o **Mestre** realiza uma busca no fragmento correspondente de *Cena* para poder continuar a narrar o jogo.

⁷⁷ Mesmo percebendo que a pergunta do **Mestre** consistia em um “desabafo”, há certa ironia no tom do jogador Ricardo, isto é, ele faz uma crítica ao desempenho do **Mestre**.

⁷⁸ Oferecemos o texto original, para o leitor observar as supressões efetuadas pelo **Mestre** no ato do relato: “Os personagens que tiverem sucesso verão a silhueta de um homem musculoso, de camisa regata, gorro e luvas, subindo por uma corda que pende de um dos dutos de ventilação, a tela enrolada e amarrada à cintura. Uma vistosa tatuagem em forma de tigre cobre-lhe o ombro esquerdo e parte das costas”. (Lourenço, 2007, p.13).

⁷⁹ O **Mestre** parece “dar o troco” no jogador Ricardo, através de uma crítica ao personagem deste, **Lúcio**.

Observamos que o Mestre retoma o *plano do acontecimento* da *Cena 1* e, nesse relato, procura reproduzir com maior fidelidade as informações da intriga. Mas, mesmo adotando essa estratégia, ele não escapa a uma certa “confusão”, como observamos em suas hesitações.

Dando continuidade à descrição da partida, após o restabelecimento parcial de energia e a fuga de *Léo* ainda em processo, relatados pelo Mestre no *plano do acontecimento*, os jogadores passam a propor ações para tentar deter o bandido. Abaixo, transcrevemos uma dessas propostas, a de *Luís*, agente da seguradora, papel interpretado pelo jogador Ricardo:

[7] (Início PN: o jogador negocia com o Mestre uma ação para inviabilizar a fuga do bandido)

Luís: Então, peraí, eu tenho uma arma, eu vou dar um tiro no ‘cara’, peraí, pára tudo!

Ricardo: Eu sou o *Luís*, ele tá com uma pistola assim e aponta “Parado”. Ele pára?⁸⁰

Mestre: Não.

Luís: Então, eu atiro. “Arma de fogo”: 13 ou menos... Redutor?⁸¹

Mestre: menos 2.

Luís: 11 ou menos.

Mestre: Acho que tinha que ser menos 5.

Luís: Não sei, você que é o Mestre... (risos).

Mestre: Menos 5, vai.

Luís: Quanto tempo ele vai demorar pra terminar de subir?⁸²

Mestre: Ele já tá quase terminando.

Luís: Não dá tempo de virar.

Mestre: É, não dá tempo de virar.

⁸⁰ O jogador Ricardo dirige a pergunta para o *Mestre*.

⁸¹ O jogador Ricardo pega o copo com os dados para realizar o teste e espera que o *Mestre* aplique uma penalidade a este (torne-o mais difícil, em respeito às regras do jogo).

⁸² O jogador Ricardo dirige a pergunta ao *Mestre*.

Luís: Então, menos 5? 8 ou menos⁸³.

Luís lança os dados:

Luís: Quase foi...

Mestre: Pegou do ladinho assim e ele sumiu⁸⁴. (Final PN: o Mestre relata o fracasso de *Luís* a

Ricardo)

Nessa passagem do texto, observamos um bom exemplo da distinção entre o *plano do acontecimento* e o *plano da negociação* em uma narrativa ergódica. O Mestre relata aos jogadores, no *plano do acontecimento*, dois acontecimentos: o restabelecimento parcial de luz no recinto e a fuga de *Léo* (cf. fragmentos 5 e 6). Decorre disso, um longo *plano de negociação* em que os jogadores propõem ações ao Mestre para tentar deter a fuga do bandido. Desse plano, transcrevemos uma pequena parte, apenas a proposta do jogador Ricardo no papel de *Luís* (cf. fragmento 7). Todas essas ações resultam em fracasso e, ao final, o Mestre acrescenta mais uma informação ao *plano do acontecimento*: a fuga bem-sucedida de *Léo*.

Essa passagem também nos permite considerar mais uma das funções do *intrigante*, além daquelas que já comentamos anteriormente. Cabe também ao Mestre, avaliar se as ações propostas pelos jogadores são pertinentes aos rumos da *intriga*, autorizando-as ou não. O Mestre pode simplesmente permiti-las ou, dependendo da dificuldade da ação, recorrer a um intratexto do livro-jogo, as “Regras Básicas”, para aplicar-lhes bônus ou penalidades. É exatamente o que ele faz em relação à ação proposta por *Luís*, dificultando o teste com uma penalidade alta (menos 5), após um longo *plano de negociação* entre Mestre e jogador. O Mestre utiliza sabiamente esse recurso do jogo, pois a leitura prévia da aventura indica que

⁸³ O jogador Ricardo esboça no rosto a dificuldade do teste.

⁸⁴ O jogador tirou 10, mas seu personagem, *Luís*, precisaria tirar no máximo 8, portanto, falhou no teste.

este **não** é um desenrolar dos mais adequados – o bandido não pode ser capturado ainda na galeria, pois isso inviabilizaria o desenvolvimento de toda aventura.⁸⁵

Após o Mestre relatar ao grupo a fuga de *Léo*, seguem-se ainda várias ações dos personagens, no *plano da negociação*, para tentar descobrir a rota utilizada pelo ladrão. Optamos por não comentá-las, uma vez que a análise se tornaria repetitiva. Assim, adiantamos a análise para o terceiro momento “dramático” da *Cena 1 – O interrogatório*, no qual focalizaremos mais uma particularidade do *intrigante*.

Dando continuidade à análise da partida, o Mestre inicia o fragmento 8 pelo *plano da progressão*, como segue:

O interrogatório

[8a] (Início PP: o Mestre solicita aos jogadores que dêem início ao interrogatório dos suspeitos)

Mestre: Bom, na verdade assim... Tanto você, como você⁸⁶ vão querer fazer agora o interrogatório dessa galera, né? Levantar a ficha. (Final PP)

A seguir, ainda no fragmento 8, passamos a acompanhar o diálogo entre Mestre e jogadores e destes entre si para decidirem como dar prosseguimento ao interrogatório, de acordo com as instruções do Mestre:

[8b] (Início PN: diálogo em que os jogadores solicitam a permissão do Mestre para iniciarem a ação desejada)

Lúcio: A primeira coisa que eu quero é a senhorita de vestido vermelho.

João Gustavo: A primeira pessoa que eu quero é conversar com ele,⁸⁷ para saber se ele não conhece alguém que saiba o que tá acontecendo... (Quebra PN)

⁸⁵ Conforme informou-nos o **Mestre**, após o término da partida, mesmo que *Luís* acertasse o tiro em *Léo*, o bandido conseguiria fugir, “deixando um rastro de sangue como pista”. Como vemos, o **Mestre** já havia arquitetado um plano para manter a aventura exatamente de acordo com o roteiro original (permitir a fuga de *Léo*).

⁸⁶ O **Mestre** aponta para *João Gustavo* e *Luís*, respectivamente.

⁸⁷ O jogador Leandro aponta para *Lúcio*.

[8c] (Início PP: Leandro “abandona” o personagem, *João Gustavo*, e deseja trocá-lo por outro personagem, mas essa ação não é autorizada pelo Mestre)

Leandro: Por isso que eu não posso me investigar também. Deivid, eu acho que a gente tem que trocar, ‘cara’.⁸⁸

Mestre: Não, não, não pode.⁸⁹

Ricardo: Todo mundo tá envolvido, ‘véio’, não dá.

Mestre: Todo mundo tá envolvido. Esses quatro aqui, ó, são suspeitos⁹⁰.

David: Quais?

Mestre: Esses.

David: Só esses dois aqui que sobra?

Mestre: Só esses dois, que investigam. (Final PP)

[8d] (Retomada PN: *João Gustavo* propõe novamente o diálogo com *Lúcio*)

João Gustavo: Eu vou falar com o *Lúcio*.

Mestre: Tá. (Final PN)

[8e] (Início PP: interrogatório dos suspeitos)

Ricardo: Beleza. Então, o *Lúcio*, com aquela pinta de “ai, meu quadro”, ele mal te dá atenção.

João Gustavo: Boa noite, Sr. *Lúcio*.

Lúcio: Boa noite.

João Gustavo: Acalme-se.⁹¹

⁸⁸ O jogador Leandro deseja trocar as “Planilhas de Personagem” com Deivid. O **Mestre** proíbe essa ação.

⁸⁹ Destacamos na análise dessa passagem da partida a autoridade do **Mestre**. Tendo por base seu conhecimento prévio sobre a *intriga*, o *intrigante* proíbe expressamente a troca de personagens sugerida por Leandro. Este, como *intrigário*, mais uma vez, deve acatar a decisão do **Mestre**, sem discussões.

⁹⁰ O **Mestre** aponta para as “Planilhas de Personagem” sobre a mesa e justifica a proibição imposta a Leandro.

Ricardo: Tira a mão do ombro dele, e ajeita o terno.

João Gustavo: Ô, que vontade de...

Mestre: Não sinta vontade...

Lúcio: Sim?

João Gustavo: Estou aqui para investigar o crime...

Lúcio: Pode começar.

Ricardo: E continua procurando a *Sheila*.

João Gustavo: O senhor está desrespeitando uma autoridade!

Lúcio: Abaixa esse dedo!

João Gustavo: Pára! Eu te prendo.

Lúcio: Então, pode prender. ^(Quebra PP)

[8f] ^(Início PN: os jogadores pedem permissão ao Mestre para executar ações: prisão e telefonema)

João Gustavo: Eu vou prender ele; eu tô falando sério.⁹²

Mestre: Vai, prende.

João Gustavo: Tenho algema? Tenho. Já vou prender aqui e prender no meu braço e falo “agora você vai ficar aqui”.

Ricardo: Aí eu pego o celular e ligo pros contatos dele. (risos)

Mestre: Tá bom. ^(Final PN)

[8g] ^(Retomada PP: os dois jogadores comentam ações no contexto do jogo)

João Gustavo: Agora o senhor vai aprender⁹³.

Ricardo: Tá, ele tá te ignorando, ele tá te enrolando.

⁹¹ O jogador Leandro, no papel de *João Gustavo*, faz um gesto consolador e coloca a mão direita sobre o ombro de *Lúcio*.

⁹² *João Gustavo* busca a aprovação do **Mestre** para a ação proposta.

⁹³ *João Gustavo* dirige-se a *Lúcio*.

Leandro: ‘Cara’, eu odeio o Ricardo quando ele faz isso.⁹⁴

Ricardo: O ‘cara’ tá pouco se importando, ele quer que você ache o quadro.

João Gustavo: E eu tô investigando o seu quadro.

Ricardo: E ele tá esperando que você investigue o quadro e não que prenda ele [...].

Ele está esperando o contato atender. (Final PP)

[8h] (Início PN: *Lúcio propõe a prisão de João Gustavo ao NPC supervisor*)

Mestre: O contato atendeu.⁹⁵

Lúcio: Tem um ‘idiota’ de vocês aqui que, ao invés de estar investigando, tá me atrapalhando.

Mestre (como o contato de *Lúcio*, NPC): Quem... Quem é o cara?

Lúcio: Qual seu nome?⁹⁶

João Gustavo: Não interessa.

Lúcio: Ele não quer se identificar. Eu quero ele preso.

Mestre: Tudo bem. Tudo bem, eu vou localizar.

Ricardo: Tudo bem, ele não tá nem aí pra você e sai te puxando. Tipo, ele te puxa assim, indo na direção que ele quer.⁹⁷ (Final PN entre *Mestre* e *Lúcio*)

[8i] (Início 2º PN: *João Gustavo propõe uma outra ação ao Mestre*)

João Gustavo: Eu vou puxar minha arma.

Ricardo diz algo (inaudível).

João Gustavo: Eu vou puxar a minha arma, eu vou encostar e vou falar pra ele parar.⁹⁸

⁹⁴ O comentário do jogador Leandro ao **Mestre** reafirma o entrosamento prévio dos jogadores.

⁹⁵ O Mestre dirige-se a *Lúcio* e informa que o contato atendeu ao telefone.

⁹⁶ *Lúcio* interroga *João Gustavo*.

⁹⁷ O jogador Ricardo descreve para Leandro a ação de *Lúcio* em relação a *João Gustavo*.

Mestre: Tá.

Ricardo: Tudo bem.

João Gustavo: Eu vou dar um tiro na perna dele.⁹⁹

Mestre: ‘Cara’, se você fizer isso, você sabe que ce tá na roça. Você, como policial, sabe que ‘meter’ a algema no ‘cara’ já te manda lá pro ‘beleléu’, pra ser carcereiro lá no ‘quinto dos infernos’.¹⁰⁰

João Gustavo: Ele me desrespeitou. (Final PN)

[8j] (Retomada PP: os dois jogadores fazem comentários sobre as ações envolvendo seus personagens)

Lúcio: Você tá esquecendo que você tá no Brasil, o ‘podre de rico’ aqui sou eu e não você.

João Gustavo: Mas, eu sou um policial ‘modelo’.

Lúcio: À vontade.

João Gustavo: Mas, eu sou um policial ‘modelo’.

Ricardo: Mas, ele não tá nem aí pra você.¹⁰¹ (Final PP)

[8k] (Início PN: o Mestre irá negociar o final do desentendimento entre *Lúcio* e *João Gustavo*)

Mestre: Daí toca o seu celular¹⁰².

João Gustavo: Tá.

Mestre (como o contato de *Lúcio*, NPC): O que tá acontecendo aí? Eu recebi uma ligação aqui do *Lúcio*, o que tá acontecendo aí? Que m. é essa que você tá fazendo aí, p.?

⁹⁸ *João Gustavo* dirige-se diretamente a *Lúcio* e não relata antecipadamente a ação ao **Mestre**, como de praxe.

⁹⁹ *João Gustavo* retoma o procedimento de praxe e comunica primeiramente a ação ao **Mestre**.

¹⁰⁰ Para essa intervenção, o **Mestre** utiliza seu saber enciclopédico sobre as punições a policiais por abuso de poder, isto é, recorre a um saber prévio.

¹⁰¹ O jogador Ricardo refere-se a *Lúcio*, um de seus personagens.

¹⁰² O **Mestre**, como *intrigante* e NPC pede a *João Gustavo* que atenda ao celular.

João Gustavo: Ele simplesmente desacatou a autoridade, eu tava cumprindo com o meu dever. Eu tô tentando fazer a minha investigação e ele tá atrapalhando.

Mestre (como o contato de *Lúcio, NPC*): Não, não... Foi roubado o quadro dele, então resolve isso!

João Gustavo: Ele tá atrapalhando a investigação. Eu quero interrogar ele, ele não quer.

Mestre (como o contato de *Lúcio, NPC*): Tudo bem ‘cara’, o ‘cara’ é a vítima, não vai prender ele!

João Gustavo: Já tá preso.

Mestre: Olha, eu vou pra aí!

João Gustavo: Então vem, se você conseguir tirar alguma informação desse ‘babaca’, tudo bem, mas ele vai ficar perto de mim, pelo menos isso. ^(Final PN)

Destacamos o diálogo que compõe o fragmento 8 para, de certa forma, fazer uma crítica a Aarseth. Embora ele tenha definido três planos do discurso distintos para a *intriga* ergódica e, algumas vezes, seja bastante fácil identificá-los, esse trecho deixa bem claro que a separação entre esses planos não é tão estanque quanto faz parecer o autor, especialmente no tocante aos planos da *progressão* e *negociação*.

Para tornarmos a análise dessa passagem mais clara, subdividimos o fragmento 8 utilizando letras do alfabeto. Foram feitas 11 subdivisões, das quais 6 correspondem a *planos de negociação*, e 5 dizem respeito a *planos de progressão*. É interessante observar que existe, praticamente, uma articulação simétrica entre esses planos, mesmo sem ter sido interpolado nenhum *plano do acontecimento*.

Como podemos acompanhar, o fragmento 8 é bastante heterogêneo quanto à distribuição dos planos de discurso, pois a transição entre ^{PNs} e ^{PPs} ocorre de forma bastante

rápida. A principal dificuldade em analisar os dois planos nessa passagem é que, em uma partida real, ambos não manifestam características tão claras quanto as que Aarseth definiu para os jogos eletrônicos. Na partida, o *plano de negociação* pode apresentar perguntas ou ordens (características do *plano da progressão*) em meio ao diálogo de proposição de ações.

Mesmo assim, vamos arriscar uma tentativa de diferenciá-los: em um diálogo, podemos reconhecer um *plano de negociação* ^(PN) quando o jogador *negocia* ações diretamente com o Mestre (esteja este na posição de um *NPC* ou de narrador). Reconhecemos um diálogo de *plano de progressão* ^(PP), quando os jogadores fazem *comentários* entre si sobre as ações / acontecimentos que eles mesmos estão protagonizando, sem necessariamente participá-las ao Mestre (mas, eventualmente, ele pode estar presente). É habitual o Mestre permitir esse tipo de interação, mas, ao perceber que ela pouco contribui para o desenrolar da intriga, ou está encaminhando-se para uma direção contrária à desejável, o Mestre, como *intrigante*, deve intervir no diálogo dos *intrigários* e usar uma estratégia adequada que reconduza os jogadores / personagens ao roteiro da *intriga* – veja o exemplo do *NPC*, improvisado pelo Mestre, para interromper um *plano de progressão* entre *Lúcio* e *João Gustavo* (que parecia não ter fim).

Assim, embora Aarseth consiga esclarecer as diferenças entre o *plano do acontecimento* e o *plano da negociação*, o mesmo não ocorre em relação ao distanciamento entre o *plano da progressão* e o *plano da negociação*. Como vimos, eles podem vir intercalados, sem a presença imediata do *plano do acontecimento*, o que nos leva a crer que ainda há necessidade de rediscutir as características desses planos de discurso, considerando também a partida ou atualização do roteiro da aventura.

Após essas considerações quanto aos planos de discurso, retomamos o fragmento 8 para comentar mais uma das funções do *intrigante*. Ele aproveita a sugestão de um dos

paratextos do livro-jogo (o *box 05*) e, estrategicamente, introduz um *NPC*¹⁰³ na *intriga*. O “supervisor” interage com *Lúcio* e é fruto da criatividade e bom senso do *intrigante*, pois esse personagem secundário foi inserido com uma função específica: a de contemporizar a situação entre o empresário e o policial. Essa ação jamais seria permitida ao narrador se estivéssemos no espaço da ficção narrativa canônica. Mas, como se trata da *intriga* ergódica – uma ficção interativa – as intervenções do Mestre e do jogador são muito bem-vindas, pois podem resolver problemas não imaginados pelo autor do texto. Um desses problemas é o embate entre *Lúcio* e *João Gustavo*. Ele dificilmente poderia ter sido antevisto pelo autor do livro-jogo, pois o policial, em tese, é um aliado da vítima e nunca seu adversário.

Cabe ressaltar também outra particularidade do *intrigante*: de “narrador e orientador”, ele passa a integrar uma outra esfera, a do próprio *plano do acontecimento*, no papel de um “supervisor de polícia”. Em uma ficção narrativa canônica, isso também não seria possível, pois o narrador possui um papel bem delimitado; pode até vir a ser um narrador-personagem, isto é, também integrar o *plano do acontecimento*, mas suas ações não irão intervir na narrativa. Aqui, o Mestre, interpreta o *NPC* com o intuito de devolver a narrativa ao “eixo” previsto e possibilitar que os personagens consigam chegar à segunda cena do roteiro da aventura.

Dando continuidade à descrição da partida, os policiais *João Gustavo* e *Luís Minón* (finalmente!) interrogam os suspeitos. Optamos também por não detalhar essa passagem da partida, pois é pouco produtiva para acrescentar novos elementos à análise.

Apenas ao final do interrogatório de *Maria Paula*, após um outro longo *plano de negociação* entre Mestre e jogadores, eles decidem procurar pistas na residência do bandido, um sobrado na Barra Funda, e passam à *Cena 2 – Casa do Tigrão*, como descrevemos a seguir:

¹⁰³ Para a definição de *NPC*, sugerimos ao leitor consultar o Cap.1, seção 1.6, página 13 e o Cap. 4, seção 4.2, página 87, do presente trabalho.

Cena 2 – Casa do Tigrão

[9a] (PA: revista à casa do bandido)

Mestre: Tá ok, vocês chegam na casa, né... É na Barra Funda, não é muito longe daqui, nem muito perto.¹⁰⁴ (Final PA)

Ricardo: A gente vai de metrô?¹⁰⁵ (PP: o jogador faz uma pergunta no contexto do jogo)

Mestre: Não (Final PP).

[9b] (Retomada PA: descrição da casa do bandido)

Mestre: Então... A casa tá desocupada; sabe essas casas velhas, que tem, sabe aquela antiga ‘vilinha’ industrial, essas casas bem antigas, assim, é uma casa assim. Mal cuidada né? E, e... Ela tá desocupada. Assim, dá pra ver que ela tá desocupada. (Final PA)

[9c] (Início PP: o Mestre solicita uma nova ação aos jogadores)

Mestre: Mas, ela tá trancada, e aí?

¹⁰⁴ Abaixo transcrevemos o texto original da *Cena 2*, do roteiro da aventura, para o leitor acompanhar as supressões feitas pelo **Mestre** no momento do relato:

“Leonardo Baptista mantém um sobradinho na Barra Funda, São Paulo – SP. A tinta da fachada está descascando, manchada pela fuligem que cobre permanentemente a cidade. A casa está desocupada, mas no quarto que parece ter servido de escritório restam uma velha escrivaninha, uma cadeira de pé quebrado e um cesto de lixo.

Revirando as gavetas da escrivaninha e o cesto de lixo, os personagens encontram:

- Uma carteirinha de filiação ao Partido Comunista Brasileiro, em nome de Leonardo Baptista Filho. A foto pertence mesmo ao Tigrão. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 7: São Paulo – Sede do PCB.**
- Um álbum de fotografias. As fotos mostram paisagens ou fachadas de museus. A única foto em que Léo aparece mostra-o num saguão e ao fundo se vê um painel gigantesco. No verso da fotografia, lê-se ‘Guerra e Paz, ONU, Nova Iorque. Nossa terra está lá.’ (veja Apêndice 3). A data no canto direito da foto é de duas semanas atrás. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 9: Nova Iorque – Sede da ONU.**
- Inúmeros recibos de pincéis, telas e tintas. Um recibo da Escola Nacional de Belas Artes do Rio de Janeiro, por um ‘Curso de Desenho e Técnicas de Pintura’. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 8: Rio de Janeiro – Escola Nacional de Belas Artes.**
- Um jornal de dias atrás no cesto de lixo. Na página dos “Classificados”, o anúncio de uma agência de turismo está circulado em vermelho: ‘Europa. Baixa Temporada. Preços Promocionais. CarolaTur. Aeroporto Internacional de Cumbica’. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 3: Agência de Turismo – Aeroporto Internacional**”. (Lourenço, 2003, p. 15).

¹⁰⁵ É interessante observar a intervenção do jogador Ricardo. A contribuição é oriunda do saber prévio do jogador sobre São Paulo, especificamente sobre o terminal de ônibus e metrô localizado naquele bairro.

João Gustavo: E aí que...

Mestre: Não vão entrar mesmo? ^(Final PP)

Retomamos, no fragmento 9c, os comentários sobre o *intrigante*, destacando mais uma de suas funções, de acordo com Aarseth (1997) – a de molestar o *intrigário*. O Mestre aproveita uma *abertura* textual da *intriga* e insere um obstáculo aos jogadores – uma tranca na porta (assim como havia feito em um outro momento da *Cena 1*: quando introduziu o *NPC*). Os jogadores, os *intrigários*, deverão encontrar uma solução para esse problema, uma vez que a porta trancada os impede de prosseguir a aventura. O Mestre, estrategicamente, faz uma pergunta bastante irônica, buscando instigar os jogadores à ação e eles reagem como segue:

[9d] ^(Início PP: diálogo / esclarecimentos sobre o jogo)

Maria Paula: Tentem entrar, vai lá.

João Gustavo: A *Maria* vai levar a gente.

Luís: Abra a porta *Srta. Baptista*, a casa ainda é sua.

Maria Paula: Eu não tenho a chave.

João Gustavo: (inaudível).

Mestre: Tem sim.

Maria Paula: Eu tenho? A chave desse?

Mestre: Tem.

Maria Paula: Não, esse aí ele construiu depois que eu fui presa.

Mestre: Esse aí?

Evidentemente, a intervenção é inadequada à aventura (válida apenas pelo humor que acrescenta a esta) e, de imediato, descartada pelo **Mestre**.

Maria Paula: O da Barra Funda é; eu ainda pensei que era o outro, não o da Barra Funda.

Deivid: Ele saiu da casinha mais emocionante dele, mais bonitinha, e foi morar em um sobrado na Barra Funda. Tá escrito aqui. Na dele. Cadê...¹⁰⁶

Leandro: Tá na dele, e não na dela.

Deivid: Não, tá na dele, ele sabe onde ele tá, agora ela não.

Mestre: Ah, tá, então eu confundi.

Deivid: A gente inverteu os papéis só.

Leandro: Ah, então é ele. Considera ele então.

Mestre: Considera ele. ^(Final PP)

Interrompemos a descrição da partida para ressaltar as conseqüências das lacunas no preparo do Mestre. Essa passagem torna-se bastante confusa para os jogadores, pois o *intrigante* associa inadequadamente uma informação a um personagem. É preciso, então, parar a narrativa em todos os seus *planos*, sair do texto e revê-lo para sanar o equívoco antes de prosseguir.

Coincidentemente, o jogador Deivid, além de *Maria Paula*, interpreta também *Juca* (o personagem que forneceria a informação) e, em princípio, a solução foi bastante simples: bastou o jogador trocar o personagem para associar a informação de forma correta. Apesar de não ter havido maiores problemas ao desenvolvimento da partida, o Mestre percebe que a pausa para resolver o impasse foi excessiva e retoma o desafio aos jogadores, no *plano da progressão*:

¹⁰⁶ O jogador procura a informação nas “Planilhas” dos dois personagens e a encontra na “Planilha” de *Juca*.

[9e] (Retomada PP: o Mestre repete a pergunta aos jogadores, com a finalidade de instigá-los à ação)

Mestre: Então, e aí? Vocês vão ficar ali parados na frente da porta mesmo, do sobradinho.

Luís: Abra.¹⁰⁷

Maria Paula: Vou precisar de algumas coisas, um *clips* serve.

Luís: Ah, o *Magyver* agora.¹⁰⁸

Maria Paula: Um *clips*, alguma coisa. Tem?

Luís: Ah, claro, eu ando com todos os instrumentos de escritório no meu bolso.¹⁰⁹

Maria Paula: Um grampo de cabelo? É que eu não uso, meus cabelos... (Quebra PP)

[9f] (Início PN)

João Gustavo: Eu consigo dar uma p. na porta pra ver se ela abre, dou um tiro na maçaneta? Ah, não, tem que ter mandato¹¹⁰ (sic) pra isso...

Mestre: Não, você não entra. Sem alguém, você não vai entrar¹¹¹. (Final PN)

Destacamos apenas um pequeno trecho do fragmento 9, no qual se alternam o *plano de progressão / negociação*, até que *Maria Paula* consiga abrir a porta do sobrado. Transposto mais este obstáculo, o Mestre pode revelar as pistas deixadas por *Leonardo Baptista*:

[10a] (PA: descrição das pistas encontradas no sobrado)

Mestre: A casa tá ‘vaziozona’ assim. A casa, o ‘cara’ já tava de mudança assim. Ele deixou muito pouca coisa lá.

¹⁰⁷ *Luís* dá a ordem a *Maria Paula*.

¹⁰⁸ O jogador Ricardo faz um intertexto com uma antiga série de TV, “Profissão Perigo”, cujo personagem principal é o policial *Magyver*.

¹⁰⁹ Observamos a ironia do personagem nessa passagem; na partida a ironia tem estreita relação com o humor.

¹¹⁰ Os jogadores pronunciavam incorretamente o vocábulo, mesmo assim, optamos por grafá-lo de modo correto.

¹¹¹ O **Mestre** dirige-se a *João Gustavo*.

[10b] (Início PN: o jogador propõe um teste ao Mestre)

Ricardo: Criminologia.

Mestre: Boa.

Ricardo: 16 ou menos. 10, margem de 6.

Leandro: Eu também. 14 ou menos. (Final PN)

[10c] (Início PA: o Mestre descreve as quatro pistas encontradas aos jogadores)

Mestre: Boa, o que vocês acharam. Na... É... Assim... Tal, tal, tal, tal... Ó... A casa está desocupada, mas no quarto que parece ter servido de escritório restam uma velha escrivaninha, uma cadeira de pé quebrado, e um cesto de lixo. É tudo isso que vocês encontram. (Quebra PA)

Luís: No cesto de lixo, tem lixo? (PP)

Mestre: Peraí, que eu já vou dizer tudo que tem lá (Final PP).

[10d] (Retomada PA)

Mestre: Uma carteirinha de afiliação ao Partido Comunista Brasileiro em nome do *Leonardo Baptista Filho*, a foto pertence ao “Tigrão”, um álbum de foto, fotografias, inúmeros recibos de pincéis, telas e tintas, fornecidos pela Escola Nacional de Belas Artes do Rio de Janeiro, por um curso de desenho e técnicas de pintura, um jornal de dias atrás, no cesto de lixo. (Final PA)

[10e] (Início PP: o mestre faz uma pergunta direta aos jogadores)

Bom, vocês vão olhar o jornal?

Luís: É.

João Gustavo: Claro. (Final PP)

[10f] (Retomada PA)

Mestre: Tá, vocês acham na página dos “Classificados” o anúncio de uma agência de turismo, que tá circulado em vermelho, tá dizendo assim: “Europa, baixa temporada, preços promocionais, Carola *Tour*, Aeroporto Internacional de Cumbica”. (Final PA)

João Gustavo: Hum, pro aeroporto (PP).

O Mestre recupera várias informações da *Cena 2*, mas, como de hábito, não realiza uma leitura integral da cena aos jogadores. Ele também abrevia as pistas, e fornece apenas o suficiente para possibilitar aos jogadores decidirem o próximo passo da aventura. Vale ressaltar que o Mestre induz os jogadores a optarem pela *Cena 3*, ao detalhar uma das pistas, em detrimento das outras. Tudo ocorre como previsto e, como vimos, *João Gustavo*, o chefe da investigação, decide que os personagens irão mesmo para o aeroporto – início da *Cena 3*.

Após comentarmos a atuação do Mestre, na atualização de um dos percursos disponíveis para o roteiro de aventura, passamos a apresentar uma síntese dos aspectos observados na análise dessa “etapa” de desenvolvimento do *role playing game*.

Como acabamos de ver, os *elementos* da ficção ergódica (*intriga*, *intrigante* e *intrigário*) e os *planos do discurso* apresentam características específicas de tal forma que, para descrever o funcionamento de um texto ergódico, não é suficiente recorrer aos pressupostos de uma teoria literária canônica.

Vejamos a questão da *intriga*. Ao final da partida, podemos observar que ela se reduz pouquíssimos fragmentos do roteiro da aventura. A *intriga* vai se “estreitando”, pois à medida que possíveis percursos são escolhidos e outros são descartados, vai sendo construída uma única “trama”. A *intriga* que resta até a *Cena 2* pode assim ser “esquematizada”:

Todos vocês foram convidados para [...] um *vernissage*; vocês estão lá dentro e, de repente, a luz se apaga. Daí, acendem-se suaves luzes de emergência e o que vocês vêem é [...] a silhueta de um homem musculoso, de camisa regata, gorro e luvas, subindo por uma corda que pende de um dos dutos de ventilação, com a tela enrolada, amarrada à cintura. Tanto você, como você vão querer fazer agora o

interrogatório dessa ‘galera’, levantar a ficha [...]. Vocês chegam na casa, né... É na Barra Funda, não é muito longe daqui, nem muito perto [...]. A casa tá desocupada; sabe essas casas velhas, que tem, sabe aquela antiga ‘vilinha’ industrial, essas casas bem antigas, assim, é uma casa assim [...]. A casa tá ‘vaziozona’ assim [...]. Peraí, que eu já vou dizer tudo que tem lá. Uma carteirinha de afiliação ao Partido Comunista Brasileiro em nome do *Leonardo Baptista Filho*, a foto pertence ao “Tigrão”, um álbum de foto, fotografias, inúmeros recibos de pincéis, telas e tintas, fornecidos pela Escola Nacional de Belas Artes do Rio de Janeiro, por um curso de desenho e técnicas de pintura, um jornal de dias atrás, no cesto de lixo e... Bom, vocês vão olhar o jornal? Tá, vocês acham na página dos ‘Classificados’ o anúncio de uma agência de turismo, que tá circulado em vermelho, tá dizendo assim: “Europa, baixa temporada, preços promocionais, Carola *Tour*, Aeroporto Internacional de Cumbica”.

Nessa “reconstituição”, podemos observar a importância do Mestre (*intrigante*) na construção da intriga. Na partida, o Mestre atua, de certa forma, como uma personificação do *hiperlink*, o dispositivo típico do hipertexto. Lembramos que o *hiperlink* tem, entre suas funções, a função dêitica e coesiva. O texto que o Mestre vai apresentando aos jogadores, apesar de ter sido reconstruído em momentos diferentes da partida, apresenta-se bastante coeso e coerente. Como vimos, o Mestre é o elo entre a *intriga* e os *intrigários* e também o responsável pela montagem da *intriga*, em colaboração com todos os jogadores. No caso, mesmo apesar de demonstrar algumas lacunas em sua preparação, ele desempenha muito bem o seu papel, pois, embora se atenha a poucos elementos da *intriga*, ele aproveita com bastante perspicácia algumas sugestões do roteiro da aventura, oferecendo aos jogadores boas possibilidades de interagirem e “ampliarem” o texto.

Cabe aos *intrigários* participarem atentamente da partida, propondo ações para resolver os obstáculos e, ludicamente, decifrar os dois grandes enigmas do jogo: o autor do assalto e o paradeiro da tela. Os jogadores apresentam um ótimo desempenho na tarefa de construir uma aventura coletiva, como atestam os extensos *planos de progressão / negociação* que se manifestam na atualização do roteiro da aventura.

A presença desses dois planos no roteiro da aventura analisado, como em outros textos de natureza ergódica, evidencia que, nesse tipo de texto, a noção de “enredo” ou “história” no sentido tradicional desestabiliza-se. No roteiro de aventura, segundo Aarseth, o

que predomina não é o “enredo” ou a “história”, mas a *intriga*, ou seja, “um esquema que, para ter sucesso, depende da ignorância ou perspicácia da(s) pessoa(s) contra as quais ela é dirigida”. (Aarseth, 1997, p. 112).¹¹²

Outra observação que decorre da análise da partida, é aquela que diz respeito ao trabalho de leitura dos jogadores, em que a contribuição pessoal de cada um para o sucesso da trama é imprescindível. Esse sentimento de ser parte da construção da trama é compreensível, pois, ao acompanharmos uma partida de *role playing game*, observamos como a interatividade é um fator realmente preponderante. Para desenvolver a partida, o Mestre é obrigado a consultar inúmeras vezes o livro-jogo, enquanto os jogadores consultam as “Planilhas de Personagem” (interatividade textual). Igualmente, os jogadores comunicam-se entre si e consultam o Mestre sobre suas ações – as respostas variam em sugestões ou comandos (interatividade pessoal) – observamos aqui como a negociação é um fator que preside a toda a interação.

Ainda, em relação à partida, cabe-nos uma última observação. Quanto à primeira finalidade do jogo, o divertimento, não temos dúvidas de que o Mestre saiu-se muito bem; quanto à segunda finalidade, observamos que “transmitir conhecimento” não foi uma preocupação do Mestre em nenhum momento do jogo.

Durante a partida, observamos que o percurso de leitura de Mestre e jogadores privilegiou as *Cenas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11 e 12*. Nessas cenas, apenas duas informações poderiam ter sido focalizadas: a “primeira” exposição do Portinari em solo estrangeiro e sua origem humilde, no interior de São Paulo.

Considerando essa trajetória, os jogadores não passaram por algumas *Cenas* que, segundo a seção do livro-jogo “O resgate de *Retirantes* na escola”, cumpririam as seguintes funções: *Cena 7* (mostrar “identidade política de Portinari”), *Cena 8* (dar a conhecer as

¹¹² “[...] a scheme which depends for its success on the ignorance or gullibility of the person or persons against whom it is directed”.(Id., *ibid.*, p. 112)

técnicas de pintura adotadas por Portinari) e *Cena 9* (evidenciar a “visibilidade do trabalho de Portinari”), mas, mesmo que passassem, essas informações soam apenas como “pretexto pedagógico”, pois são muito artificiais no contexto do jogo.

A postura adotada pelo Mestre para atualizar um dos percursos possíveis para o roteiro de aventura evidencia que a estratégia de concentrar todo o caráter ‘pedagógico’ do jogo no conteúdo informacional que ele possa vir a transmitir é equivocada, pois é facultado ao Mestre privilegiar apenas o texto “ficcional”, sem que isso traga prejuízos aos objetivos da aventura: descobrir o ladrão e o paradeiro da tela.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

Quando fizemos o percurso de leitura do encarte e do livro-jogo, pudemos dar destaque a algumas características dos textos ergódicos (como a presença do “sistema” em hipertexto) que demandam estratégias de leitura próprias. Uma das estratégias importantes é aquela que decorre da característica não-linear desse tipo de texto. O *operador* precisa realizar uma leitura proficiente que lhe permita “acessar” e desenvolver plenamente um dos percursos de leitura disponibilizados pelo texto, entre outros percursos possíveis.

Em função dessa análise, pudemos verificar que estamos diante de um texto com um “perfil” diferenciado. Os textos de aventura que analisamos se conformam à natureza ergódica definida por Aarseth (1997). São textos que requerem do *operador* / jogador tanto o esforço físico (mecânico), quanto habilidades lingüísticas e cognitivas para serem lidos. O texto ergódico é visto por Aarseth como uma “máquina” geradora de possibilidades de leitura, em virtude da interação entre operador, *midium* e signos verbais. Em nosso caso, o jogo da aventura comporta-se como um texto ergódico. Nele, um mesmo roteiro pode ser variadamente “aproveitado” por diferentes *operadores*: não há uma só possibilidade de leitura / partida disponibilizada pelo texto do jogo de aventura.

Entretanto, trata-se de uma “variação” controlada, pois ela é constitutiva desse tipo de texto, que possui aberturas específicas (e condicionadas) para a intervenção do *operador* /

jogador e, dessa forma, “funciona” como um sistema coercitivo, isto é, toda possibilidade de “variação” já está prevista na própria concepção / produção do texto do jogo.

É importante considerar que essas diferenças de “perfil” e de habilidades necessárias para se ler / aprender e atualizar o texto do jogo da aventura numa partida, não vêm merecendo atenção dos que produzem e divulgam esses jogos com objetivo pedagógico. Os divulgadores parecem ignorar quão complexo e produtivo pode ser o processo de leitura envolvido no jogo. Na leitura do conjunto dos textos, observa-se que a ênfase no valor pedagógico do jogo parece circunscrever-se, preferencialmente, no tratamento das informações que são veiculadas nos textos complementares que acompanham o texto “ficcional”. Nesse sentido, as sugestões de atividades de pesquisa, dados biográficos de autores e de obras, outros textos que evocam a mesma temática do jogo de aventura, por exemplo, entram mais como *pretexto* pedagógico, com o conseqüente apagamento das reais qualidades constitutivas do texto do jogo de aventura. As informações veiculadas, tanto parecem pretexto, que podem ser facilmente descartadas em versões do roteiro da aventura feitas por operadores que não sejam educadores, sem que a trama seja em nada afetada. Veja o caso da partida que analisamos.

A esse respeito, vale ainda ressaltar: mesmo que essas informações fossem aproveitadas, elas parecem artificiais no contexto do jogo e demandam um esforço que poderia ser despendido em uma pesquisa escolar comum, sem qualquer necessidade do jogo.

Face a essas constatações pensamos ser necessário uma rediscussão de como se vem concebendo a função pedagógica atribuída ao jogo de aventura. A presente pesquisa, que procura se sustentar particularmente nos aportes da teoria ergódica da literatura, revelou que subjaz ao *role playing game* uma estrutura textual “surpreendente”, não só em termos do “perfil” do texto, mas também no tocante às suas características discursivas. No entanto, pudemos constatar que essa característica ergódica, tão presente nos textos do jogo de

aventura que analisamos, está bastante minimizada na divulgação do jogo. Nesta, o que transparece com mais ênfase é esse caráter pretensamente pedagógico que a ele se atribui.

Em lugar da transmissão de conteúdos ‘pedagógicos’, a análise evidenciou que o aprendizado (leitura) e a prática do *role playing game* proporcionam ao *operador* / jogador um amplo trabalho com textos. Ele aperfeiçoa as habilidades de leitura em razão de diversos fatores. Ele aprende a processar adequadamente textos com características hipertextuais, e mesmo no decorrer da partida, essa “leitura” continua presente, pois ele necessita recuperar informações que procedem do livro-jogo (no caso do jogador-personagem, essas informações vêm da “Planilha de Personagem”) e do próprio texto que é criado no espaço de interação oral, que se desenvolve entre o Mestre e os jogadores e entre os próprios jogadores. Essa postura de “leitura” também propicia ao jogador participar ativamente da construção da *intriga* ergódica, pois requer perspicácia, sagacidade e capacidade decisória para resolver problemas. Além dessas habilidades, a atividade proporciona também ao jogador a possibilidade de ampliar sua competência genérica, pelo contato com elementos típicos de um “novo” gênero de discurso – o *jogo de aventura*.

Assim, o desenvolvimento desta pesquisa aponta que a qualidade pedagógica do *role playing game* não está centrada no conteúdo erudito ou escolar que tenha por intenção transmitir (sendo esse um aspecto apenas secundário), mas na possibilidade de oferecer ao aluno um trabalho com um tipo de texto diferente das narrativas canônicas habitualmente oferecidas na escola. Se for por esse aspecto, o da diferença genérica, é bastante válido discutir a função pedagógica do jogo sob outros termos, sendo essa uma discussão que vai demandar como aproveitar esse tipo de texto na sala de aula, o que implica também conscientizar o educador dessas diferenças.

Antes de finalizar, gostaríamos de fazer mais alguns comentários. Apesar de “intuirmos” que o texto do jogo de aventura era diferente e que poderia oferecer algo

interessante ao aluno, só pudemos flagrar essas diferenças a partir das reflexões de Aarseth sobre esse tipo de texto. Embora tenhamos utilizado algumas noções oriundas das teorias do texto, a percepção de Aarseth mostrou-se muito relevante para apreender o texto do jogo de aventura.

Mesmo tendo trabalhado arduamente, temos consciência da necessidade de uma releitura mais aprofundada da teoria ergódica e de um trabalho que possa considerar detidamente as possíveis pontes entre ela e as teorias do texto e do discurso. Assim, não descartamos tão veementemente, como Aarseth, a produtividade de uma abordagem teórica conjunta. Mas, é preciso ressaltar que, no contexto desta pesquisa, o modelo proposto pela teoria ergódica foi ainda o que melhor respondeu à natureza do texto que pretendemos pesquisar, pois, nas palavras do autor:

Comparada a todos os outros formatos literários [...] a estrutura textual do jogo de aventura é um alienígena, demasiado afastada da espécie da literatura hegemônica para ser reconhecida por outros que não sejam raros xenófilos, que se arriscam à suspeita ou ao ridículo profissional quando se atrevem a sugerir a pertinência do seu objeto recém-descoberto e de aspecto estranho. Não se admira que a estratégia mais freqüentemente escolhida, na maioria dos casos, seja procurar as semelhanças, estabelecer uma ponte sobre o vazio e tentar encontrar uma perspectiva, ainda que mínima, que demonstre que à espécie não faltam todos os índices importantes da literatura que conhecemos e que tanto amamos¹¹³ (AARSETH, 1997, p.109).

¹¹³ Compared to all other literary formats [...], the adventure game's structure is an alien, too far removed from the genus of hegemonic literature to be recognized by any but a few xenophiles, who risk professional suspicion or ridicule when they dare suggest the pertinence of their newfound, strange looking object. No wonder their chosen strategy most often is one of seeking similarity, bridging the gap, and trying to find a perspective, however narrow, that demonstrates that the species does not lack all the important marks of literature that we know and love so well (Id., *ibid.*, p. 109).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. 203 p.

ADAM, J.M. **Le texte narratif: traité d'analyse textuelle des récits, avec des travaux pratiques et leurs corrigés**. Paris: Nathan, 1985. 239 p.

ADAM, J.M. & REVAZ, F. **A análise da narrativa**. Lisboa: Gradiva, 113 p.

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993. 86 p.

BENVENISTE, Émile. **Problemas de Linguística Geral II**. Trad. E. Guimarães e outros. Campinas: Pontes, 1989. 294 p.

BENVENISTE, Émile. Da subjetividade na linguagem. In: **Problemas de Linguística Geral I**. 4. ed. Campinas: Pontes, 1995. 387 p.

BERTRAND, Denis. "A semiótica e a leitura". In: **Caminhos da semiótica literária**. Bauru: Edusc, 2003. pp. 399-413.

BRANDÃO, Helena N. **Subjetividade, argumentação e polifonia: a propaganda da Petrobrás**. São Paulo: Unesp, 1998. 170 p.

_____. **Introdução à análise do discurso**. 2. ed. rev. Campinas, SP: Ed.Unicamp, 2004. 122 p.

BRONCKART, J. P. **Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sócio-discursivo**. São Paulo: Educ. 353 p.

CALIL, Paula Leila. **Mapa de navegação para uma trama digital: análise da linguagem hipermidiática**. [dissertação de mestrado], FFLCH, USP, 2004. 159 p.

CAVALCANTE, Marianne C. B. Mapeamento e produção de sentido: os links no hipertexto. In: MARCUSCHI, L. A; XAVIER, A. C. (Org). **Hipertexto e gêneros digitais**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 1997, pp. 163-169.

CAVALCANTI, Jauranice R. **O leitor inscrito nos textos infantis**. [dissertação de mestrado], FFLCH, USP, 2001. 122 p.

CHARAUDEAU, Patrick. “Le mode d’organisation narratif”. In: **Grammaire du sens et de l’expression**. Paris: Hachette, 1992. pp. 709-778.

DUCROT, Oswald. “Esboço de uma teoria polifônica da enunciação”. In: **O dizer e o dito**. Trad. Eduardo Guimarães. Campinas, SP: Pontes, 1987. pp. 161-222.

ECO, Humberto. **Obra Aberta**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003. 284 p.

FABRIS, Annateresa. **Cândido Portinari**. São Paulo: Edusp, 1996 (col. Artistas Brasileiros, 4). 189 p.

FAIRCHILD, Tomas M. **O discurso de escolarização do RPG**. [dissertação de mestrado – *Word for Windows*], FEUSP, 2004. 186 p.

FIORIN, José Luiz (Org.). **Introdução à lingüística II**. Princípios de análise. São Paulo: Contexto, 2003. 264 p.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestes: la littérature au second degré**. Paris: Seuil, 1982. 467 p.

_____. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, [s/d]. 276 p.

HOLANDA, Aurélio B. **Dicionário Aurélio Eletrônico 5.0**. [CD-ROM], Positivo Informática, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento de cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2005. (Coleção Estudos) 236 p.

ISER, Wolfgang. **O ato de leitura**: uma teoria do efeito estético. Vol.1. Trad. Johanes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1996. 191 p.

_____. **O ato de leitura**: uma teoria do efeito estético. Vol. 2. Trad. Johanes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1999. 198 p.

JACKSON, Steve. **GURPS módulo básico**. Trad. Douglas Quinta Reis. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994. [orig. *Gurps basic set*, s/d]. 260 p.

KOCH, Ingedore G. V. **Argumentação e linguagem**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1993. 240 p.

_____. **O texto e a construção dos sentidos**. 6. ed. rev. e ampl. São Paulo: Contexto, 2002. 168 p.

_____. **A inter-ação pela linguagem**. 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Contexto, 2003. 134 p.

_____. **Desvendando os segredos do texto**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2005. 168 p.

LOURENÇO, Carlos E. **O resgate de Retirantes**: uma aventura de rpg pela vida de Cândido Portinari. São Paulo: Devir, 2003.(Série *Mini-gurps*), 40 p.

_____. “A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de Guimarães Rosa”. Encarte da *Revista do Ensino Médio*. Brasília: MEC, 2004, 16 p.

MAINGUENEAU, Dominique. **Pragmática para o discurso literário**. Trad. Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1996. (Coleção Leitura e Crítica). 205 p.

_____. **Novas tendências em análise do discurso**. Trad. Freda Indursky. 3. ed. São Paulo: Pontes, 1997. 198 p.

_____. **Termos-chave da análise do discurso**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998. (Humanitas Pocket). 155 p.

_____. **O contexto da obra literária**. Trad. Marina Appenzeller. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001. (Coleção Leitura e Crítica). 202 p.

_____. **Análise de textos de comunicação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002. 233 p.

_____ e CHARAUDEAU, P. **Dicionário de Análise do Discurso**. Trad. Fabiana Komesu et alii. São Paulo: Contexto, 2004. 555 p.

MAURO, Maria Adélia F. Argumentação e discurso. In: MOSCA, Lineide do Lago Salvador (Org). **Retóricas de ontem e de hoje**. São Paulo: Humanitas, 1997, pp. 183-200.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de *roleplaying game* – RPG**. 2. ed. São Paulo: Devir, 2000. 231 p.

PERELMAN, Chaïm. A argumentação, o orador e seu auditório. In: **O império retórico: retórica e argumentação**. Trad. Fernando Trindade; Rui Alexandre Gracio. Porto: Edições Asa, 1993, pp. 29-39.[orig. L'Empire rhétorique. Paris: Ed. Vrin, 1977].

RODRIGUES, Sonia M. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004. 210 p.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Diretrizes para apresentação de dissertações e teses na USP**. São Paulo: SIBi-USP: 2004 (Cadernos de estudos; 9). 110 p.

VANOYE, Francis. **Usos da linguagem: problemas e técnicas na produção oral e escrita**. 10. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996. 243 p.

XAVIER, Antonio Carlos. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (Org). **Hipertexto e gêneros digitais**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 1997, pp. 170-180.

ANEXO A – Planilha do Personagem *Maria Paula Baptista*

miquRPS		personagem: <u>Maria Paula Baptista</u>																																		
Planilha de Personagem		jogador: _____																																		
	ST: <u>10</u>	ponts de vida <u>10</u>	resumo atributos _____ 65 vantagens _____ 30 desvantagens _____ -35 peculiaridades _____ -2 perícias _____ 42 total _____ 100																																	
	DX: <u>14</u>			deslocamento <u>06</u>																																
	IQ: <u>12</u>																																			
	HT: <u>10</u>																																			
	vantagens			peculiaridades																																
Noção do Perigo <u>15</u> pts Prontidão <u>10</u> pts Ultra Flexibilidade das Juntas <u>5</u> pts		Fuma quando nervosa <u>-1</u> pto Vive passando a mão em seus cabelos <u>-1</u> pto																																		
desvantagens		perícias																																		
Compulsão / Busca pelo Filho <u>-10</u> pts Estigma Social / Ex-presidiária <u>-10</u> pts Inveja/Ciumenta <u>-10</u> pts Inimigo <u>-5</u> pts		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>NH</th> <th>Custo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Armadilhas</td><td>12</td><td>2 pts</td></tr> <tr><td>Faca</td><td>15</td><td>2 pts</td></tr> <tr><td>Dissimulação</td><td>14</td><td>6 pts</td></tr> <tr><td>Arrombamento</td><td>14</td><td>6 pts</td></tr> <tr><td>Escalada</td><td>14</td><td>2 pts</td></tr> <tr><td>Furtividade</td><td>14</td><td>2 pts</td></tr> <tr><td>Ocultamento</td><td>14</td><td>6 pts</td></tr> <tr><td>Sex Appeal</td><td>14</td><td>6 pts</td></tr> <tr><td>Punga</td><td>14</td><td>4 pts</td></tr> <tr><td>Lábia</td><td>14</td><td>6 pts</td></tr> </tbody> </table>			NH	Custo	Armadilhas	12	2 pts	Faca	15	2 pts	Dissimulação	14	6 pts	Arrombamento	14	6 pts	Escalada	14	2 pts	Furtividade	14	2 pts	Ocultamento	14	6 pts	Sex Appeal	14	6 pts	Punga	14	4 pts	Lábia	14	6 pts
	NH	Custo																																		
Armadilhas	12	2 pts																																		
Faca	15	2 pts																																		
Dissimulação	14	6 pts																																		
Arrombamento	14	6 pts																																		
Escalada	14	2 pts																																		
Furtividade	14	2 pts																																		
Ocultamento	14	6 pts																																		
Sex Appeal	14	6 pts																																		
Punga	14	4 pts																																		
Lábia	14	6 pts																																		

Maria Paula Baptista**Ex-gatuna, especializada em roubos de obras de arte**

Linda, linda, linda! Você conquista com um olhar e aquele seu andar felino deixa qualquer homem abobalhado. Alguém já disse que você é a personificação da canção "Cheia de Charme", de Guilherme Arantes. Você é inteligente e sabe mentir quando necessário. Seu único defeito é entregar-se de corpo e alma quando ama.

Mesmo que você tentasse, não conseguiria lembrar-se de como era sua vida antes de conhecer Leonardo Baptista, o "Tigrão". Foi uma daquelas paixões fulminantes e, quando você se deu conta, estava casada com o mais eficiente ladrão de obras de arte do país. Você fechou os olhos e abraçou a causa. Tornou-se o braço direito de Leo, organizava os golpes, planejava os roubos, acionava a rede de atravessadores pelo mundo afora: Nova Iorque, Londres, Paris. Você ficou fora da ação somente nos últimos meses de gravidez e enquanto amamentava o filho, Netinho.

Os roubos se seguiam, cada vez mais audaciosos. A quadrilha até mesmo contava com um falsificador, Juca Cabeção, que reproduzia as telas para que você e Leo pudessem deixar algo no lugar da obra original e retardar a descoberta do roubo até terem passado a peça adiante.

Quatro anos atrás, no dia de seu aniversário, Leo presenteou-lhe com um belo quadro, cheio de flores, pintado por ele próprio e intitulado "Lalaia". Naquela mesma noite, vocês assaltaram uma galeria de arte e os alarmes dispararam. Leo abandonou você durante a fuga, para ser presa, julgada e condenada a seis anos de prisão. Você amargou três anos arrastados na Casa de Detenção, sem notícias de seu grande amor ou do filho querido. Há um mês e meio, o advogado arranjou-lhe uma condicional e você deixou a penitenciária feminina, após juras de morte por parte das companheiras de cela.

De volta às ruas, você tentou localizar Leo e seu filho, mas todos seus esforços foram em vão. Então, os quadros da série *Retirantes* foram roubados. Tinha de ser o Leo, ele sempre foi fascinado pelo artista brasileiro. Você arranjou novos documentos e uma falsa carta de recomendação para conseguir trabalho, como faxineira, na mansão do empresário Lúcio Tobias de Aguiar, o proprietário de uma das famosas telas que completavam a série *Retirantes*. Se o Leo tentasse roubar o quadro, você estaria esperando por ele. O único inconveniente é que seu novo patrão parece resolvido a conquistar você.

Coincidência ou não, dias atrás, você recebeu pelo correio um convite nominal para o coquetel de abertura de uma *vernissage*, durante o qual ocorrerá também a exposição dos quadros de Portinari, na Galeria Stockhorský ("istarróski"). Acompanhando o convite, um bilhete enigmático:

"Pelos velhos tempos."

Leo