

A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA EM JOGOS DIGITAIS NA WEB: UM ESTUDO SOBRE O RRPg FIRECAST

Nelci Vieira de Lima *

Ana Lúcia Tinoco Cabral**

Resumo: Este artigo apresenta reflexões a respeito da construção lúdica e colaborativa da narrativa em um jogo digital, o RRPg *Firecast*. Mais especificamente, busca compreender o papel do modo de organização descritivo para essa construção. As questões norteadoras da pesquisa são: Qual é a função do descritivo para a expansão da narrativa em jogos digitais de RPG? Qual o papel do *mestre/narrador* para o estabelecimento da coerência narrativa? O quadro teórico que nos permite realizar as análises sobre o narrativo e o descritivo está em Charaudeau (2014) e, para tratar do caráter lúdico do jogo nos respaldamos em Huizinga (1999). O estudo nos permite afirmar que o descritivo constitui-se como um fenômeno fundamental para a construção da narratividade e que a mediação do *mestre/narrador* colabora para o estabelecimento da coerência narrativa. Com base nas análises realizadas, refletimos, brevemente, sobre como as práticas de escrita espontânea em jogos na *Web* podem contribuir para tornar mais significativas as práticas de escrita na escola.

Palavras-chave: Narrativa. Descritivo. Jogos digitais. Escrita . Ensino

Abstract: This study presents reflections concerning collaborative and playful of narrative creation in a digital game, the RRPg *Firecast*. It intends, more specifically, understand the role of the descriptive organization way in this narrative creation. The guiding questions of the research are: What is the function of the descriptive in the expansion of the narrative in digital games of RPG Role-Play Games? What is the master/narrator role to the establishment of the coherence of the narrative? The theoretical framework allowing us to do such analyses over both the narrative and the descriptive is found in Charaudeau (2014), and to deal with the playful aspect of the game we were supported by Huizinga (1999). This study allows us to affirm that the descriptive consists in an essential phenomenon to the narrating creation and that the master/narrator mediation contributes to the establishment of the coherence of the narrative. Based on these analyses, we are able to reflect, briefly, over how the spontaneous writing practices on Web games can contribute to turn the school writing practices more meaningful.

Key-words: Narrative. Descriptive. Digital games. Writing. Teaching

Introdução

* Doutora em Língua Portuguesa pela PUC/SP e Pós-doutoranda pela Universidade Cruzeiro do Sul - UNICSUL/ CAPES.

** Professora titular na Universidade Cruzeiro do Sul – UNICSUL

A tradição escolar há muito elegeu o modo narrativo como prioridade do ensino de língua, embora nem sempre a prática de ensino equivalha, de fato, ao modo de organização do narrativo (CHARAUDEAU, 2014). Com exercícios nos quais a escrita é feita apenas para um leitor-professor, ou seja, um leitor fictício, cujo papel fundamentalmente é atribuir uma nota ao texto, escrever nem sempre tem sido prática prazerosa no contexto escolar; assim, o ensino do modo narrativo nem sempre tem encontrado êxito.

Em outro contexto, no entanto, longe da escola, práticas de escrita em ambientes tecnológicos têm se mostrado abundantes e significativas. Trata-se de espaços da *Web*, que constituem uma nova esfera de convivência humana, como se formassem um mundo paralelo, no qual há centralidade no uso da escrita, pois aí a escrita frequentemente molda as vivências. Tendo o suporte digital se tornado propiciador e estimulador da escrita, é um campo fecundo para as pesquisas linguísticas. Assim, não só o texto e sua constituição, mas também as interações virtuais estabelecidas a partir dos mais diversos gêneros têm sido pauta de pesquisas para os estudiosos do texto. Entre os inúmeros espaços tecnológicos da *Web* que não só incitam a escrita, mas também dependem dela para sua existência, podemos citar *Blogs*, Redes Sociais, Fóruns e Jogos digitais de RPG, este último, foco de nosso interesse neste trabalho. Este artigo trata da construção da narrativa por meio da interação em jogos digitais. Para tanto, tomamos como *corpus* analítico o *RRPG Firecast*, uma modalidade virtual do RPG (Role-Playing Game), jogo de mesa ou de tabuleiro surgido na década de 1970, nos EUA, que unia o interesse pelos jogos de guerra e estratégia com o interesse pela literatura, sendo assim, um jogo de interpretação de personagens.

No *Firecast*, assim como nos demais jogos de RPG, os jogadores incorporam seus personagens e interagem entre si e com o mestre/narrador, virtualmente; de modo colaborativo constroem a narrativa. O mestre/narrador, responsável pela condução da história, cria, por meio de processos descritivos, um mundo, contendo cenário geográfico, nações que o habitam, sistema financeiro, etc. O mestre também narra o passado histórico desse mundo, no qual as ações se desenvolvem. A criação das personagens fica a cargo dos demais jogadores, que antecipadamente preenchem uma ficha - elaborada pelo mestre e posta à disposição no programa ou aplicativo - na qual devem descrever detalhadamente o perfil psicológico, social e físico do personagem que irão incorporar no jogo.

Nosso olhar sobre o jogo em questão visa a compreender tanto o fenômeno do descritivo para a construção lúdica da narrativa quanto o papel do *mestre/narrador* para o estabelecimento da coerência narrativa. Isso porque no RRPg *Firecast* o narrador é o responsável pela condução da narrativa, assim como pela descrição do cenário e, sobretudo, pela criação do mundo imaginário, ao passo que cabe ao jogador descrever seu personagem, que habitará esse mundo. Dessa forma o narrador dá as pistas para que as ações se desenvolvam, ao mesmo tempo em que controla essas ações, levando em conta que o personagem, incorporado linguisticamente pelo jogador, não pode fugir às determinações da cena, nem às características previamente descritas pelo próprio jogador na ficha do personagem. Além disso, o narrador, ao encadear a cena, também precisa respeitar as características descritivas do personagem, de modo que o fio condutor da narrativa não seja quebrado pela incoerência.

Duas questões orientam nosso trabalho:

- a) Qual é a função do descritivo para a expansão da narrativa em jogos digitais?
- b) Qual o papel do *mestre/narrador* para o estabelecimento da coerência narrativa?

Os estudos de Charaudeau (2014), a respeito do Modo de Organização do narrativo e do descritivo, contribuem para *nossas* reflexões e respaldam-nos em nossa hipótese de que o descritivo seja fundamental para a construção da narratividade em jogos de RRPg *Firecast*. Para o autor o “descritivo não se contenta em servir o narrativo”, embora traga-lhe “sentido”, uma vez que “as ações só têm sentido em relação às identidades e às qualificações de seus actantes.” (CHARAUDEAU, 2014, p. 111). Já os estudos de Huizinga (1999), a respeito da constituição e características do jogo, enquanto fenômeno cultural, contribuem para a percepção da importância do lúdico nas relações estabelecidas entre os jogadores do *Firecast*. Com base nas análises e nas reflexões aqui apresentadas, propomos breves reflexões a respeito das contribuições que a escrita espontânea em ambientes virtuais pode trazer para as práticas de escritas na escola.

A fim de cumprir os propósitos estabelecidos, o presente artigo divide-se em duas partes, além dessa introdução e da conclusão - na qual se explana sobre as possíveis contribuições das reflexões para o ensino da escrita - a saber: 1º O RRPg *Firecast* e a construção lúdica e colaborativa da coerência na narrativa; 2º O descritivo e a construção da narratividade em jogos digitais.

O RRPg *Firecast* e a construção lúdica e colaborativa da coerência na narrativa

É pertinente iniciar esta seção contextualizando a criação do RRPg *Firecast*, modalidade virtual do tradicional RPG de mesa. Assim, é preciso dizer que o programa foi criado por um brasileiro, Alyson Cunha, que para a construção do aplicativo obteve, em 2013, financiamento coletivo no site Catarse, que apoia vários projetos, sejam pessoais ou institucionais.

O programa RRPg *Firecast* é um simulador de mesas do tradicional RPG e apresenta a mesma estrutura do jogo, porém em uma versão online que permite unir em tempo real jogadores dos mais diversos lugares do mundo, interessados na temática do jogo. Em relação a essa temática, podemos dizer que é abrangente, podendo ser animes, séries, como *Game of thrones*, ou mesmo histórias baseadas na literatura tolkieniana, por exemplo.

A respeito da estrutura do jogo, é importante ressaltar que os elementos do jogo são: participantes – mestre/narrador e jogadores/personagens; cenário: mundo fictício – composto pela descrição geográfica, habitantes, sistema financeiro, aparatos de guerra, etc; fichas para criação da personagem – a serem preenchidas pelos jogadores; dados – rolados à medida que as ações forem planejadas, importando, para essa concretização, a soma dos pontos. Pelo caráter linguístico de nosso interesse, para esta análise não nos ateremos às funções dos dados.

O que diferencia o RRPg *Firecast* dos jogos tradicionais de RPG, a nosso ver, é que apesar da estrutura básica do jogo ser a mesma, as possibilidades interativas são muito maiores com o programa, mais abrangentes, uma vez em que o espaço da *Web* permite que os aficionados pelo jogo se reúnam em uma comunidade, ainda que virtual – segundo dados do próprio site do programa, no aplicativo há mais de 5 mil jogadores cadastrados. Além disso, o programa permite uma interação escrita, nos chats de bate-papo e, também, falada, acionando o botão de conferência de voz da barra de comandos, conforme pode ser observado no Exemplo 1, ou E1.

(E1) Imagem da barra de comando do jogo¹

¹ A mesa de RRPg *Firecast*, denominada “Santuário das almas sagradas”, objeto de nossa pesquisa, e fonte de E1 e demais exemplos citados no corpo do texto, está disponível em <<http://www.rrpg.com.br/>>. Acesso em



A mesa que nos serviu de *corpus* denomina-se “Santuário das almas sagradas”, inspirada no anime Cavaleiros do Zodíaco, e é uma espécie de mesa preparatória, na qual os iniciantes podem aprender a jogar, o que pode ser comprovado logo no texto de abertura da mesa, conforme consta em E2, no qual é estabelecido um diálogo amistoso e convidativo com o leitor e possível *player*, como se autodenominam os jogadores do *Firecast*.

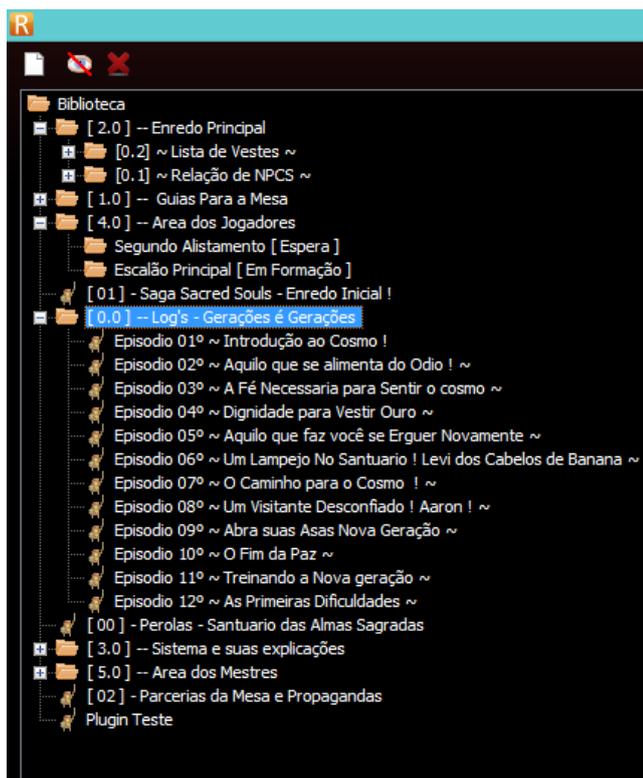
(E2) Trecho do texto de abertura da mesa “Santuário das almas sagradas”.

Você que esta lendo isso pela primeira vez, saiba que você esta em uma mesa preparatoria, onde você poderá em breve, adentrar em uma mesa maior, onde já tem jogadores experientes, que já interagem com uma trama grande, e muito bem desenvolvida, espero que a estadia de vocês aqui, possa ser agradável, tratem todos bem, façam apenas perguntas necessarias, qualquer um flood imbecil, será mediado a Banimentos, desreipeitos sem pedidos de desculpas são severamente punidos.

Gostaria de apresentar a quem não conhece, a Trama e a equipe Sacred Souls, uma equipe responsavel pelo mangá da mesma, que e disponibilizado na pagina do Facebook, mensalmente, **vale lembrar que todos os personagens que participam da mesa, terão seus personagens dentro do mangá original da saga, então e necessario que haja uma coerencia** grande entre a sua interpretação e você mesmo, pois seu personagem virará algo oficial de uma Trama grande, então divirta-se, enquanto aprende, e joga nessa maravilhosa nova geração de Cavaleiros do Zodiaco. (SIC) (Grifos nossos)

Toda a trama da narrativa, as descrições do cenário e dos personagens, os registros das partidas/ sessões, ficam arquivados na biblioteca, conforme podemos observar em E3:

(E3) Imagem da Biblioteca



Convém ressaltar que, na impossibilidade de explorarmos, neste artigo, todo o extenso conteúdo da mesa, conforme pode ser observado em E3, selecionamos apenas alguns dos arquivos da biblioteca para nossa análise, em busca de respostas às indagações já postas, são estes: a pasta *Guia para a mesa* e a pasta *Tutorial*, que contêm informações sobre as regras do jogo em questão; a pasta *Enredo principal*, que contém a base da história; um arquivo com o modelo de ficha do personagem, já que as fichas reais ficam ocultas ao público; e por fim, o arquivo intitulado “logs” ou registro de jogo, *Episódio 08º Um visitante desconfiado! Aaron!* .

Além de não abarcar todo o *corpus*, devido a sua extensão, reconhecemos também a impossibilidade de se captar, por completo, a essência do jogo, por conta do caráter multimodal do aplicativo, que oferece uma multiplicidade de possibilidades de ação ao usuário no momento das sessões, tais como: conversas de voz, chats de bate-papo paralelo às mesas, com janelas privadas e coletivas, além de músicas de fundo para as ações em curso. Dessa forma, limitaremos nosso estudo a manifestações escritas arquivadas na biblioteca.

Em E4, podemos observar os jogadores ou “players” online no momento da coleta do *corpus*. Como pode ser observado, eles apresentam-se na mesa com codinomes, acompanhados ou não de imagem. Podemos observar ainda a presença de três mestres na mesa, o mestre principal e os mestres auxiliares. Quanto às funções de cada um, elas são bem

claras e definidas, o mestre principal é o responsável pela condução da narrativa e os demais o auxiliam nas partidas, tirando dúvidas dos usuários em chats coletivos ou privados. Caso o mestre principal esteja ausente, ou caso sua conexão falhe no momento da sessão, o próprio sistema aciona o mestre auxiliar, para que ele substitua o mestre principal na função de conduzir a narrativa. Nem toda mesa, no entanto, tem mestre auxiliar, é opcional. Além dos jogadores e dos mestres, podemos observar a presença de espectadores, uma vez que é possível somente assistir às jogadas, desde que seja uma mesa aberta. Há grupos de RRPg *Firecast* fechados, com senhas, nos quais para assistir às partidas é preciso solicitar permissão ao mestre.

(E4) Imagem do espaço onde se apresentam os mestres e jogadores online no momento da coleta do *corpus*.



A observação da imagem em E4, com o grupo de jogadores formado e seus respectivos codinomes nos remete aos estudos de Huizinga (1999). A respeito do caráter

lúdico do jogo, o estudioso (1999, p. 11-12) aponta três características a ele inerentes: a) a *de ser livre, de ser ele próprio liberdade*; b) a de ser *evasão da vida*, por não ser *vida corrente* e, por isso, se manifestar em uma *esfera temporária de atividade com orientação própria*; c) a de ser limitado temporal e espacialmente, uma vez que o jogo *se distingue da vida comum tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa*. O autor afirma que o jogo, visto como elemento cultural, é capaz de promover *a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo, por meio de disfarces ou outros meios semelhantes* (HUIZINGA, 1999, p. 16). Sendo o jogo um *intervalo na vida cotidiana*

ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo como função cultural. Dá satisfação a todo o tipo de ideais comunitários. (HUIZINGA, 1999, p. 12)

Para a formação dessas comunidades de entretenimento, cujo interesse comum é a diversão e a fuga temporária da realidade, o RRPg *Firecast* tem como aliada a Internet, capaz de conectar pessoas de diferentes espaços geográficos num espaço virtual comum. É só pensarmos, na correria da vida cotidiana, com trabalho, escola, compromissos familiares e sociais, onde uma pessoa interessada em um jogo de RPG poderia encontrar um grupo disposto a reunir-se semanalmente, com dia e hora marcados a fim de investir horas jogando?

A respeito do uso de codinomes ou *nicknames*, concordamos com Santos e Lima (2013, p. 123), que ao estudarem sobre a escrita hipertextual do *fanfiction* - outro gênero digital narrativo - afirmam ser mais fácil para os jovens e *adolescentes se expor e escrever livremente ao usarem um nome que não é o seu*, questão que, para os autores, é também passível de ser investigada por outros campos do saber, como a Psicologia, por exemplo.

O próximo exemplo, E5, trecho do *Tutorial* da mesa, ilustra bem as características da liberdade e evasão da vida, apontadas por Huizinga (1999, p. 12), características essas capazes de *absorver inteiramente o jogador*. No jogo, a identidade da pessoa humana é incorporada pelo *escritor fantasma*, que passa a existir apenas a partir de suas palavras. A palavra escrita cria o narrador, cria o personagem, cria, portanto, um mundo à parte, no qual é possível se refugiar da realidade e ser livre.

(E5) Trecho do arquivo intitulado “Tutorial”

Dentro do universo RRPg Firecast, todos nós somos apenas “users“. Ou seja, somos usuários com identidades reservadas. Nunca e jamais, qualquer afirmação dita por um, por outro, ou pelo próprio poderá definir com verossimilidade a identidade de algum usuário. E perceba que isto não é necessário também. O nosso princípio aqui é apenas jogar, narrar e se divertir. A diversão pode vir de diversas formas. **Estas características formam um escritor fantasma, um alguém sem identidade que é descoberto apenas por suas palavras.** (Grifos nossos)

Antes de apresentarmos outras partes do programa *Firecast*, consideramos importante ressaltar que o estudo de Huizinga (1999, p. 14) também nos permite refletir sobre as regras do jogo.

Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. [...] E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida “real” começa.

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um “desmancha-prazeres”. [...] Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade de jogadores. (Grifos do autor)

No *Firecast*, a punição para o desrespeito às regras é o banimento do jogador, assim, se ao agir com incoerência, o jogador não aceitar a intervenção do mestre, ou no caso de agir com desrespeito com os demais participantes, o personagem é banido do mundo imaginário construído pela narrativa, e com ele, o jogador é impedido de acessar a mesa. Mais à frente, em nossas análises, tocamos no papel exercido pelo mestre como mediador para a construção da coerência. Por enquanto, importa-nos afirmar que as regras do RRPg *Firecast* são explícitas, como é possível perceber em E6, E7 e E8, exemplos sobre os quais tecemos considerações mais à frente.

(E6) Trecho do texto de abertura da mesa

[...] tratem todos bem, façam apenas perguntas necessárias, qualquer um flood imbecil, será mediado a Banimentos, desreipeitos sem pedidos de desculpas são severamente punidos.
(SIC)

(E7) Trecho do arquivo intitulado “Tutorial”

Se você é um escritor, se sua ferramenta de comunicação são as letras, você precisa gostar de bater seus dedos nas teclas... Caso contrário, seria melhor você jogar RPG de Mesa. Dentro dos jogos desta sala, é necessário que o ghostwriter **escreva pelo menos de forma compreensível e sem abreviações**. A quantidade não é importante, mas normalmente, é recomendado. **E que escreva rápido também**, porque o desenvolvimento do jogo precisa fluir. (SIC) Grifos nossos

(E8) Trecho do arquivo intitulado “Aprendendo a descrever”

O curso é pequeno, tem apenas algumas dicas bases para que um mestre possa entender o que é necessário para tornar uma sessão, intensa e verdadeiramente bem narrada. A primeira coisa que um mestre tem que ter em mente, é que jogadores não tem gêneros, muitos personagens homens no programa podem querer jogar de mulher, e assim sucessivamente. A mente de um mestre tem que estar aberta, e nunca pode ser algo trancafiado as setes chaves. Seja relativamente justo com ambos os jogadores, e jamais trate alguém melhor por que você conhece, ou simplesmente você tem mais apreço.. Todos são iguais.(SIC) Grifos nossos

Além das dicas de comportamento e de escrita dadas nos trechos, expostos em E6, E7 e E8, há também as regras para jogar os dados, para formar pontuação, nas quais nós não nos ateremos neste artigo.

Uma vez apresentadas as características gerais do RRPg *Firecast*, permeadas pelo aspecto lúdico do jogo, resta-nos abordar e exemplificar o caráter colaborativo da construção da narrativa, conforme nos propomos. Para isso, remetemo-nos, mais uma vez, aos exemplos anteriores, pois nos parece que as próprias regras de convivência no jogo possuem um viés ético, como se comprova neste trecho, em E8: *jamais trate alguém melhor por que você conhece, ou simplesmente você tem mais apreço*. Fora isso, as incitações para que se tenha respeito com todos também são reveladoras do caráter colaborativo desse jogo, assim como de qualquer jogo.

Abordar o caráter colaborativo do jogo, no entanto, não nos basta, pois é preciso ir além, e captar o caráter colaborativo da construção da narrativa. Para isso, é preciso explicitar outro atributo do jogo, que só se manifesta no momento da realização das sessões, registradas nos *Logs*, que é o fato das sessões serem constituídas a partir de turnos, ou seja, cada jogador tem seu tempo de escrita, por isso há a regra clara que determina que se *escreva rápido, porque o desenvolvimento do jogo precisa fluir*. Em E9, é possível observar com clareza a constituição dos turnos, nos quais se alternam três jogadores: o mestre, representado pelo sinal <!/>, o personagem <Aaron Hensel> e o auxiliar do mestre <Ehmi Sama>, que, em

determinado momento, assume a função do narrador. Mantivemos a cor da fonte, porque ela é também determinante para a constituição das jogadas, por ajudar a identificar o jogador. Vejamos o exemplo, no qual podemos observar a hora em que ocorreram as jogadas.

(E9) Trecho do Log 8

LOG 8

[[21:49] A mesa está moderada!

[22:00] «!» *O Contato com sua terra natal havia sido cortado, buscando entender de alguma forma como ele havia sobrevivido ao incidente na volta de seu colegio a algum tempo atras, Aaron parecia estar hoje em dia buscando por respostas concretas, todas as suas fontes de pesquisa levaram ao santuario de Athena, onde depois de muito tempo de pesquisa, descobriu-se ser o lugar onde alguns iam para buscar por algo que em midia publica era considerado como proteger a sociedade como uma especie de guerreiros lendarios, porem, que ninguem tinha tantas informações a respeito do que faziam como viviam, e quem eram realmente, em uma fonte de pesquisa, um video de celular, mostrava-se um rapaz de cabelos azuis caídos, com uma grande caixa em suas costas coberta por um pano branco, ele ia caminhando em direção a um grande barco cargueiro que vinha a alemanha algumas vezes durante o mês, as vezes anualmente, mais sempre haviam relatos de pessoas indo ate esse barco e nunca mais voltando para alemanha novamente, segundo o que dizia, esse barco era o responsavel por levar as pessoas ao Santuario, algumas midias os chamavam de sequestradores, os nomes variavam muito, você por sinal morava perto desse cás, era algo como uma coincidência, porem, fazia já muito tempo desde que você havia visto o ultimo video, havia sido a um anos atras, nesse momento você estaria a voltar da rua, quando passando pela janela de seu quarto, que dava para uma grande descida na avenida, mostrando varios carros passando, e mais ao longe, o inicio do que seria o cás, geralmente havia um parques de diversão, onde haviam varios brinquedos, canecas que giravam, roda gigantes, tendas que levavam a montanhas russas, e mais ao longe, você via depois de tanto tempo, aquele Barco, ele estaria ali novamente.*

[22:00] «!» *Você estava um pouco suado, a blusa social estava colando no corpo do caminho para casa, a gravata dava uma agonia momentânea, apesar da pressa, era bom se limpar antes de ir. .*

[22:00] «!» *< Aaron Hensel >*

[22:24] <Aaron Hensel> ** Aaron chegava em sua casa antes de todos já que seus pais estavam em horário de trabalho e seu irmão provavelmente na casa de algum amigo. Parava assim que avistava pela janela o Cais, se aproximava ainda mais dela, pensativo sobre o que deveria fazer enquanto olhava em direção ao Cais... Depois de refletir por alguns minutos já descobrira sua resposta.* " Certo, Já que é a única pista que tenho para descobrir o que realmente aconteceu naquele dia, eu deveria tentar verificar sobre esse Barco dos relatos, Primeiramente devo tomar um banho e trocar de roupas, Depois tenho que colocar um pouco de comida e agua em uma mala, além de algumas roupas. Também seria bom escrever alguma mensagem para meus pais. Avisando a todos para que não se preocupem comigo..." * Aaron em seguida se apressava em direção ao banheiro para tomar um banho, e fazer suas malas em seguida escrevia uma mensagem em cima do papel e a deixava em sua mesa: Devo partir em uma viagem, não se preocupem comigo, logo entro em contato. * Com sua mala já pronta ele a pegava e partia em direção ao cás.* -- Espero que os relatos sejam reais..*

[22:25] Ehmi Sama (M_Sama) acabou de sair (A conexão caiu e não foi recuperada a tempo)

[22:27] >> Sistema RRPG colocou o modo +Mestre em Ehmi Sama

[22:44] <Ehmi Sama> *O rapaz então se preparava, colocando suas coisas sobre sua mala, parecia estar se preparando para ir embora de vez, ainda com determinado receio em seu peito ele refletia sobre essa possivel viagem para o desconhecido que ele estaria a fazer, enquanto descia sobre as ruas, com o barulho dos carros passando, ele ia lentamente começando a se organizar, se perguntar se valia realmente a pena, atravessando as pessoas*

já no parque, ele chegava ao cás vendo que pareciam ter alguns homens, trajando algumas roupas brancas, com alguns adornos de couro sobre algumas parte dos ombros, e cintura, assim como algumas nas pernas ..

É possível observar, ainda em E9, que o mestre narrador dá os passos a serem seguidos pelo personagem: *Você estava um pouco suado, a blusa social estava colando no corpo do caminho para casa, a gravata dava uma agonia momentânea, apesar da pressa, era bom se limpar antes de ir.* A partir da descrição do aspecto físico do personagem, há a indicação dos rumos que ele deve tomar, e o mestre lhe passa a palavra, para que a ação se desenrole, o que pode ser observado em E10. Antes, convém esclarecer que o uso do asterisco (*) significa ação, (“) aspas significam pensamento, (-) um travessão indica sussurro, (--) dois travessões indicam fala e (---) três travessões e caixa alta indicam grito. Assim, podemos observar que ao tomar a palavra o jogador desenvolve a ação, explicitando seu pensamento de acordo com o que foi anteriormente narrado.

(E10) Trecho do Log 8

[22:24] <Aaron Hensel> * Aaron chegava em sua casa antes de todos já que seus pais estavam em horário de trabalho e seu irmão provavelmente na casa de algum amigo. Parava assim que avistava pela janela o Cais, se aproximava ainda mais dela, pensativo sobre o que deveria fazer enquanto olhava em direção ao Cais... Depois de refletir por alguns minutos já descobrira sua resposta.* " Certo,Já que é a única pista que tenho para descobrir o que realmente aconteceu naquele dia, eu deveria tentar verificar sobre esse Barco dos relatos, Primeiramente devo tomar um banho e trocar de roupas, Depois tenho que colocar um pouco de comida e agua em uma mala, além de algumas roupas. Também seria bom escrever alguma mensagem para meus pais. Avisando a todos para que não se preocupem comigo..." * Aaron em seguida se apressava em direção ao banheiro para tomar um banho, e fazer suas malas em seguida escrevia uma mensagem em cima do papel e a deixava em sua mesa: Devo partir em uma viagem, não se preocupem comigo, logo entro em contato. * Com sua mala já pronta ele a pegava e partia em direção ao cás.* -- Espero que os relatos sejam reais...

Em E10, é possível perceber, claramente, que o personagem, seguindo as pistas dadas pelo narrador, toma o fio narrativo e faz desenrolar a história. Ora, tendo em vista que o narrador descreve seu estado físico como suado, com a roupa colada ao corpo, sua ação é: * *Aaron em seguida se apressava em direção ao banheiro para tomar um banho, e fazer suas malas.* De forma colaborativa, a narrativa vai sendo construída, a partir da mediação do mestre.

Na próxima seção apresentamos, de forma correlacionada, o aporte teórico e a análise do descritivo, observado como fenômeno fundamental para a construção da narrativa. Cumpre, no entanto, esclarecer que, embora focalizando o descritivo, as análises não desconsiderarão marcas da mediação do mestre/narrador que corroboram a coerência narrativa e, por isso, tais elementos serão também destacados.

O descritivo e a construção da narratividade em jogos digitais

Charaudeau (2014, p.107) dedica-se ao estudo do modo de organização descritivo, questionando o lugar a ele reservado na tradição escolar, que, em suas propostas de redação, muitas vezes trouxe *confusão entre o que é da ordem descritiva e o que é da ordem narrativa*. O autor aponta que o problema, no entanto, *ultrapassa o limite dos exercícios escolares* e ressalta que cada modo de organização *tem a sua especificidade*.

Em relação ao narrativo, Charaudeau (2014, p. 151-152) também tece críticas à tradição escolar, que o elegeu como *seu principal objeto de estudo*, em suas práticas de escrita em situações de *comunicação não autênticas*. Afirma o autor:

Para que haja narrativa, é necessário um “contador” (que se poderá chamar narrador, escritor, testemunha, etc.), investido de uma intencionalidade, isto é, de querer transmitir alguma coisa (uma certa representação da experiência do mundo) a alguém, um “destinatário” (que se poderá chamar de leitor, ouvinte, espectador, etc.), e isso, de uma certa maneira, reunindo tudo aquilo que dará um sentido particular a sua narrativa. (CHARAUDEAU, 2014, p. 153)

É importante pensar, juntamente com Charaudeau (2014) que o que define um texto é a sua finalidade e não o seu modo de organização; para tanto, a fim de que se cumpra a finalidade de um texto qualquer, os modos de organização, ou os procedimentos *discursivos*, podem se unir ou se combinar dentro de um mesmo texto, sem que um tenha primazia sobre o outro. Dessa forma, *um texto é sempre heterogêneo, do ponto de vista de sua organização. Ele depende, por um lado, da situação de comunicação, na qual e para a qual foi concebido, e, por outro lado, das diversas ordens de organização do discurso que foram utilizadas para construí-lo* (Ibid, p. 109).

De acordo com Marquesi (2016, p. 114), o descritivo abarca as categorias de *designação, definição e individualização*, sendo a primeira ligada ao *movimento de condensação* e as outras duas ao *movimento de expansão* do texto. Afirma a autora:

A categoria de designação compreende nomear, indicar, dar a conhecer, para se determinar e qualificar certas marcas do ser/objeto designado. Assim, designar implica dar nome a, nomear, portanto, condensar, em um recorte lexical, um conjunto sêmico.

Já a categoria da definição envolve enunciar os atributos essenciais e específicos do que é descrito, ser/objeto, de modo que não seja possível confundi-lo com outro.

A categoria da individualização, por sua vez, diz respeito a distinguir, particularizar, tornar individual. Essa categoria revela o que faz com que um ser/objeto possua não apenas características específicas, mas uma existência singular, determinada no tempo e no espaço. (MARQUESI, 2016, p. 114-115)

Retomando algumas categorias do descritivo, apresentadas no início dessa seção, observamos que é possível aplicá-las ao *corpus*, a fim de comprovar a nossa hipótese inicial de que nos jogos de RRPg *Firecast* o descritivo é um fenômeno fundamental para a construção colaborativa e coerente da narrativa. Além disso, em E11, é possível encontrar passagens metalinguísticas sobre o modo de organização descritivo. Os trechos destacados em negrito demonstram a preocupação, por parte dos líderes da mesa, em eleger o descritivo como ponto chave para o sucesso da atuação do mestre/narrador, e assim, pressupõe-se, da narrativa.

(E11) Trecho do arquivo “Aprendendo a descrever”.

Tipos de Descrições.

Descrições são a parte mais importante em uma cena narrada. Um mestre, tem sempre que ter uma boa imaginação, mas acima de tudo, a preguiça tem que ser seu maior inimigo, pois dá muito trabalho pensar em muitas coisas para vários jogadores... Mas existem milhões de tipos de mestre, cada um sabe onde o parafuso aperta. Sempre que você for descrever uma cena, visualize tudo que ocorreu na descrição [...].

[...]

Geralmente, ações de reações devem ser maiores que isso, contudo, a ideia é esta. **Sempre que uma descrição ligada a um personagem do mestre for feita, todo cuidado deve ser tomado, pois uma descrição de personalidade errada deixa alguns jogadores muito decepcionados, podendo até mesmo atrapalhar a trama.** Muitos mestres amam pvp, mais o que deixa uma trama emocionante são na verdade os bons diálogos com um npc ciente.

[...]

Ações que descrevem locais, ambientes, e futuras tramoias pela parte do mestre. **Um local bem descrito, dá a você um leque de oportunidades para possíveis envolvimento.**

Todo mestre, quando for descrever um local, deve usar de sua criatividade, tendo em mente que os jogadores podem explorar coisas que talvez você possa se surpreender, e sempre bom mostrar na narrativa que você tem o poder sobre o que eles estão fazendo, e jamais deixar transparecer que você se perdeu ou coisas do gênero. (SIC!) (Grifos nossos)

Ainda em E11, chama-nos a atenção esta advertência feita em relação às descrições que dizem respeito aos personagens: *Sempre que uma descrição ligada a um personagem do mestre for feita, todo cuidado deve ser tomado, pois uma descrição de personalidade errada deixa alguns jogadores muito decepcionados, podendo até mesmo atrapalhar a trama.* A nosso ver, a advertência é pertinente para a construção colaborativa e coerente da narrativa, pois, nesse ponto, esbarra-se na liberdade de criação do personagem, que é do jogador e não do mestre/narrador. Assim, *descrever a personalidade errada* pode contrariar não só o jogador, mas perturbar a coerência da narrativa, ou, melhor dizendo, pode contrariar o caráter da individualização, que torna singular a existência do personagem e permite a expansão do texto. Ainda sobre esse aspecto, lembramos que há as fichas de descrição do personagem, e que cada jogador descreve, previamente, o personagem que deseja incorporar na trama. Sendo assim, a descrição guia as ações desse personagem, assim como guia as passagens a serem narradas pelo mestre.

A ficha de descrição do personagem, elaborada pelo mestre/narrador e preenchida pelo jogador, não fica à disposição na mesa, mas oculta, por isso apresentamos uma ficha modelo, na qual constam muitos itens, entre os quais destacamos: nome, idade, data de nascimento, língua-mãe, nacionalidade, armadura, elemento cósmico e outros tantos tópicos como: força, agilidade, concentração, que devem ser quantificados e que constituem-se na categoria da *designação*, capaz de *condensar em um recorte lexical, um conjunto sêmico* (MARQUESI, 2016, p. 114). Tendo sido criado o personagem, a partir de sua *designação*, há um campus para a *expansão*, com a *definição e individuação* do ser. Em E12 e E13 podemos observar que, no modelo de ficha, há um campus para a descrição da personalidade do personagem e outro para sua história:

(E12) Trecho do modelo de ficha, à disposição do jogador

Personalidade:

Com jeito singelo, e nervos tranquilos, Artorias é alguém muito calmo, seu jeito de ver o mundo envolve bastante o tempo, as coisas envolta dele sempre lhe causam uma lembrança do tempo em algo, seu maior ditado e um bem conhecido, como " tudo tem seu tempo ", esse

conceito e visto por ele como um estilo de vida. Artorias é alguém muito respeitoso, e somente fala quando lhe é direito, detesta se meter em discussões sem motivo, e prefere estar a conversar com amigos, do que discutindo com desconhecidos, é alguém que não gosta de combates a flor da pele, e sempre os leva em sua tranquilidade, geralmente pessoas muito agressivas, geram uma reação ruim vindas de Artorias. (SIC!)

(E13) Trecho do modelo de ficha, à disposição do jogador

Área do Personagem ||
|| História ||

Nascido na Inglaterra, o rapaz foi criado por uma família importante, os Icestone, uma família dona de uma grande empresa de frios dentro da grande Inglaterra, abastados, eles exbanjavam sua fortuna em grandes eventos esportivos dentro da própria Inglaterra, liderados pelo pai da família, Frederich, que insistia nisso pois seu filho tinha grande futuro nos esportes, um garoto prodígio e muito tranquilo, que volta e meia ganhava um prêmio para sua família. [...] (SIC!)

Os elementos que compõem o descritivo são passíveis de serem observados também em outros pontos do RRP *Firecast*, como em arquivos que descrevem o cenário geográfico, os habitantes, o sistema financeiro, entre outros. Esses arquivos variam de mesa para mesa, ou seja, cada mesa do *Firecast* é composta por um sistema descritivo próprio, capaz de ‘fazer existir’ um mundo próprio, no qual os jogadores incorporam linguisticamente seus personagens, que passam não só a habitar esse mundo imaginário, mas principalmente a vivenciar em seu espaço suas ações e também a interagir entre si.

A afirmação de que o descritivo é um fenômeno fundamental para a construção lúdica e colaborativa da narrativa, em jogos de RRP *Firecast*, torna-se pertinente uma vez que a interação entre os jogadores só se realiza no momento em que há a designação dos seres e objetos que constituirão esse novo mundo, criado a partir da palavra escrita. Outra categoria do descritivo que nos permite essa abordagem é a de individuação, pois cada jogador, ao descrever seu personagem o faz a partir de um fio condutor, por meio do qual torna cada personagem individual. Esse processo de individuação é que regerá as ações do personagem, pois elas devem acontecer de forma coerente com a individuação apresentada, um personagem descrito como calmo e amável, por exemplo, jamais poderá cometer atitudes intempestivas, rudes. Assim, a narrativa se tece a partir dos dados de individuação presentes no descritivo.

À guisa de conclusão: algumas reflexões em torno do ensino da escrita

A partir dos estudos aqui apresentados, podemos estabelecer uma analogia entre as etapas do jogo e o processo necessário pelo qual deve passar a escrita (Cabral, 2013): primeiro a geração de ideias, depois a organização e a seleção das ideias para, posteriormente, produzir o texto. Quando o jogador monta a descrição ele está passando por etapas de geração e seleção de ideias, para depois, com base nesses elementos, criar a narrativa. De fato, os elementos descritivos selecionados pelos participantes, ao preencherem as fichas, contribuem para organizar as ideias para a narrativa, o que nos remete a David e Plane (1996), para quem o texto será melhor desenvolvido na proporção em que as ideias forem bem dominadas e bem organizadas na base de conhecimentos do produtor. Acreditamos que a exploração e a organização dessa base de conhecimentos apoiam-se em estratégias e as fichas do jogo constituem uma delas.

Apesar de não ser papel da escola formar grandes escritores, como Machado de Assis, José Saramago, é papel da escola instigar as potencialidades de cada aluno, uma vez que a maturidade escritora só se forma com a prática. Conforme observam Kellogg e Whiteford (2012, p.109), não se pode ser bom escritor em todos os gêneros de textos. Como lembra Kellogg (2008), a escrita exige trabalho constante.

Além disso, é, sobretudo, papel da escola focar no ensino da escrita, de modo a desenvolver nos alunos a competência escritora. Para isso, o trabalho com textos, em sala de aula, deve abranger gêneros diversos presentes no cotidiano sociocultural desse aluno. De receitas culinárias a resenhas críticas, o fato é que os alunos deverão, ao fim da Educação Básica, ter passado por experiências variadas de escrita.

É notável, porém, que se tiveram primazia na tradição escolar os gêneros nos quais prevalece o modo de organização narrativo, tanto nas tarefas de interpretação quanto de produção de texto, é pelo fato de que fazem parte do universo humano, principalmente do infantil. Qual criança não demonstra interesse em ouvir uma história? Qual criança, ainda na mais tenra idade não redobra a atenção ao ouvir um ‘Era uma vez...’? Perguntamo-nos, então: O que precisa mudar no contexto escolar para um ensino significativo da escrita? E uma possível resposta parece-nos ser esta: a escola precisa integrar ao ensino práticas sociais de uso da língua, já vivenciadas pelos alunos, fora do âmbito escolar.

O caso do programa RRPg *Firecast*, por nós explorado nesse artigo, é um bom exemplo de como uma prática social de uso da língua na Internet pode ser usada em favor do

ensino dos modos de organização narrativo e descritivo, por exemplo. É possível perceber também que assim como o programa e aplicativo foram desenvolvidos por um jovem brasileiro que se interessa por jogos, por que, então, não revertermos essa mesma ferramenta para o uso didático, em favor do ensino da língua?

Podemos afirmar que, como postulado por Huizinga (1999), o jogo é um elemento cultural capaz de absorver o indivíduo e, por isso, pode e deve ser utilizado em favor da aprendizagem. E, por fim, se a tecnologia mudou profundamente o modo das pessoas se relacionarem com o conhecimento, consigo mesmas e com os outros, a escola não pode estar às margens dessas mudanças, pelo contrário, seu dever é mergulhar profundamente nas águas desse rio e acompanhar seu curso, ainda que a correnteza pareça forte.

Referências

- CABRAL, Ana Lúcia Tinoco. O conceito de plano de texto: contribuições para o planejamento da produção escrita. IN: *Revista Linha D' Água*. Número 26 - 2 , 2013, p.241-259. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/linhadagua/index>> Acesso em 10/01/2017.
- CHARAUDEAU, Patrick. *Linguagem e discurso: modos de organização*. São Paulo, Contexto, 2014.
- DAVID, Jacques ; PLANE, Sylvie. *L'apprentissage de l'écriture de l'école au collège*. Paris: PUF, 1996.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva, 1999.
- MARQUESI, Sueli Cristina. Sequências textuais descritivas e suas funções nas sentenças judiciais. In: PINTO, Rosalice, CABRAL, Ana Lúcia Tinoco e RODRIGUES, Maria das Graças Soares (Org.). *Linguagem e direito: perspectivas teóricas e práticas*. São Paulo: Contexto, 2016, p. 113-128.
- SANTOS, Jefferson Lucena e LIMA, Nelci Vieira. A escrita de alunos em ambiente virtual. In: GUIMARÃES, Elisa (Org.), *Estudos linguísticos e literários aplicados ao ensino*. São Paulo, Editora: Mackenzie, 2013, p. 111-129.
- KELLOGG, Ronald. T. Training Writing Skills: a cognitive developmental perspective. IN: *Journal of writing research*, 1 (1), 2008, p. 1-26.
- KELLOGG, Ronald e Whiteford, Alison. The Development of Writing Expertise. IN: GRIGORENKO, E.L. ; MAMBRINO, E.; PREISS, D. D. (Eds.) *Writing a mosaic of new*

perspectives. New York, London: Psychology Press/Taylor & Francis Group, 2012, p. 109-124.

RRPG *Firecast* - Aplicativo disponível em: < <http://www.rrpg.com.br/>>. Acesso em 10/01/2017.