

Luiz Guilherme Kogut

**O PERFIL METAFUNCIONAL DO TEXTO  
ARGUMENTATIVO NO RPG DE MESA**

Mariana – MG

Universidade Federal de Ouro Preto

2017

Luiz Guilherme Kogut

**O PERFIL METAFUNCIONAL DO TEXTO  
ARGUMENTATIVO NO RPG DE MESA**

Dissertação apresentada ao curso de Letras da  
Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP),  
Linha de pesquisa 2: Tradução e Práticas  
Discursivas, como requisito parcial para obtenção  
do título Mestre em Letras.

Orientador: Professor Doutor Giacomo Figueredo

Mariana – MG

Universidade Federal de Ouro Preto

2017

K789p Kogut, Luiz Guilherme.  
O perfil metafuncional do texto argumentativo no RPG de mesa / Luiz  
Guilherme Kogut – 2017.  
106f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Giacomo Patrocínio Figueiredo

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Ouro Preto. Instituto  
de Ciências Humanas e Sociais. Departamento de Letras. Programa de Pós-  
Graduação em Letras.

1.Linguística de corpus. 2. Jogos de fantasia. 3. Multilinguismo.  
4. Funcionalismo (Linguística). I. Figueiredo, Giacomo Patrocínio.  
II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU: 81'1:79(043.3)

Catálogo: sisbin@sisbin.ufop.br



**Luiz Guilherme Kogut**

**O perfil metafuncional do texto argumentativo no jogo RPG de mesa**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos da Linguagem da UFOP como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras. Aprovada em 19 de maio de 2017 pela Comissão Examinadora constituída pelos membros:

**Prof. Dr. Giacomo Patrocínio Figueredo**  
(Orientador da pesquisa)  
Universidade Federal de Ouro Preto  
UFOP

**Profa. Dra. Profa. Dra. Kelen Cristina Sant'Anna**  
Universidade Federal de Minas Gerais  
UFMG

**Prof. Dr. Adail Sebastião Rodrigues Júnior**  
Universidade Federal de Ouro Preto  
UFOP

## RITUAL DE AGRADECIMENTO

Agradeço em primeiro lugar, ao nosso grande Mestre Mago orientador, que um dia foi Giacomo Figueredo, O Cinzento, e nos conduziu pelos tortuosos caminhos do Mestrado, nos passou seu conhecimento e nos ensinou como buscar o nosso próprio conhecimento e caminho, enfrentou a criatura das trevas, Balrog, em uma luta épica e voltou das profundezas como Giacomo Figueredo, O Branco, para nos guiar ao fim desta aventura.

Agradeço imensamente a cada integrante do Grupo de Pesquisa Multilingu@ pelo suporte acadêmico e por compartilharmos tanto conhecimentos quanto as experiências e por dividirmos o XP rumo ao próximo nível. Em especial, gostaria de agradecer à Mestre Obi-**Fran** Kenobi, ou Francieli Oliveira, coorientadora moral deste trabalho, pela paciência e por ensinar a este jovem padawan os caminhos da força. Muito obrigado!!!

Agradeço à CAPES e à UFOP pelo apoio financeiro a esta pesquisa e por proverem recursos para a compra de armas, armaduras, poções e biscoitos duros de viagem. Ao professor Adail Sebastião por acompanhar a pesquisa desde seu projeto e por trazer importantes contribuições para que ela tenha se tornado o que é hoje e também à professora Kelen Cristina pela participação e pela leitura criteriosa dessa dissertação.

Mais que tudo, agradeço à minha família por me zoar pelas noites em claro! Também, por fazerem das minhas preocupações as suas e das minhas conquistas, as suas. Muito obrigado, mãe, tio e vó pelo apoio incondicional.

Por fim, agradeço aos meus amigos por rirem de mim nas *noobices*, rirem comigo nos bons momentos e estarem do meu lado nos momentos não tão bons assim. Em especial ao Allan e à Denise por saberem aquela estatística toda, ao Vinicius, ao Gustavo Fechus por me lembrar o que é pesquisar e à Thais Pimentel pela direção artística desta aventura. Sem vocês, a aventura seria mais árdua.



*“Ok! Vocês estão lá. O que vocês fazem?”*

**Qualquer mestre/narrador de RPG**

*“Eu invisto no Gigante de duas cabeças!”*

**Bardo com uma flauta na mão, impaciente  
com o grupo medroso**

## RESUMO

Ancorado nos campos de estudo da Linguística Sistêmico Funcional (LSF), no estudo das descrições de registros textuais (MARTIN & ROSE, 2007), nos Estudos Multilíngues (MATTHIESSEN *et al.*, 2008), no emergente campo de estudos do RPG (SCHMIT 2008), e com o suporte da Linguística de *Corpus*, a presente pesquisa tem como objetivo perfilar e modelar sistemicamente um tipo de texto pertencente à sobreposição dos processos sociossemióticos explorar:argumentar & expor:explicar, ou “texto argumentativo”, de acordo com suas definições de campo, sintonia e modo (HALLIDAY & MATTHIESSEN. 2014; MARTIN & ROSE 2007), inseridos no contexto de situação RPG de mesa.

O jogo se configura como uma cocriação narrativa composta por interações que, em grande parte, são pautadas pelo embate argumentativo. Os estudos do RPG apontam para a necessidade de que o jogo seja estudado de acordo com sua potencialidade textual, principalmente seu potencial de desenvolvimento argumentativo (MARTINS 2007); já os estudos sobre argumentação apontam para a necessidade de que se desenvolvam ferramentas para o aprimoramento da capacidade argumentativa (KUHN & UDELL, 2003). Na intercessão destas demandas, encontramos a motivação para esta pesquisa: investigar a potencialidade do RPG como produção textual e ferramenta de aprimoramento da capacidade argumentativa dos participantes envolvidos no jogo. Para tanto, MATTHIESSE (2009) afirma que o desenvolvimento da capacidade linguística de um indivíduo passa pelo aprendizado dos potenciais de escolhas sistêmicas específicos dos diversos registros pertencentes à determinada língua.

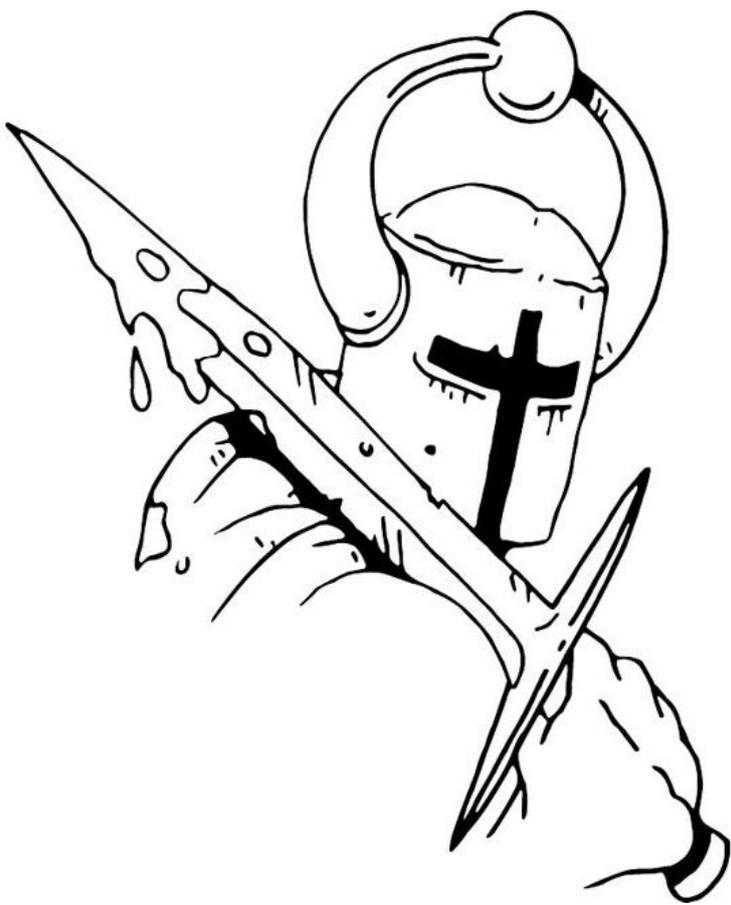
Dessa forma, constitui-se o objetivo deste trabalho por produzir uma descrição linguística do registro “texto argumentativo” inserido no RPG de mesa.

Para cumprir o objetivo proposto, foi coletado um *corpus* inicial composto por gravação e transcrição de uma seção de RPG de mesa. A esta coleta, foram aplicados os critérios de campo, sintonia e modo (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014, MARTIN & ROSE, 2007) para a identificação do objeto da pesquisa, um texto explorar:argumentar & expor:explicar, texto argumentativo, gerando assim um *corpus* efetivo de análise. Este *corpus* foi perfilado sistemicamente com a ajuda da ferramenta de análise semiautomática

UAM *Corpus Tools* © (O'Donnell, 2008) e posteriormente analisou-se as frequências de ocorrências das combinações de TRANSITIVIDADE, MODO e TEMA (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014; FIGUEREDO, 2011) e como a gramática organiza o texto argumentativo no RPG. Os resultados da análise apontam que o texto é composto por uma ou mais ocorrências da unidade chamada fase argumentativa. Esta, por sua vez, é composta pelas ondas de informação de Início, Meio e Final. No Início temos a ocorrência de elementos de chamada de atenção e apresentação do fato/oferta. No Meio, encontramos três tipos de argumentos: promotor, refutante e contra-argumento, além do questionamento/refutação ao fato/oferta. O Final pode ser explícito, com oração ou elemento interpessoal de concordância ou implícito, quando não há mais acúmulo de significado argumentativo.

Estes resultados atendem às necessidades dos estudos do RPG, ao demonstrar como o potencial textual do jogo pode ser explorado; às necessidades dos estudos sobre argumentação e da LSF no que diz respeito à descrição de registros, oferecendo um perfil do registro argumentativo para usos diversos.

**Palavras-chave:** Descrição Sistêmico-funcional de Registros. Estudos sobre RPG. Estudos Multilíngues. Perfilação e Modelagem Sistêmica.



## ABSTRACT

The present dissertation aims at contributing to the Systemic Functional Description of Brazilian Portuguese (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014; FIGUEREDO, 2011), more specifically, to the description of register (MARTIN & ROSE, 2007). It also aims at contributing to the field of the Multilingual Studies (MATTHIESSEN *et al.*, 2008; FIGUEREDO 2011) and to the growing field of RPG studies (SCHMIT, 2008). It presents a systemic functional description of a register localized on the intersection of the socio-semiotic processes exploring:arguing & expounding:explaining (argumentative text) according to its field, tenor and mode constitution (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014; MARTIN & ROSE, 2007) and placed on the context of situation of Tabletop Role Playing Game (or RPG). As a co-participatory narrative construction, the RPG stands as a macrotext built by a series of types of texts among which the argumentation takes an important part (FUJII, 2010). Nonetheless, previous research evidences significant weakness in de capacity of developing argumentation, mainly by children and adolescents (KUHN & UDELL, 2003). At the same time, previous research identifies that the studies of RPG lack in developing work regarding the textual potential of the game as a tool for pedagogical purposes. In the intersection of these demands, we can find the problem to be solve by the present research: how can systemic functional description of the register “argumentative text” help understand the constitution and functioning of the RPG, as well as it’s potentiality as a tool for de development of argumentative skills by the participants immersed in the game. In order to accomplish the objective of describing the argumentative text according to its grammatical constitution, a *corpus* of RPG sessions was collected and submitted to first analysis, using the concepts of FIELD, TENOR and MODE, so that argumentation could be evidenced. Then, the register was systemically profiled according to its TRANSITIVITY, MOOD AND THEME constitution (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014; FIGUEREDO, 2011). The frequency of occurrence of each function was analyzed in order to understand how grammar organizes and produces argumentative meaning in the register.

The results of the present research show how the argumentative text is constituted and organized, as well as how participants use the system networks in order to produce and develop the argumentative text.

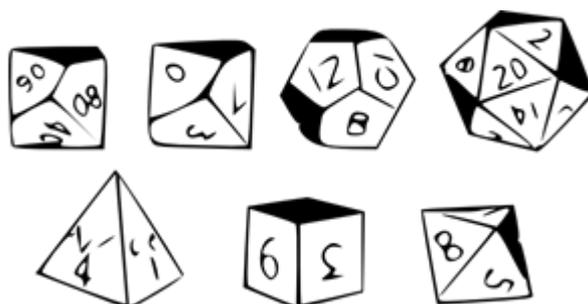
These results meet the needs of RPG studies, by demonstrating how the textual potential of the game can be exploited as well as the needs of the argumentation studies and the SFL studies regarding the description of registers, offering a systemic profile of the argumentative register which can be used for the various purposes.

**Keywords:** Systemic-functional Description of Register. RPG Studies. Multilingual Studies. Systemic Profiling and Modeling.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Metafunções do sistema linguístico. ....	27
Figura 2 - Contínuo de Instanciação (MATTHIESSEN, 2009, p. 207).....	30
Figura 3 - Adaptação da figura “Domínio de fenômenos linguísticos explorado nos estudos multilíngues, distintos em termos do número de línguas em foco e em relação com o contínuo de instanciação.” (MATTHIESEN <i>et al.</i> . 2008, p.149).....	37
Figura 4 - Livro do Jogador, D&D 3.5, p. 154).....	42
Figura 5 - Livro O Mundo das Trevas, p. 57.....	44
Figura 6 - Relação dos Estudos do RPG com outros campos disciplinares. (Hawkes-Robinson, 2011, p.3).....	50
Figura 7 - Roda dos processos sociosemióticos em uma visão topológica. (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014. p. 37.....	56
Figura 8 - Sistema de TEMA do português brasileiro simplificado. ....	65
Figura 9 - Representação topológica do sistema de TEMA do português brasileiro. ....	65
Figura 10 - Representação das duas fases argumentativas constituintes de TA-01.....	75
Figura 11 - TA_01, fase 1.....	78
Figura 12 - TA_01, fase 2.....	78
Figura 13 - Exemplos de questionamento/refutação de quatro fases argumentativas.....	81
Figura 14 - Início de fase argumentativa gerando diversas fases. ....	83
Figura 15 - Fase argumentativa única.....	83
Figura 16 - Elementos constituintes da onda de informação do Meio do texto argumentativo.....	91



## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Adaptação da tipologia de sistemas apresentada por MATTHIESSEN & Halliday, 2009, p. 43)	23
Tabela 2 - Classificação e organização do corpus. ....	62
Tabela 3 - Exemplo de representação da anotação do corpus em funções gramaticais .....	67
Tabela 4 - Frequência de ocorrências das categorias de TEMA em TA_01 .....	68
Tabela 5 - Transcrição de TA_01 e sua anotação quanto ao sistema de TEMA .....	69
Tabela 6 - Frequência de ocorrências das categorias de MODO em TA_01 .....	72
Tabela 7 - Representação da onda de informação questionamento/refutação em TA_01 .....	73
Tabela 8 - Representação da onda de informação questionamento/refutação em TA_02 .....	73
Tabela 9 - Frequência de ocorrências das categorias de TRANSITIVIDADE em TA_01 .....	74
Tabela 10 - Os processos relacionais na construção de significados de atributo em TA_01 .....	76
Tabela 11 - Os processos relacionais na construção de significados de valor em TA_01 .....	77
Tabela 12 - Compilação das ondas de informação de início ao longo do corpus .....	80
Tabela 13 - Probabilidade de ocorrência de orações na onda de informação Início do texto argumentativo .....	85
Tabela 14 - Exemplos de ocorrências de chamadas de atenção e sua configuração sistêmica .....	86
Tabela 15 - Exemplos de ocorrências de fato/oferta indicativo declarativo e sua configuração sistêmica.	87
Tabela 16 - Exemplos de ocorrências de fato/oferta indicativo interrogativo e sua configuração sistêmica .....	88
Tabela 17 - Modelo sistêmico da onda de informação Início - 01.....	88
Tabela 18 - Modelo sistêmico da onda de informação Início – 02.....	89
Tabela 19 - Modelo sistêmico da onda de informação Início - 03.....	89
Tabela 20 - Exemplos de ocorrência da onda de informação do Meio do texto argumentativo .....	90
Tabela 21 Exemplos de questionamento/refutação .....	91
Tabela 22 - exemplo de desvio argumentativo .....	93
Tabela 23 - Exemplo de resolução não argumentativa .....	93
Tabela 24 - Probabilidade de ocorrência de orações na onda de informação Meio do texto argumentativo .....	94
Tabela 25 - Exemplos da configuração dos argumentos e a variabilidade da TRANSITIVIDADE .....	95
Tabela 26 - Modelo sistêmico da onda de informação Meio.....	96
Tabela 27 - Exemplos de ocorrência da onda de informação do Final do texto argumentativo .....	97
Tabela 28 - Probabilidade de ocorrência de orações na onda de informação Final do texto argumentativo .....	98
Tabela 29 - Exemplo de Final com aceitação implícita.....	99
Tabela 30 - Exemplos de Final com elementos interpessoais de confirmação .....	99
Tabela 31 - Modelo sistêmico da onda de informação Final .....	100
Tabela 32 - Modelo sistêmico do texto argumentativo.....	101

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO .....	19
2.1. LINGUÍSTICA SISTÊMICO FUNCIONAL .....	19
2.1.1. LÍNGUA, CULTURA E SITUAÇÃO .....	20
2.1.2. CONTEXTO, FUNÇÃO E METAFUNÇÃO .....	25
2.1.3. TEXTO E REGISTRO .....	28
2.2. A ORIGEM DOS ESTUDOS MULTILÍNGUES .....	31
2.2.1. ESTUDOS CONTRASTIVOS .....	32
2.2.2. ESTUDOS DA TRADUÇÃO .....	34
2.2.3. ESTUDOS MULTILÍNGUES .....	35
2.3. O RPG .....	39
2.3.1. DEFININDO O RPG .....	39
2.3.2. O CAMPO DE ESTUDOS DO RPG .....	49
3. METODOLOGIA .....	54
3.1. COLETA E TRANSCRIÇÃO DO CORPUS .....	54
3.2. TIPOLOGIA E TOPOLOGIA .....	62
3.3. PERFILAÇÃO GRAMATICAL .....	63
4. ANÁLISE DO TEXTO ARGUMENTATIVO .....	68
4.1. ANÁLISE INDIVIDUAL DA FORMAÇÃO DA FASE ARGUMENTATIVA DENTRO DO TEXTO ARGUMENTATIVO 1 (TA_01) .....	68
4.1.1. ANÁLISE TEXTUAL .....	68
4.1.2. ANÁLISE INTERPESSOAL .....	72
4.1.3. ANÁLISE IDEACIONAL .....	74
4.1.4. FASES DE TA_01 E SUAS ONDAS DE INFORMAÇÃO .....	77
4.2. ONDAS DE INFORMAÇÃO E FUNÇÕES CONSTITUINTES DAS FASES ARGUMENTATIVAS .....	79
4.2.1. O INÍCIO DAS FASES ARGUMENTATIVAS .....	79
4.2.1.1. PERFIL SISTÊMICO DO INÍCIO DA FASE ARGUMENTATIVA .....	85
4.2.1.2. MODELAGEM DO INÍCIO DAS FASES ARGUMENTATIVAS .....	88
4.2.2. O MEIO DAS FASES ARGUMENTATIVAS .....	90
4.2.2.1. PERFIL SISTÊMICO DO MEIO DA FASE ARGUMENTATIVA .....	93
4.2.2.2. MODELAGEM DO MEIO DAS FASES ARGUMENTATIVAS .....	96
4.2.3. O FINAL DAS FASES ARGUMENTATIVAS .....	97
4.2.3.1. PERFIL SISTÊMICO DO FINAL DA FASE ARGUMENTATIVA .....	98
4.2.3.2. MODELAGEM DO FINAL DAS FASES ARGUMENTATIVAS .....	100
4.3. MODELAGEM DO TEXTO ARGUMENTATIVO .....	100
5. CONCLUSÃO .....	103
6. REFERÊNCIA BIBLIOGRAFICA .....	105

## 1. INTRODUÇÃO

O trabalho aqui proposto se desenvolve dentro do Programa de Pós-Graduação em Letras – Estudos da Linguagem da Universidade Federal de Ouro Preto, estando vinculado à linha 2 de pesquisa – Tradução e Práticas Discursivas.

Ancorado nos campos de estudo da Linguística Sistêmico Funcional, (doravante LSF), mais especificamente, no estudo das descrições de registros textuais (MARTIN & ROSE, 2007) e também no campo dos Estudos Multilíngues (MATTHIESSEN *et al.*, 2008) no, ainda em construção, campo de estudos do RPG, e com o suporte da Linguística de Corpus, a presente pesquisa propõe uma perfilação e uma modelagem sistêmica de um tipo de texto pertencente à sobreposição dos processos sociosemióticos explorar:argumentar & expor:explicar, de acordo com suas definições de campo, sintonia e modo (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014; MARTIN & ROSE, 2007), inseridos no contexto de situação RPG de mesa. De agora em diante, este registro, que é o objeto de nossa pesquisa, será referido como “texto argumentativo”, ou simplesmente TA.

O RPG de mesa se configura como uma cocriação narrativa entre todos os jogadores e, assim, é composto por interações que, em grande parte, são pautadas pelas negociações e troca de argumentos, tanto para produção e continuidade do texto narrativo quanto para a resolução de problemas em jogo e fora de jogo, relacionados às regras ou às decisões dos personagens quanto às formas de lidar com problemas e resolver os desafios apresentados pelo jogo. A negociação se mostra, então, como um dos processos mais importantes componentes do RPG, sendo realizada no jogo pelo texto argumentativo. Fujii (2010) afirma, a respeito do jogo, que:

As relações narrador-jogador, narrador-regras, jogador-jogador e jogador-regras se estabelecem como em uma arena de significados, onde cada categoria estabelece suas relações com o outro (alteridade). Esta relação é essencialmente argumentativa, onde a história contada pelo narrador e as histórias contadas pelos jogadores são premissas que possuem bases de regras pré-estabelecidas e coerentes com o universo criado para o enredo. (FUJII, 2010, p. 13)

No entanto, dentro dos estudos do RPG, vemos que, ainda que haja um número crescente de trabalhos relacionados ao jogo e à sua aplicação como ferramenta de análise social, de estudos psicológicos e terapêuticos, e também como ferramenta de ensino/aprendizagem, muito pouco se produziu a respeito do potencial e complexidade textual do jogo. Pouco se encontra, no campo de estudos de RPG, o jogo sendo analisado a partir de sua constituição, que se mostra, quase em sua totalidade, composta por texto. Neste trabalho, então, o RPG, além de configurar um contexto de situação, quando analisado sob o viés das relações interpessoais e dos processos constituintes do jogo, também é entendido como um macrotexto constituído de registros distintos (ver subsecção 2.1.3.), e vemos sua potencialidade como ferramenta dentro dos estudos linguísticos, a partir da descrição e manipulação deste macrotexto para propósitos diversos. Esta afirmação encontra respaldo nos estudos de MARTINS (2007), a respeito dos gêneros textuais que compõem o jogo de RPG. Martins afirma que

[...] pensamos ser necessário uma rediscussão de como se vem concebendo a função pedagógica atribuída ao jogo de aventura. A presente pesquisa [...] 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. [...]. Assim, o desenvolvimento dessa 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 (MARTINS, 2007, p.152-153).

Em diálogo com a necessidade de que os Estudos sobre RPG se foquem no potencial textual do jogo e também na notável importância da argumentação na constituição do macrotexto do RPG, vemos que os estudos argumentativos identificam a necessidade de pesquisas que contribuam para o desenvolvimento da prática argumentativa. A negociação e o embate argumentativo se mostram relevantes por diversas razões, dentre as quais cito as considerações de Costa (2008):

Acontece que a atividade científica [...] é também um processo construtivo que implica a formulação de teorias explicativas para os diversos fenômenos. Estas teorias são provisórias e abertas ao desafio, e à refutação dos cientistas. Assim, [...] a ciência progride através de discussão, conflito e argumentação e não através de concordância geral e imediata. Em síntese, o discurso da ciência é eminentemente argumentativo. (COSTA, 2008, p. 1)

Complementando as considerações de Costa, Fujii (2010) afirma que:

O ensino-aprendizagem se faz na relação professor-aluno utilizando-se de recursos e métodos os quais reconstruem o conhecimento. Essa relação se dá pelo embate argumentativo entre professor-aluno e recursos didáticos. Entendendo que para isso o professor se torna um orador que tenta obter a adesão de seu auditório, ou seja, seus alunos. O docente se disporá de práticas argumentativas, as quais dependerão do habitus predominante da sua disciplina. (FUJII, 2010, p. 13)

No entanto, os estudos sobre argumentação identificam deficiência por parte de falantes quanto à construção do texto argumentativo. Esta afirmativa pode ser ilustrada a partir do que nos traz Kuhn e Udell (2003):

No entanto, foram notadas defasagens serias nos argumentos de adolescentes e jovens adultos. Parece improvável que eles consigam construir argumentos bilaterais ou encontrar evidências e explicações que deem suporte a suas alegações. (Kuhn e Udell, 2003, p. 1245)<sup>1</sup>

Ainda quanto às considerações, de Kuhn, Costa (2008), cita que:

---

<sup>1</sup> “Nonetheless, serious weaknesses have been observed in the arguments of adolescents and young adults. They are unlikely to construct two-sided arguments or to distinguish evidence and explanation in support of their claims.” (Kuhn e Udell, 2003, p. 1245)

O trabalho de Deanna Kuhn (1991) revelou que, para uma maioria esmagadora de pessoas, o uso de argumentação válida não surge naturalmente, é adquirido, unicamente, através da prática. [...]. A análise destas e de outras investigações aponta para **a necessidade da argumentação se tornar um objeto de estudo** (COSTA, 2008, p. 1, grifo nosso)

Quanto ao aprendizado e desenvolvimento da argumentação, podemos relacionar esta demanda às demandas relacionadas à LSF. MATTHIESSEN (2009), em seu artigo “*Meaning in the Making: Meaning Potential Emerging from Acts of Meaning*”, discorre sobre a relação entre o aprendizado de línguas e o processo de derivação de potenciais de significados originado de atos de significar. Para o autor, “a aprendizagem tem lugar quando instanciações são destiladas em potenciais, num movimento ascendente ao longo do contínuo de instanciação” (MATTHIESSEN, 2009, p. 2007)<sup>2,3</sup>. Relacionando esta afirmativa ao conceito de registro, sobre o qual falaremos em nossa revisão teórica, Matthiessen afirma que cada registro diferente carrega consigo potenciais de significados dada a natureza do contexto no qual as cosseleções que o compõem são feitas. Dessa forma, para o autor, **aprender uma língua significa** aprender como significar, conseqüentemente, **aprender como lidar com as escolhas dos sistemas linguísticos de acordo com a necessidade de significar e com o contexto de situação**. Como resultado desta constatação, podemos concluir que um falante aprendiz de uma determinada língua, seja ela sua língua materna, segunda língua ou língua estrangeira, precisa passar pelo processo de compreender quais são os diferentes conjuntos de escolhas nas redes de sistemas, para conseguirem gerar diferentes registros. Referente a isso, Matthiessen aponta para a necessidade de que haja maior número de descrições de uma quantidade maior de registros.

Na intercessão das demandas apresentadas pelos campos de estudo da LSF, do RPG e da argumentação, mostra-se relevante a investigação de como o embate argumentativo é realizado pela língua dentro do macrotexto do RPG. Entender como as escolhas dos falantes na rede de sistemas geram o texto argumentativo e como este texto é organizado pela gramática pode responder perguntas e apontar caminhos nas áreas às

---

<sup>2</sup> “learning takes place when instances are distilled into potential higher up along the cline of instantiation” (MATTHIESSEN, 2009, p. 207)

<sup>3</sup> Ressalta-se que todas as traduções de citações ao longo do trabalho são de autoria própria

quais este trabalho se afilia. Dessa forma, essa pesquisa vem responder às seguintes perguntas: de que forma a descrição linguística sistêmico-funcional (HALLIDAY & MATHIESSEN, 2004) através da perfilação e modelagem sistêmica (FIGUEREDO, 2014), consegue definir os elementos constituintes de um registro textual (MARTIN & ROSE, 2007), possibilitando a criação de um modelo para os textos pertencentes ao registro explorar:argumentar & expor:explicar, “texto argumentativo”, localizado no contexto de situação RPG de mesa? De que forma a descrição deste registro contribui para o entendimento da construção do macrotexto do RPG e como este se desenvolve. Em que medida, a argumentação no RPG pode servir como ferramenta para o desenvolvimento da capacidade argumentativa de seus jogadores?

Este trabalho se justifica, então, por propor responder às perguntas de pesquisa e resolver os problemas apontado, além de suprir defasagens apresentadas pelas áreas de estudo às quais se afilia. Quanto aos Estudos Multilíngues, Mathiessen *et al.* (2008) aponta a necessidade de que se desenvolvam pesquisas nas várias áreas dos estudos da linguagem, tais como a descrição linguística, a linguística comparada, a linguística contrastiva, a tradução, a linguística de *corpus*, a linguística aplicada, etc., que forneçam material e metodologia para que estas áreas gerem resultados que se correlacionem e se complementem, sendo assim mutuamente aplicáveis. Já dentro dos estudos da LSF, Figueredo (2014) aponta para o fato de esta teoria ser eficiente no intuito da descrição e comparação linguística uma vez que fornece não só categorias, mas também um método de análise linguística aplicáveis à descrição de qualquer língua, possibilitando, portanto, a identificação precisa de seus funcionamentos bem como a comparação entre categorias de duas ou mais línguas diferentes. Quanto à Linguística de *Corpus*, este trabalho traz um importante passo ao introduzir e utilizar a metodologia de perfilação e modelagem sistêmica (FIGUEREDO, 2014), oferecendo um novo nível à análise de *corpus* ao propor a criação de um *corpus* constituído das funções componentes do texto analisado em vez de apenas seus *tokens* lexicais. Dentro dos estudos sobre argumentação, este trabalho se justifica por oferecer uma descrição de como o registro é realizado pela gramática oracional, fornecendo dados e material para o desenvolvimento da capacidade argumentativa em falantes da língua portuguesa. Por fim, quanto aos estudos sobre o RPG, este trabalho se justifica por tanto apresentar uma pequena revisão bibliográfica acerca dos trabalhos mais relevantes produzidos nessa área aqui no Brasil quanto por propor que o RPG seja estudado não apenas por seu potencial pedagógico, mas também,

e com maior foco, por seu potencial textual, considerando a investigação dos tipos de texto que o constituem. Além disso, o trabalho se justifica por oferecer aos estudos do RPG uma descrição do texto argumentativo do jogo.

Dessa forma, apresentam-se os objetivos do trabalho:

### Objetivos Gerais

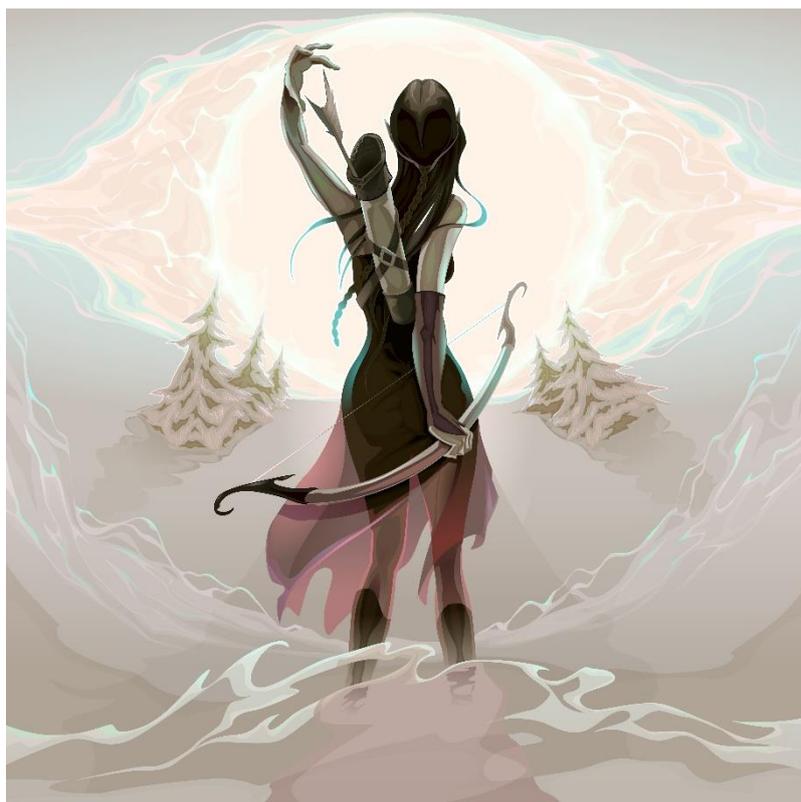
- Estudar a organização sistêmica semântica e gramatical de um tipo de texto explorar:argumentar & expor:explicar no contexto de situação RPG de Mesa.
- Ampliar as pesquisas que buscam desenvolver modelagens linguísticas baseadas no perfil sistêmico de registros textuais.
- Contribuir com os estudos linguísticos de base sistêmico-funcional, no âmbito do mapeamento e descrição de registros textuais. (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014)
- Contribuir para a consolidação e o desenvolvimento do campo de pesquisa dos Estudos Multilíngues. (MATTHIESSEN *et al.*, 2008)

### Objetivos Específicos

- Identificar e delimitar, de acordo com os processos sociosemióticos (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014, MATTHIESSEN *et al.*, 2008), onde se dá o tipo de texto **explorar:argumentar & expor:explicar** dentro do contexto de situação RPG de mesa
- Descrever o perfil sistêmico de um tipo de texto que constitui o processo sociosemiótico **explorar:argumentar & expor:explicar**
- Desenvolver um modelo do perfil sistêmico do registro **texto argumentativo**

Os procedimentos para chegarmos à resposta de nossa pergunta de pesquisa e resolver o problema apresentado, foram os seguintes. Primeiro, definiu-se o que é o RPG (PEREIRA, 2003; SCHMIT, 2008; VASQUES, 2008), suas diferentes categorias e, dentre elas, definiu-se o RPG de mesa, ambiente no qual nosso objeto de estudo está inserido. Depois, foi compilado um corpus (SARDINHA, 2000; VIANA, 2010) de

gravação de uma sessão de jogo de RPG, dentro da qual, a partir das definições de campo, sintonia e modo, coletou-se o nosso objeto de pesquisa, o texto argumentativo, constituindo assim, nosso corpus efetivo de análise. Daí, partiu-se para uma descrição sistêmica do objeto, seguida do estabelecimento de seu perfil sistêmico e posterior modelagem (FIGUEREDO, 2014). A perfilação sistêmica tem por objetivo compreender como se dão as relações dinâmicas das funções constituintes do texto argumentativo e como estas relações geram significado e contexto. Já a modelagem tem por objetivo apresentar uma previsão de como esta relação dinâmica entre as funções organiza e gera o texto argumentativo, com base em aplicações nos diversos campos dos estudos linguísticos. Os resultados apresentados por esta pesquisa apontam por meio da perfilação e modelagem sistêmica, a relação dinâmica entre as funções constituintes da oração maior que organizam e realizam o texto argumentativo no jogo de RPG.



## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

O presente trabalho se desenvolve a partir de três pilares teóricos: os estudos sobre RPG, os Estudos Multilíngues e a Linguística Sistêmico Funcional. Nas próximas subsecções, abordaremos cada um destes campos e suas contribuições para o desenvolvimento da pesquisa.

### 2.1. LINGUÍSTICA SISTÊMICO FUNCIONAL

Este trabalho propõe entender e analisar seu objeto de pesquisa, o texto argumentativo, a partir do ponto de vista da Linguística Sistêmico Funcional (doravante, LSF). Tanto o objeto desta pesquisa será definido quanto sua análise e descrição serão feitas com base neste aporte teórico. Os motivos para tal escolha são vários, e dois deles são de primária importância. Primeiro, é importante ressaltar que a LSF entende a língua como um todo<sup>4</sup>, ou seja, quaisquer características postuladas a respeito de que qualquer aspecto da língua estão em diálogo direto e devem ser sempre entendidos com referência a sua relação com todos os outros aspectos da mesma. Da mesma forma, cada aspecto da língua contribui para a criação desse todo. Ao analisarmos uma língua sistemicamente, podemos ver em qual lugar (fonologia, gramática, semântica, etc.) cada aspecto dela se encaixa (estratificação da língua).

A segunda razão para analisarmos sistemicamente nosso objeto de estudo é a premissa de que a língua evolui – ela não se faz de sistemas já desenhados e estáticos, estes mudam e se reconstróem com a própria evolução da língua. Desta forma, pensar a língua sistemicamente pressupõe admitir que os sistemas estão em movimento e, no lugar de entender a língua como a soma de todas as suas partes, passa-se a entendê-la como suas várias partes trabalhando simultaneamente. Para complementar este entendimento, Halliday & Matthiessen (2014) afirmam que:

A nossa tradicional visão composicional da língua precisa ser substituída ou pelo menos complementada por um entendimento “sistêmico” a partir do qual

---

<sup>4</sup> as a whole

nós possamos entender a natureza e a dinâmica de um sistema semiótico como um todo.<sup>5</sup>

Uma vez feita esta escolha teórica, faz-se necessário esclarecer alguns elementos da LST que serão relevantes para este trabalho.

### 2.1.1. LÍNGUA, CULTURA E SITUAÇÃO

Para que possamos entender qual é a definição de **língua** adotada por este trabalho, precisaremos voltar ao princípio da LSF. Mais ainda, precisaremos voltar aos seus antecessores. Entender o conceito de **cultura** que permeia a teoria adotada para este trabalho é fundamental para que possamos entender o que é **língua** e também a razão pela qual nos esforçamos na tarefa de descrevê-la. A Linguística Sistêmico Funcional tem suas origens enraizadas na definição de cultura trazida pelo antropólogo Bronisław Malinowski. O autor define **cultura** como um vasto aparato de ferramentas, instrumentos e implementos que permitem aos seres humanos lidar e suprir com suas necessidades básicas, físicas e biológicas. De acordo com o antropólogo,

[...] a cultura se mostra como um vasto dispositivo através do qual, por treinamento, por aquisição de habilidades, por ensinamento de normas e por desenvolvimento de gostos, conecta necessidades com a natureza e produz seres cujos comportamentos não podem ser determinados apenas pelo estudo de sua anatomia e fisiologia.<sup>6</sup>

Em seguida, Malinowski afirma que:

---

<sup>5</sup> Our traditional compositional thinking about language needs to be, if not replaced by, at least complemented by a ‘systems’ thinking whereby we seek to understand the nature and the dynamic of a semiotic system as a whole. (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014, p.20)

<sup>6</sup> [...] culture appears as a vast conditioning apparatus which, through training, the imparting of skills, the teaching of norms and the development of tastes, amalgamates nurture with nature, and produces being whose behavior cannot be determined by the study of anatomy and physiology alone. (MALINOWSKI, 1945, p. 43)

cultura é uma realidade instrumental, um conjunto de instrumentos utilizados para a satisfação das necessidades fundamentais, a saber, a sobrevivência orgânica, a adaptação ambiental e continuidade no senso biológico. [...] sob as condições de cultura, a satisfação das necessidades orgânicas se dá de forma indireta e circular.<sup>7</sup>

Quando Malinowski fala de cultura como uma “realidade instrumental”, depreende-se desta afirmação que a cultura não somente se configura como uma série de instrumentos, ferramentas e habilidades com as quais o ser humano se conecta com a natureza à sua volta em favor de saciar suas necessidades, mas também que essa conexão não é feita de forma direta. Ao contrário, vários códigos são estabelecidos para permear essa interação entre o ser humano e o ambiente. Quando, por exemplo, vamos comer, não simplesmente pegamos a comida (um pedaço de carne crua, por exemplo) e comemos da forma mais rápida e simples possível; existe todo o processo de comprar a comida, prepara-la, arrumar a mesa, servir a comida e, aí sim, comê-la com os talheres corretos. Todo esse processo de **organização e procedimentação** constitui a série de códigos que criam e compõem essa “segunda realidade”, que simboliza a realidade física e que é a própria cultura. Malinowski afirma que:

[...] o ser humano, diferente de outros animais, nunca satisfaz suas necessidades físicas de forma direta. Ele não obtém sua comida dirigindo-se diretamente à vasta dispensa oferecida pela natureza, mas sim através de um processo circular que se configura em uma exploração econômica do ambiente ao seu redor.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> culture is an instrumental reality, an apparatus for the satisfaction of fundamental needs, that is, organic survival, environmental adaptation, and continuity in the biological sense. [...] under conditions of culture, the satisfaction of organic needs is achieved in an indirect, round-about manner. (MALINOWSKI, 1945, p. 44)

<sup>8</sup> [...] man, unlike the animal, never satisfies his bodily needs directly. He obtains his nourishment, not by repairing to a vast larder provided by the environment, but through a more or less round-about process which is the economic exploitation of the environment. (MALINOWSKI, 1945, p. 43).

Podemos perceber, então, que a cultura não é apenas um conjunto de instrumentos e dispositivos a serem utilizados pelo ser humano, mas também cria uma **segunda realidade** codificada a partir da qual este poderá interagir com a natureza em favor de saciar suas necessidades. Todas estas ferramentas de organização e procedimentação, as técnicas, as habilidades de que se compõe a cultura são resultados de uma característica desenvolvida de forma impar pelo ser humano: sua capacidade de criar símbolos e conceitos abstratos. Dentre as possibilidades de criação destes símbolos, Malinowski destaca e dá ênfase à **língua**. Quanto a isso, o autor afirma que:

A língua e o pensamento abstrato são os veículos do conhecimento, da crença, dos sistemas legais e das constituições tribais. Através do uso da língua é possível estabelecer tradições e um processo educacional que assegura a continuidade dessas tradições. A experiência individual de uma vida se transforma num conhecimento coletivo sobre a espécie humana [...].<sup>9</sup>

A língua é, então, um instrumento e um veículo essenciais para o desenvolvimento e a manutenção da cultura, através do qual os códigos e práticas que a compõe são estabelecidos e permeados.

Uma vez definido, ainda que brevemente, o conceito de cultura e o conceito de língua apresentados por Malinowski, faremos um salto temporal para entendermos de que forma estes se relacionam dentro LSF. Assumindo o papel primário da língua como forma de criação, propagação e manutenção da cultura, podemos entender a relação que a LSF faz entre esses dois conceitos através da seguinte afirmação feita por Halliday (1978):

Uma realidade social (ou uma ‘cultura’) é, por si só, um constructo de significados – um constructo semiótico. De acordo com esta perspectiva, língua é um dos sistemas semióticos que constituem a cultura; ela se distingue

---

<sup>9</sup> Language and abstract thought are the vehicles of knowledge, of belief, of legal systems and tribal constitutions. Through the use of language, traditions and education, that is, the continuance of tradition, are made possible. The individual experience of a lifetime is transformed into the collective knowledge of mankind [...] (MALINOWSKI, 1945, p. 44)

uma vez que também serve como um sistema de codificação de vários outros sistemas semióticos (não de todos, no entanto).<sup>10</sup>

Halliday nos traz uma nova característica a ser adicionada ao conceito de **cultura** (chamada pelo autor de “realidade social”): esta é um **constructo de significados** (constructo semiótico). Ao analisarmos o que foi exposto até agora, chegamos à conclusão de que, através da língua, aquela segunda realidade a partir da qual o ser humano se relaciona com a natureza que o cerca, e que é a própria cultura segundo Malinowski, pode ser entendida como uma realização simbólica da primeira realidade, constituída de processos físico-biológicos, através da atribuição de valores e da criação de representações simbólicas para ela. Passa-se de um processo de puro **fazer** (realidade física) para um processo de **significar** (realidade semiótica). Assumindo, então, que o ser humano pode ser entendido e analisado dentro de sistemas que representam sua relação com o ambiente, e classificando tipologicamente estes sistemas, podemos representar a relação entre as duas realidades acima descritas e, assim, definir a língua como **um sistema semiótico de quarta ordem**, como pode ser visto no sistema abaixo:

- (1) sistemas físicos
- (2) “ + vida = sistemas biológicos
- (3) “ “ + valores = sistemas sociais
- (4) “ “ “ +significados= **sistemas semióticos**

*Tabela 1 - Adaptação da tipologia de sistemas apresentada por MATTHIESSEN & Halliday, 2009, p. 43)*

Ao mesmo tempo, depreendemos a definição de **língua**: esta é, primeiramente, um **recurso de produção de significado**, ou, além, um sistema utilizado pelo ser humano para criar símbolos que ao mesmo tempo moldam, modificam e refletem a realidade na qual ele está inserido. Quanto a isso, Matthiessen & Halliday (2009) afirmam que:

---

<sup>10</sup> A social reality (or a ‘culture’) is itself an edifice of meaning – a semiotic construct. In this perspective, language is one of the semiotic systems that constitute a culture; on that is distinctive in that it also serves as an encoding system for many (though not all) of the others. (HALLIDAY, 1978, p. 2)

A língua não apenas reflete ou corresponde a uma realidade preexistente de forma passiva. Ao contrário, a língua constrói a realidade; ou, para ser mais exato, nós, na condição de seres humanos, construímos a realidade pela língua. Nós assim fazemos através da relação metafuncional recíproca entre ação e reflexão: a língua ao mesmo tempo possibilita as relações interpessoais e constrói as experiências humanas.<sup>11</sup>

Vê-se, então, que é através da língua que o ser humano constrói, molda e interpreta a realidade ao seu redor.

Acontece que, quando falamos de cultura, tal como definimos anteriormente, referimo-nos ao conjunto de todos os possíveis aparatados de organização e procedimentação, ou seja, falamos daquilo que é **potencial**. Dentro disso, a língua, como forma de representação dessa cultura, se configura, também, como a soma de tudo o que o falante pode fazer. Como um termo linguístico, **fazer** é equivalente a **significar**. A partir disso, poderemos adicionar mais uma característica à definição de língua: esta é um **potencial de significações**, ou seja, o conjunto de todas as possibilidades de produção de significado (HALLIDAY, 1978). Vista por esse ângulo, a língua pode ser representada tipologicamente por uma rede de sistemas que constituem todas as escolhas possíveis para que o falante possa produzir significado (língua como sistema). Mas se, por um lado ela é potencial, por outro lado a língua também se apresenta como aquilo que é efetivamente significado pelos falantes dentro de determinados recortes da cultura. A estes recortes dá-se o nome de **situação**. Uma situação é uma **instanciação** da cultura: esta se constitui de todo o potencial de instrumentos e aquela se constitui como uma variante específica, um conjunto restrito de instrumentos usados pelo ser humano para lidar com uma demanda ou um conjunto de demandas específicas. De forma mais abstrata, cada situação é uma variação possível de organização de determinadas ferramentas do potencial que é a cultura, sendo esta variação acordada e concordada por todos os que partilham daquela cultura.

Ora, se por um lado temos a língua como potencial de significados em relação à cultura, que é toda a gama de dispositivos utilizados pelo ser humano, por outro lado,

---

<sup>11</sup> Language does not passively "reflect" or "correspond to" some pre-existing reality. Language constructs reality; or rather, we, as human beings, construct reality in language. We do this through the metafunctional interplay of action and reflection: language both enacts interpersonal relationships and construes human experience. (MATTHIESSEN E HALLIDAY, 2009, p. 43)

podemos olhar para a língua como instância daquele potencial, sendo um recorte de possíveis significações que ao mesmo tempo constroem e representam as situações. De acordo com Halliday (1978):

A língua ganha vida somente quando está funcionando em algum ambiente. Não é possível experiência língua de forma isolada – se fosse, nós não a reconheceríamos como língua – mas sempre em relação a um cenário, algum plano de fundo formado por pessoas e ações e eventos a partir dos quais, coisas são ditas e seus significados são derivados. A isto se dá o nome de ‘situação’ [...].<sup>12</sup>

### 2.1.2. CONTEXTO, FUNÇÃO E METAFUNÇÃO

Neste ponto, definidos os conceitos de cultura e situação, há ainda mais um conceito a ser discutido, para que seja apresentado o panorama geral dentro do qual a língua é entendida e estudada no presente trabalho: o **contexto**. Halliday, em seu trabalho “The Notion of Context in Language Education”, de 1991, traça um breve histórico do termo “contexto”, e identifica que este foi originalmente utilizado para se referir unicamente àquela junção de palavras imediatamente anteriores e imediatamente posteriores ao texto que estava em foco. Este entendimento mudaria apenas na linguística moderna, quando passou-se a considerar a necessidade de entender que a língua só criava significado em relação ao ambiente não verbal por ela realizado. Dessa forma, a ideia de contexto deixa de estar ligada apenas à porção de texto próxima àquela que estamos produzindo (ou analisando), e passa a ser entendida como o ambiente realizado por aquele texto, com os elementos verbais e também os não-verbais que o acompanham. MALINOWSKI (1935) afirma que “o entendimento real de uma palavra é sempre derivado de uma experiência ativa daqueles aspectos da realidade à qual a palavra pertence”<sup>13</sup>. Contexto, então, passa a ser um termo técnico da teoria, que se refere ao

---

<sup>12</sup> Language comes to life only when functioning in some environment. We do not experience language in isolation – if we did we would not recognize it as language – but always in relation to a scenario, some background of persons and actions and events from which the things which are said derive their meaning. This is referred to as the ‘situation’ [...] (HALLIDAY, 1978, p. 28)

<sup>13</sup> the real understanding of words is always ultimately derived from active experience of those aspects of reality to which the words belong (MALINOWSKI, 1935, p.58).

ambiente, o cenário, e todos os elementos que foram descritos por Halliday (1978), a partir dos quais a língua organiza.

Ao colocarmos em paralelo este conceito e os conceitos de cultura e situação, podemos inferir os conceitos de “contexto de cultura” e “contexto de situação”, utilizados pela LSF. Quando temos em foco o sistema de uma língua, ou seja, o potencial de tudo aquilo que ela pode significar, temos a língua inserida em seu **contexto de cultura**; se o nosso foco passa a ser a língua enquanto instânciação, enquanto textos produzidos pelos falantes funcionando em uma determinada situação, então temos a língua em seu **contexto de situação**.

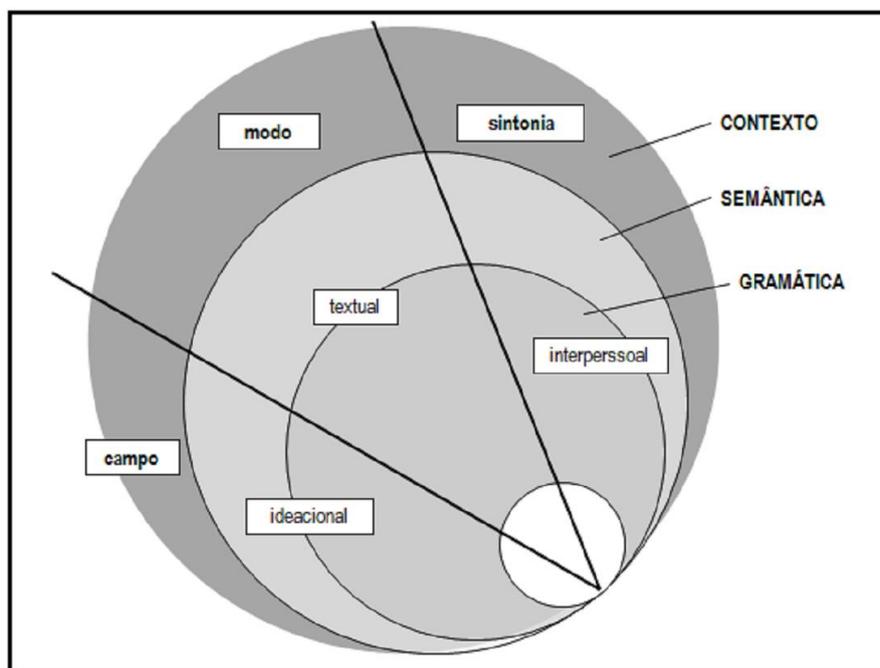
Definido o conceito de contexto, faz-se necessário descrever as categorias básicas que o compõem. O **campo** é a categoria que define **o que está acontecendo na situação**. Ela se refere à natureza da atividade, ao conteúdo daquilo que está sendo desenvolvido. A **sintonia** define quem está fazendo parte daquela situação. Esta categoria define os papéis dos participantes dentro daquele contexto, as relações de poder e os contratos sociais que se estabelecem entre eles. O **modo** define o papel que a língua (e outros sistemas sociosemióticos) têm naquela situação. Esta categoria define o modo como a comunicação se dá (escrita, falada, monologa, dialoga, fônica ou gráfica, etc.) e a forma como a língua organiza, produz e mantém a situação.

Os conceitos de campo, sintonia e modo serão de grande importância para entendermos a natureza do objeto dessa pesquisa, o registro, sobre o qual discorreremos de forma mais aprofundada nas seções a seguir. Antes, porém, faz-se oportuno definir mais um conceito básico da LSF que, inclusive, nomeia a teoria e que se conecta diretamente aos conceitos acima descritos: falaremos aqui sobre **função**.

Como já dito, a língua se define como um recurso de produção de significados. Essa produção está diretamente ligada à necessidade humana de expressar, criar e concretizar suas experiências. Assim, a língua está diretamente ligada ao que nos acontece e à nossa relação com o mundo, bem como aos processos sociais dos quais fazemos parte. Tendo isso em perspectiva, podemos dizer que a língua serve a determinadas funções da vida humana. A teoria aqui adotada chama-se **funcional** pois entende que a língua evolui e se organiza para servir a determinadas funções da vida e da interação humana, inserida em um contexto de situação. Estas funções são organizadas pela língua dentro de três **metafunções**, definidas por Halliday & Matthiessen (2014) como “a dimensão da língua

responsável por agrupar os sistemas segundo a sua codependência para a produção de determinado tipo de significado” (FIGUEREDO, 2014, p. 23). Os conceitos que definem as três metafunções estão diretamente conectados às categorias que compõem o contexto, dado que este é realizado pela língua

A **metafunção ideacional** é responsável por interpretar, representar, materializar e prover uma teoria da experiência humana (experiencial e lógica). Já a **metafunção interpessoal** é responsável por representar nossa atitude e ideia, nossas propostas, e expressões em relação ao outro para quem nos dirigimos ou de quem estamos falando. Por fim, a **metafunção textual** é responsável pela construção da sequência discursiva, por seu fluir, e pela criação de coerência, coesão e continuidade. A figura a seguir mostra a estratificação da língua proposta pela LSF (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014) e estabelece as relações entre as metafunções acima descritas e os três elementos constituintes dos contextos, campo, sintonia e modo.



*Figura 1 - Metafunções do sistema linguístico.*

Halliday & Matthiessen (2014) ressaltam que no estrato lexicogramatical da língua, cada uma destas metafunções é realizada por um grupo de sistemas gramaticais

diferente. Desta forma, podemos descrever as metafunções em relação aos sistemas que as realizam.

Assim, a **metafunção ideacional** é responsável por interpretar ou traduzir as experiências humanas, por apresentar o que está acontecendo no mundo. Para tanto, esta metafunção se realiza no sistema de **TRANSITIVIDADE**. Além de traduzir a experiência humana, a língua também é responsável por organizar as relações pessoais e sociais entre os indivíduos. Nós não somente expressamos nossas experiências, mas, a todo momento, propomos, negociamos, questionamos, enfim, lidamos com diversos tipos de interrelações. A esta função da língua corresponde a **metafunção interpessoal**. Esta se realiza no sistema gramatical de **MODO**. Por fim, tanto para traduzir nossas experiências quanto para organizar nossas interrelações, é necessário que a língua seja capaz de organizar seu fluxo discursivo, criar conexões, coesões para que haja continuidade no discurso (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014). Para exercer esta função, que corresponde à **metafunção textual** da língua, utiliza-se o sistema de **TEMA**.

Esta relação é de suma importância para este trabalho dado que tanto as metafunções quanto os sistemas acima descritos são os parâmetros de análise utilizados por esta pesquisa para descrever seu objeto.

### 2.1.3. TEXTO E REGISTRO

Quando uma pessoa fala ou escreve, de acordo com o que vimos acima, ela utiliza a língua para produzir significado dentro de um contexto de situação. Esta pessoa está, então, produzindo **texto**. Este é um termo técnico da teoria, e pode ser definido como:

Qualquer instanciação da língua, em qualquer meio, que faça sentido para alguém que conhece a língua; podemos caracterizar texto como a língua funcionando dentro de um contexto [...] então o texto é um processo de construção de significado dentro de um contexto<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> any instance of language, in any medium, that makes sense to someone who knows the language; we can characterize text as language functioning in context [...] so text is a process of making meaning in context.” (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014, p. 03).

Duas características desta definição são importantes de serem ressaltadas: primeiro, texto é uma instanciação da língua; segundo, ele funciona dentro de um contexto. Podemos apreender destas características a relação entre língua como potencial, se apresentando como a relação de todas as possibilidades de produção de significado e língua como instancia, sendo desdobrada em textos que se constituem e tem sua função definida dentro do contexto de situação no qual são produzidos.

Conclui-se, assim, que a porção de língua (ou o texto) que produzimos varia de acordo com cada tipo de situação na qual nos encontramos. O falante seleciona dentro de todo o potencial de significação da língua aquela porção de potencial necessária para que ele possa produzir significado em um determinado tipo de situação. Cria-se assim um subpotencial da língua, ou seja, um conjunto específico de probabilidades de escolha sistema, determinado pelas relações que se constroem dentro daquele tipo de situação. A isto dá-se o nome de **registro**.

Dessa forma, **registro** pode ser definido como uma **variação (subpotencial) da língua funcionando como de um contexto de situação**. Mais especificamente, o termo “registro” se refere exatamente ao contexto de situação, mas olhando-o de baixo, do ponto de vista de como a língua o organiza e realiza. Essa variação da língua se dá como uma diversificação da configuração do contexto, ou seja, de diferentes relações entre campo, sintonia e modo.

A relação entre língua como potencial e língua como instanciação não é polarizada. Ela se constitui como um contínuo partindo do ponto de maior potencial, representado pela rede de sistemas linguísticos disponíveis para que os falantes façam escolhas e gerem significado até o ponto de maior instanciação, que são os textos produzidos por cada falante no dia a dia. Mathiesse (2009) representa este contínuo da seguinte maneira:

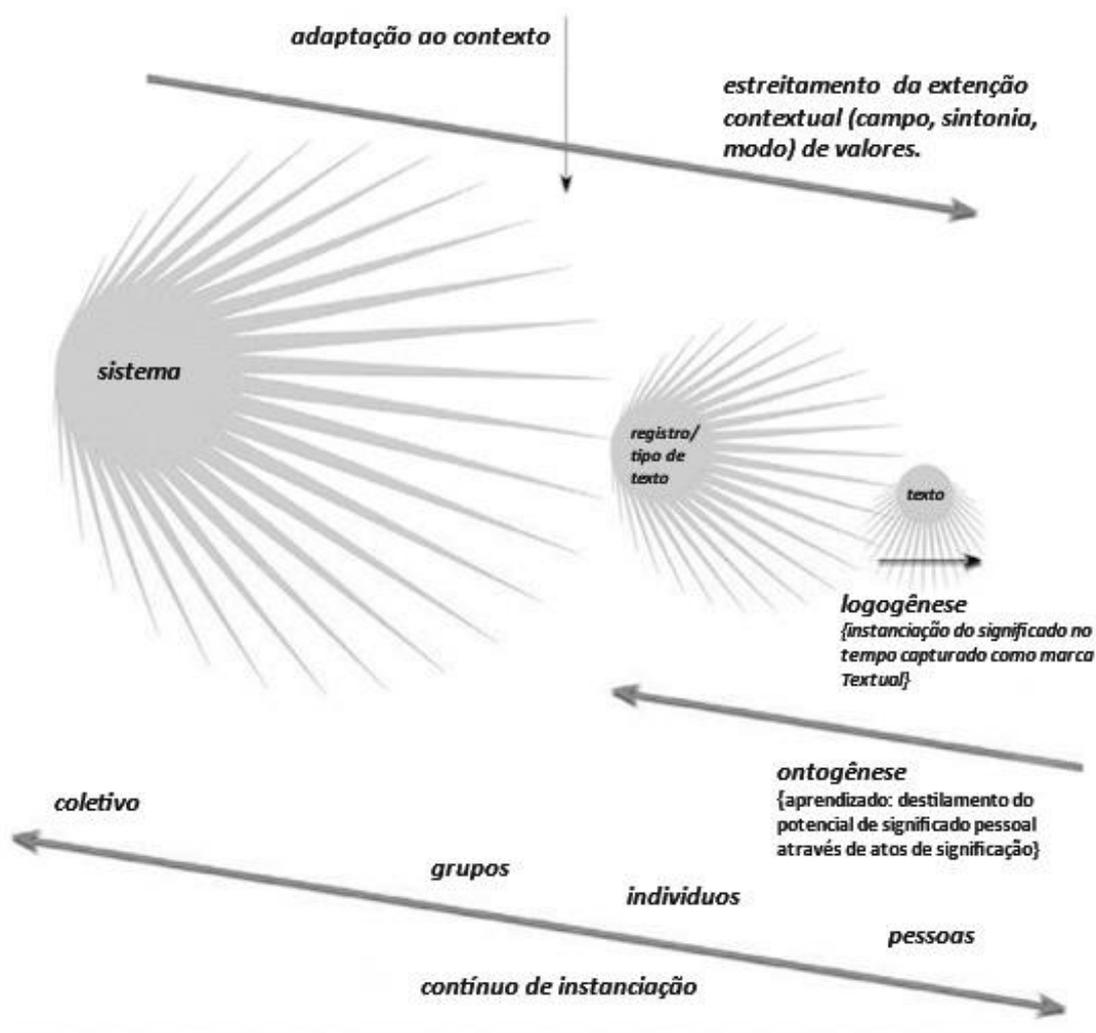


Figura 2 - Contínuo de Instanciação (MATTHIESSEN, 2009, p. 207)

Este trabalho configura-se com o objetivo de descrever um registro textual e, quanto a isso, Halliday (1978) nos dá a noção exata do tipo de abordagem a ser feita em um estudo sobre registros:

Toda língua funciona em contextos de situação e a estes se relaciona. A questão não é quais peculiaridades de vocabulário, ou gramática ou pronúncia, podem ser diretamente relacionados a uma situação. A pergunta é quais tipos de

fatores situacionais determinam quais tipos de seleções no sistema linguístico.<sup>15</sup>

Entendida dessa forma, a noção de registro passa a se configurar como uma maneira de prever a porção de língua que ocorrerá dentro de determinado contexto de situação a partir do estudo das frequências que configuram o subpotencial linguístico de uma determinada situação.

## 2.2. A ORIGEM DOS ESTUDOS MULTILÍNGUES

O trabalho aqui proposto pretende ocupar um campo de estudos que ainda está em fase de consolidação, embora tenha suas origens em outros campos já bastante consolidados dentro dos estudos linguísticos. Falamos aqui do campo dos Estudos Multilíngues.

Originalmente proposto por Matthiessen *et. al.* (2008), este novo campo de estudos sugere, que, embora, no decorrer da história, os diversos campos dos estudos linguísticos tenham optado por manter-se isolados uns dos outros, eles podem, na verdade, desenvolver-se em contato direto e trazer mútuas contribuições, dado que seus trabalhos podem ser complementados uns pelos outros. Os estudos comparados (ELLIS, 1966), os estudos contrastivos (KRZESZWSKI 1990; TEICH 2003; STEINER 2004), a tipologia linguística (CROFT 1990; SHIBATANI & BYNON 1995), os estudos da tradução (CATFORD 1965; IVIR 1981; STEINER 2005) e também os estudos sobre o ensino de língua materna e estrangeira, todos estes, embora tenha se desenvolvido de forma isolada no decorrer dos anos, se forem tomados como complementares e correlacionados, podem gerar uns aos outros e a todo o macro campo de estudos linguísticos, contribuições relevantes. Os autores afirmam, quanto a isto, que

---

<sup>15</sup> All language functions in contexts of situation, and is relatable to those contexts. The question is not what peculiarities of vocabulary, or grammar or pronunciation, can be directly accounted for by reference to the situation. It is *which* kinds of situational factor determine *which* kinds of selection in the linguistic system. (HALLIDAY, 1978, p.32)

As condições necessárias para colocar estas áreas em um contato mais aproximado estão, neste momento, melhores do que jamais estiveram. Isso se dá porque o engajamento com o estudo do *texto em contexto* tem se tornado cada vez mais o alvo destas áreas.<sup>16</sup>

Antes, porém, de darmos maior atenção ao trabalho de MATTHIESSEN *et. al.* (2008), propomos agora descrever alguns dos aspectos mais relevantes dos campos de estudo que originaram os Estudos Multilíngues. Nas próximas subseções, falaremos então sobre os estudos comparados e contrastivos e sobre os estudos da tradução, tendo como fio condutor os elementos que vieram a configurar os Estudos Multilíngues.

### 2.2.1. ESTUDOS CONTRASTIVOS

A prática de comparar línguas se conecta possivelmente às origens do ensino de língua estrangeira. Na verdade, a origem desta prática da qual originaram-se os estudos contrastivos foi principalmente motivada visando sua aplicabilidade pedagógica, assumindo-se que a comparação entre a gramática de duas línguas poderia facilitar ao aluno de língua estrangeira a aprender uma língua desconhecida, comparando-se os elementos constituintes desta aos elementos constituintes de sua língua materna. Este foi, por algum tempo o objetivo primeiro dos estudos contrastivos. Podemos entender, então que nos primórdios das análises contrastivas, o objetivo principal destes estudos eram o de cunho prático, aplicado. Krzeszowski (1990) destaca que neste início, não havia a preocupação com as questões teóricas e metodológicas que envolvem o contraste entre línguas. Esta preocupação passa a existir e a partir do século XX.

Como resultado desta crescente preocupação em dar aos estudos contrastivos um caráter teórico mais sólido, Krzeszowski (1990) identifica que este campo é duplamente dependente: por um lado, depende de uma linguística teórica, que ofereça ferramentas que possibilitem ao pesquisador analisar e encontrar padrões a partir da comparação entre as línguas às quais se propõe analisar; por outro lado, depende de uma linguística

---

<sup>16</sup> The conditions for bringing these áreas into closer contact with one another are now better than ever before because the engagement with *text in context* has become increasingly central to many of them. (MATTHIESSEN *et. al.*, 2008, p. 146)

descritiva, uma vez que não é possível comparar duas línguas sem que haja descrição de ambas. De acordo com Krzeszowski (1990):

Em resumo, a linguística contrastiva é uma área da Linguística na qual uma teoria linguística é aplicada a uma descrição comparativa de duas ou mais línguas, estas não tendo a necessidade de ser genética ou tipologicamente relacionadas.<sup>17</sup>

Outra característica dos estudos contrastivos, proveniente também da crescente preocupação com suas bases teórico-metodológicas foi a criação de parâmetros para a distinção entre o que Fisiak (1981) chama estudos contrastivos “teóricos” e aplicados”. O primeiro se preocupa com análises exaustivas das semelhanças e diferenças entre duas ou mais línguas, quais modelos podem resultar desta comparação, o que pode ser comparado ou não, etc. Já o segundo se ocupa em usar os resultados obtidos pelos estudos contrastivos teóricos e selecionar quais elementos e resultados destes podem ser utilizados para o estudo de línguas, para a tradução, etc. (KRZESZOWSKI, 1990, p. 10).

Um dos conceitos fundamentais dos estudos contrastivos é o que Krzeszowski chama *tertium comparationis*. Este é o nome que se dá àquele grupo de elementos que são comuns a duas ou mais línguas que estejam sendo comparadas. Acontece que as línguas são formadas por um complexo de estruturas que operam em diferentes níveis de organização, o que implica o fato de que duas línguas podem ser comparadas partindo-se dos mais variados *tertium comparationis* e com foco em diferentes tipos de equivalência entre os elementos estudados. Krzeszowski defende a ideia de que as análises contrastivas devem levar em conta tanto os níveis de correspondência formal de uma língua quanto sua equivalência semântica. Qualquer estudo que se valha de apenas um destes dois conceitos corre o risco de ser incompleto, inadequado e, por vezes, impossível de ser feito. É importante ressaltar aqui a diferença feita por Krzeszowski entre equivalência semântica e equivalência em tradução: a primeira, segundo o autor, tem a necessidade de dialogar com as correspondências formais da língua, uma vez que deve ser definida com base em limites formais; já a segunda não tem o compromisso com as delimitações

---

<sup>17</sup> In brief, then, contrastive linguistics is an area of linguistics in which a linguistic theory is applied to a comparative description of two or more languages, which need not be genetically or typologically related. KRZESZOWSKI (1990), p. 10

formais. A primeira deve servir aos estudos contrastivos enquanto a segunda deve ser entendida com certo cuidado.

Vemos aqui que os estudos contrastivos divergem dos estudos da tradução em determinados aspectos dado que ambos têm como objeto de estudo pontos diferentes da língua: o primeiro se preocupa com os níveis potenciais de produção de significado de um sistema linguístico; já o segundo se preocupa em estudar as instanciações da língua. Veremos mais adiante que, para Matthiessen *et. al.* (2008), estes dois extremos não são mais do que as pontas de um contínuo e que os dois estudos aqui discutidos não são conflitantes, mas sim complementares e servem como pontos de vista diferentes para se enxergar e entender um objeto em comum: a língua. Antes, contudo, de nos preocuparmos em desenvolver essa ideia de complementaridade trazida pelos Estudos Multilíngues, cabe falar um pouco sobre a evolução dos estudos tradutórios e sua contribuição à origem dos Estudos Multilíngues.

### 2.2.2. ESTUDOS DA TRADUÇÃO

Se, por um lado, temos nas origens do que veio a ser chamado por Matthiessen *et al.* “Estudos multilíngues”, os estudos contrastivos, por outro, e tão importantes quanto estes, temos os estudos da tradução. Partimos, aqui, dos estudos desenvolvidos por CATFORD (1965), que entendem a tradução como uma forma de relação entre línguas. Dessa forma, a tradução é, conseqüentemente, para o autor, um ramo da chamada linguística comparada (da qual, a linguística contrastiva, sobre a qual falamos acima, também é parte). Catford define a tradução como “a substituição de um material textual em uma determinada língua (LF) por um material textual equivalente em outra língua (LM)” (CATFORD, 1965, p. 20). A principal implicação desta definição é que o autor define a tradução como um processo da ordem linguística.

A diferença explorada na secção anterior, entre “equivalência textual” e “correspondência formal”, é também apresentada por Catford como uma noção chave para os estudos tradutórios, mas, como dito também na secção anterior, estes termos têm significados diferentes dentro da linguística contrastiva e dentro da teoria da tradução. Catford define que “uma equivalência tradutória textual é, então: aquela porção de texto

da LM que pode ser substituída quando, e somente quando uma determinada porção de texto da LF também é mudado.

Há casos, no entanto, nos quais não é possível encontrar equivalência textual entre duas porções de texto. Nesse caso, Catford propõe a utilização da correspondência formal entre as línguas trabalhadas. Para o autor, “um correspondente formal é qualquer categoria da LM que ocupe, tão próximo quanto possível, o ‘mesmo’ lugar dentro da tal LM que uma categoria qualquer da LF ocuparia dentro da LF”. (CATFORD, 1965, p.32). Aqui, o autor passa a considerar a possível substituição de uma determinada função em uma língua fonte por sua “função análoga” na língua meta do processo tradutório.

Percebemos aqui que, o que Catford entende por equivalência em tradução, se difere do que Krzeszowski, em seus estudos contrastivos, define por equivalência semântica, e esta distinção é importante para que não haja confusão entre os termos. Fato é que, ainda que falem de coisas diferentes, cada um em seu campo de estudo, os dois autores desenvolvem teorias que tomam o contato entre as línguas como objeto, um investigando o contato no nível das instanciações (Catford e os estudos tradutórios), e o outro investigando o contato linguístico a partir de seus potenciais, seja em nível lexicogramatical, seja em nível semântico (Krzeszowski e os estudos contrastivos.).

### 2.2.3. ESTUDOS MULTILÍNGUES

Vimos nas secções anteriores um panorama geral dos estudos que se preocupam em tratar do contato linguístico, analisá-lo e descrevê-lo em diferentes pontos e com diferentes pontos de vista e fins. Percebemos que, embora haja alguma divergência de termos, e uma notável evolução dos conceitos tanto nos estudos contrastivos quanto nos estudos da tradução, estas áreas não são conflitantes, são, ao contrário, complementares dentro dos estudos que se ocupam do contato linguístico.

Pois bem, em seu artigo “Multilingual Studies as a Multi-dimensional Space of Interconnected Language Studies”, MATTHIESSEN *et. al.* (2008), propõem um novo campo de estudos que visa ao agrupamento e relação mutual de áreas como a tipologia e descrição linguística, os estudos da tradução, os estudos de ensino de línguas estrangeiras, entre outras, dado o fato de estas áreas terem aspectos complementares e, recentemente,

várias delas terem direcionado seu objeto de estudo ao “texto em contexto”. Este é então o ponto de convergência entre as diferentes áreas constituintes dos Estudos Multilíngues.

No decorrer do artigo, os autores desenvolvem uma investigação a respeito destas diferentes áreas e de quais recortes do fenômeno linguístico cada uma delas se ocupa. Por um lado, temos os estudos da tradução e dos fenômenos de multilinguagem, que se ocupam em analisar as instanciações da língua, os textos inseridos e criadores de contexto. Por outro lado, os estudos da linguística comparada, linguística contrastiva e tipologia linguística, se ocupam em descrever e analisar as regularidades e correspondências entre elementos constituintes de sistemas linguísticos, com o objetivo de descrever similaridades e diferenças entre os sistemas de duas ou mais línguas. Segundo os autores, as diferenças entre estas três áreas de estudo estão principalmente em seus diferentes recortes temporais: a linguística contrastiva se ocupa em entender “o ‘crescimento semiótico’ do aprendiz” de língua estrangeira (MATTHIESSEN *et al.* 2008); a linguística comparada e a tipologia se ocupam em investigar a evolução das línguas e dos povos (MATTHIESSEN *et al.*, 2008).

Como podemos ver, estes diferentes estudos (os estudos da tradução de um lado e os estudos contrastivos, comparados e tipológicos do outro) localizam-se nos extremos opostos de investigação da língua. É nesse ponto que Mathiessen *et al.* introduzem um dos conceitos-chave dos Estudos Multilíngues: o contínuo de instanciação. Segundo os autores, este

é o contínuo entre língua como instanciação e língua como potencial. No extremo da instanciação, podemos observar a língua se realizando como textos em seus contextos de situação. Já no extremo do potencial, podemos fazer generalizações baseadas nas instanciações da língua que observamos ‘destiladas’ como sistemas se desenvolvendo em seus contextos de cultura. Entre estes dois polos, existem padrões intermediários [...].<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> [the cline of instantiation] is the continuum from language as *instance* to language as *potential*. At the instance pole of the cline, we can observe language unfolding as texts in their context of situation. At the potential pole of the cline, we can make generalizations based on instances we have observed about languages ‘distilled’ as systems evolving in their contexts of culture. Between these two outer poles, there are intermediate patterns [...]. (MATTHIESSEN *et al.*, 2008, p. 148)

Baseados nesta definição, podemos observar que correspondência e equivalência, potencial e instanciação, não são fenômenos distintos; ao contrário, eles são resultados de diferentes pontos de vista atuando sobre um mesmo fenômeno. Conseqüentemente, as áreas de estudo acima descritas deixam de ser conflitantes ou distantes umas das outras, mas passam a ser diferentes formas de se ocupar de um ponto de vista específico para se entender um mesmo fenômeno linguístico.

Vemos, na figura 6, o quadro proposto por Matthiessen *et al.* para explicar o contínuo de instanciação.

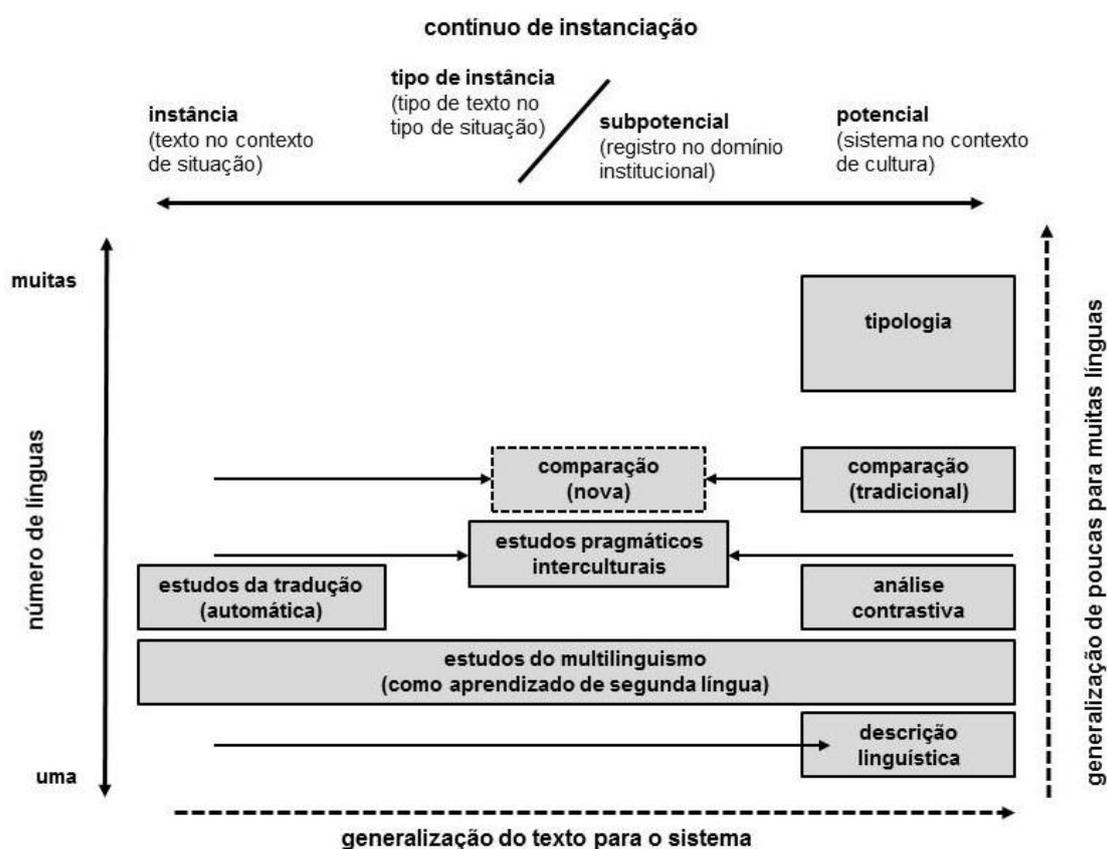


Figura 3 - Adaptação da figura “Domínio de fenômenos linguísticos explorado nos estudos multilíngues, distintos em termos do número de línguas em foco e em relação com o contínuo de instanciação.” (MATTHIESEN *et al.*, 2008, p.149)

Uma importante característica dos Estudos Multilíngues é que estes não são chamados “multilíngues” porque se ocupam de um número grande de línguas. Na verdade, o número de línguas não é importante. “Estudos multilíngues” não significa “o estudo de várias línguas”. O ponto não está no número, mas sim no **método** que pode ser

aplicado de forma mais generalizada a qualquer língua estudada. Dessa forma explica-se a escolha por descrever nosso objeto de estudos pelo arcabouço da LSF, uma vez que, como já dito, a partir dela podemos entender a língua em todos os seus estratos, funcionando de forma dinâmica; podemos também utilizar de suas categorias para descrever qualquer língua e, uma vez que tenhamos mais de uma língua descrita de forma que as categorias possam ser comparáveis, podemos entender a relação existente entre elas.

Traçamos aqui o conceito de estudos multilíngues tal como Matthiessen *et al.* propõem no artigo acima citado. No entanto, para este trabalho e como sugestão para trabalhos posteriores, propomos entender o conceito de estudos multilíngues a partir de uma nova visão que toma como base a proposta dos autores acima citados, a saber, a de que os estudos multilíngues buscam por uma base comum para as diferentes abordagens que estudam a língua e o contato linguístico, mas que vai além ao entender que este novo campo de pesquisa precisa dar conta do que realmente acontece nas diversas formas de contato entre línguas. Dessa forma, para este trabalho propomos contribuir com os estudos da formação de ambiente multilíngue.

Chamamos **ambiente multilíngue** o ambiente formado pelo contato entre línguas no qual figuram os recursos de qualquer quantidade de língua que ali esteja funcionando. Dentro deste ambiente, estabelecem-se relações entre os recursos de cada língua, sendo possível identificar quais deles são pertencentes a uma ou outra língua e quais são pertencentes ao próprio ambiente, deixando de ser caracterizados apenas como recursos da língua X ou Y, tornando-se **recursos multilíngues**. Dentro deste ambiente, o contato entre sistemas pode produzir fenômenos tais como a apropriação de parte de um sistema anteriormente inexistente na configuração original de determinado sistema, a criação de sistemas híbridos com elementos dos vários recursos em contato, ou mesmo a criação de novos sistemas que não são híbridos, mas se configuram em escolhas e relações paradigmáticas novas em relação aos sistemas em contato dentro do ambiente multilíngue.

## 2.3. O RPG

O *roleplaying game*, ou RPG, é o contexto de situação dentro do qual este trabalho pretende observar seu objeto de estudo, o texto argumentativo. No entanto, o nome RPG pode ser usado para designar diversos tipos de jogos, sejam eles eletrônicos, de cartas, de tabuleiro ou de livros. Assim, faz-se necessário ao trabalho definirmos, de forma clara, qual tipo de RPG foi escolhido para a análise bem como o porquê desta escolha. Além disso, é também importante mostrar como o RPG tem figurado tanto como ambiente quanto como objeto de estudo de pesquisas em diversas áreas e com diversos objetivos. Dessa forma, nas seções seguintes, serão definidos os conceitos que constituem o RPG dentro desta pesquisa, bem como o campo de estudos sobre este jogo.

### 2.3.1. DEFININDO O RPG

O termo RPG, ou *Role Playing Game*, pode ser usado para designar um grupo composto por diferentes tipos de jogos, desde eletrônicos até jogos de cartas e tabuleiros, todos com mecânicas distintas e diferentes ofertas de experiências para seus jogadores, mas com elementos de mecânica e temática em comum. SCHMIT (2008), classifica os jogos de RPG em cinco diferentes categorias, estabelecidas de acordo com as diferentes mídias e com a forma de experiência entre jogador e jogo. Faremos uma breve explicação a respeito destas categorias, segundo os aspectos propostos por Schmit (2008), ou seja, a mídia de jogo e a jogabilidade:

#### a) RPG de mesa

O jogo acontece no mundo real, com jogadores em um mesmo espaço físico, em geral, dispostos ao redor de uma mesa (daí o nome desta categoria). Os jogadores utilizam de atuação e contação de história para desenvolver e participar do jogo. Mais informações a respeito do RPG de mesa serão dadas no decorrer do trabalho

#### b) *Live-action*

Como o RPG de mesa, o *live action* também acontece no mundo real, com jogadores ocupando o mesmo espaço físico. No entanto, esse espaço passa a ser qualquer lugar

que os jogadores julguem pertinentes para encenarem o jogo, não só como uma contação de histórias (produção majoritariamente oral) mas também para encenarem as situações de jogo e verdadeiramente atuarem como seus personagens.

c) Aventuras solo

Também similar ao RPG de mesa, mas aqui o jogador pode jogar sozinho. Nesse caso, no lugar de interagir com outros participantes, o jogador, provavelmente munido de um livro, vai acompanhar a história ali narrada e terá oportunidades de fazer escolhas no decorrer da aventura. As escolhas levam a caminhos diferentes da história, até que o jogador resolva a situação proposta pelo livro.

d) RPGs eletrônico solo

Ao contrário dos jogos anteriores, os RPGs eletrônicos são compostos por jogos de videogame ou computador. Nos jogos solo, os jogadores assumem o papel da personagem principal do jogo e seguem o caminho até completarem os objetivos e superarem as dificuldades que lhe são atribuídas.

e) *Multiplayer massive online RPG.*

Também compostos por jogos de videogame ou computador, os MMO são experiências nas quais os jogadores jogam online e podem interagir com pessoas de qualquer lugar do mundo. Em geral, esses jogos são menos focados no desenvolvimento de uma história linear e complexa e mais focados na resolução de problemas pontuais, na mecânica de subir de níveis e “melhorar” sua personagem, tornando-a mais completa.

Como já dito, este trabalho opta por lidar com o RPG de mesa. Daqui em diante, ao utilizar a sigla RPG, este trabalho se refere especificamente ao RPG de mesa, e não a nenhum dos demais tipos de jogos acima citados. Dessa forma, faz-se necessário definir o que é o RPG de mesa e de que forma ele se constitui e se desenvolve.

A origem do RPG remonta aos jogos de estratégia de guerra que, por sua vez, são versões mais modernas de jogos de estratégia como o xadrez, a dama, o go, o resta um, entre outros. Dessa forma, Mackay (2001, p. 14) cita alguns dos jogos que considera precursores diretos do RPG: *Kriegspiel (1811)*, *Strategos (1880)*, *Little Wars (1913)*,

*Chainmail* (1971), este último contando com elementos já bastante próximos dos que seriam posteriormente agrupados nos primeiros jogos de RPG. Gary Gygax, criador do jogo *Chainmail* juntou-se então a Dave Arneson, que também se aventurava na criação de um jogo ambientado em um cenário fantástico, desenvolvido por ele próprio, e assim, a partir do trabalho dos dois desenvolvedores, surgiu em 1974 o que se considera pela literatura especializada o primeiro representante dos RPGs, o *Dungeons and Dragons* (doravante D&D).

A partir daí e, principalmente a partir da década de 80, os jogos de RPG foram se diversificando tanto em cenários quanto em conjunto de regras, expandindo a temática inicial da fantasia medieval para diversos outros tipos de temáticas, tais como a de super-heróis, os cenários de ficção científica, de comédia, terror, etc. Cada cenário diferente tem sua mecânica de jogo específica, com seu conjunto de regras e suas formas de funcionamento. Na década de 90, surge o segundo divisor de águas dentro dos jogos de RPG, *Vampiro: A Máscara*, cenário mais adulto, que propicia a criação de enredos mais dramáticos e também incentiva o jogo baseado primordialmente na interpretação e nas interações entre os jogadores mais do que na parte “jogo de estratégia” do RPG.<sup>19</sup>

Como vimos, o RPG de mesa é a forma pioneira deste jogo. Seu nome se dá pelo fato de sua configuração física se constituir de jogadores normalmente reunidos em torno de uma mesa, utilizando comumente mídias físicas (livros, cadernos, folhas de anotação) para acompanhar o jogo. Composto o RPG de mesa, há dois tipos diferentes de jogadores: os “jogadores” efetivamente e o “narrador” ou “mestre”. Há também, vários tipos diferentes de sistemas de RPG, cada um deles vinculado a um ou mais diferentes tipos de cenários. Explicamos, a seguir o que é um sistema e um cenário de RPG e qual o papel de cada um destes dois tipos de jogadores, bem como de que forma se desenvolve um jogo de RPG.

Os sistemas de RPG são diferentes conjuntos de regras a partir dos quais se desenvolvem os jogos. Cada sistema pressupõe uma lógica diferente de funcionamento do jogo e isso tem consequências de grande relevância para o formato e o andamento do

---

<sup>19</sup> Para um panorama completo da história do RPG, sugiro a leitura de SCHICK (1991), MACKAY (2001), MASON (2004), MÄYRA (2004), Vasques (2008) e SCHIMIT (2008), os dois últimos sendo provavelmente as referências mais completas dentro dos estudos teórico-acadêmicos sobre o RPG no Brasil.

mesmo. Darei aqui dois exemplos de diferentes sistemas: o sistema de *D&D* e o sistema *Storyteller*.

O sistema de jogo de *D&D* é constituído por um conjunto vasto de regras que cerceiam desde a criação dos personagens dos jogadores, suas escolhas primárias e seu desenvolvimento, até às mais complexas regras de combate e manobras possíveis dentro da parte estratégica do jogo. Embora o jogo seja de interpretação, sua configuração como jogo de tabuleiro, ou jogo de estratégia, é forte e consolidada, o que faz com que o jogo se desenvolva majoritariamente respeitando-se as regras. Abaixo, está uma imagem do livro de regras principal da versão de *D&D* 3.5, para que possamos ver como estas regras são apresentadas.

## ENCONTRÃO

Um personagem pode executar um Enconção usando uma ação padrão (um ataque) ou como parte de uma Investida (veja Investida, a seguir). Quando utiliza essa manobra, o personagem tenta empurrar um adversário para trás em vez de atacá-lo. O enconção afetará somente os oponentes que sejam de uma categoria de tamanho superior, da categoria de tamanho do atacante ou menores.

**Iniciar Enconção:** Primeiro, o atacante terá que entrar no espaço ocupado pelo defensor. Este deslocamento provoca ataques de oportunidade de cada oponente que ameçar a área que o personagem atravessar, provavelmente incluindo o próprio defensor (caso tenha o talento Enconção Aprimorado, o atacante não provoca ataque de oportunidade do defensor nessa manobra). Qualquer ataque de oportunidade realizado contra o atacante por outras criaturas, exceto o defensor, terá 25% de chance de atingir acidentalmente o defensor em vez do atacante; da mesma forma, qualquer ataque de oportunidade realizado contra o defensor por outro personagem, exceto o atacante, terá 25% de chance de acertar acidentalmente o atacante no lugar do defensor (quando alguém desferir um ataque de oportunidade, primeiro realizará a jogada de ataque normalmente e depois jogará 1d% para determinar quem foi atingido).

Depois, o atacante e o defensor realizam um teste resistido de Força. Cada um deles recebe +4 de bônus para cada categoria de tamanho superior a Médio ou -4 de penalidade para cada categoria inferior a Médio. O atacante recebe +2 de bônus se estiver usando o Enconção como parte de uma Investida. O defensor recebe +4 de bônus se tiver mais de duas pernas ou for excepcionalmente estável (como um anão).

**Resultados do Enconção:** Se o atacante vencer o teste resistido, ele empurrará o defensor 1,5 metro para trás com o impacto. Se quiser se deslocar junto com o alvo, poderá empurrá-lo 1,5 m adicional para cada 5 pontos de diferença entre os testes de Força. Contudo, o atacante não pode exceder o seu limite de deslocamento normal.

Observação: O defensor provoca ataques de oportunidade normalmente conforme é deslocado, assim como o atacante, caso esteja se movendo junto com o defensor. Entretanto, eles não provocam ataques de oportunidade um do outro devido à manobra.

Se o defensor vencer o teste resistido de Força, o atacante se desloca 1,5 metro para trás, voltando para o local onde estava quando iniciou a manobra, antes de entrar no espaço ocupado pelo defensor. Se esse espaço estiver ocupado, o atacante ficará caído naquele quadrado.

Figura 4 - Livro do Jogador, D&D 3.5, p. 154)

Este exemplo nos mostra como o texto referente as regras em *D&D* se desenvolve de forma a habilitar o jogador a executar determinado mecanismo previsto no jogo, tal como um manual de instruções. Assim, o conjunto de manobras que os jogadores podem usar são procedimentalizados textualmente tal como o texto de um manual<sup>20</sup>.

Do outro lado, temos o sistema *Storyteller*, cujo primeiro jogo foi o já mencionado *Vampiro: A Máscara*. Como dito anteriormente, este jogo tem como objetivos principais propiciar um cenário que possibilite enredos mais elaborados e que foquem primordialmente na interpretação. Ora, para que a interpretação seja o fator chave no jogo, é necessário que este não seja tão diretamente cerceado pelas regras e pela mecânica estratégica de um jogo de tabuleiro. Dessa forma, o sistema de regras em *Storyteller* é consideravelmente menor, mais simples e mais aberto do que o de *D&D*, acima apresentado. A respeito disso, cabe aqui uma citação encontrada no próprio livro base da nova versão do sistema *Storyteller*<sup>21</sup>, que diz o seguinte:

O objetivo principal de um jogo narrativo é fazer com que as pessoas se reúnam para interpretar personagens e explorar um enredo. (...). Mas o que acontece quando seu personagem quer fazer uma coisa e um outro tenta realizar algo diferente ou diametralmente oposto? (...)

É aí que entram as regras. Todo jogo precisa de regras, pois elas são o alicerce que permitirá aos participantes compreender o desenrolar dos acontecimentos. (Livro O MUNDO DAS TREVAS, p. 120)

Esta parte do livro nos dá o tom de como este sistema propõe que seus jogos se desenvolvam e nós podemos ver a consequência disso na forma como as regras do jogo são expostas:

---

<sup>20</sup> Para um estudo mais aprofundado sobre manuais, ver OLIVEIRA (2015).

<sup>21</sup> A nova versão do sistema *Storyteller* é chamada de *Storytelling*. Esta corresponde ao novo sistema de jogo apresentado nas novas coleções lançadas pela editora responsável por estes sistemas. Embora o formato e as regras sofram consideráveis mudanças, a diferença de mecânica proposta pelos dois sistemas é a mesma, ambos voltados para o foco narrativo em evidência sobre o foco mecânico do jogo de RPG.

## Informática

*A fotografia era uma reprodução digital de granulação grosseira, mas os rostos dos homens uniformizados estavam nítidos e eram reconhecíveis. Carla apontou um deles com um dedo vacilante.*

*— É o Sr. Denisov. Ah, meu Deus, onde você conseguiu isto?*

*Apesar da tragédia da situação, Robert não pôde deixar de sorrir.*

*— Tem uma lista de discussão dedicada às pesquisas sobrenaturais dos soviéticos durante a II Guerra Mundial. Dá para encontrar qualquer coisa na internet se você souber onde procurar.*

Os personagens que possuem esta Habilidade têm o treinamento ou a experiência necessária para operar um computador. Nos níveis mais altos (3 ou mais), o personagem é capaz de criar os próprios programas. As pessoas com índices elevados nesta Habilidade conhecem uma série de linguagens de programação e sistemas operacionais.

Observe que o índice de Informática não se aplica a consertos manuais nem à montagem de computadores, somente à operação dos mesmos. A montagem e o conserto são da alçada da Habilidade Ofícios (a seguir).

*Figura 5 - Livro O Mundo das Trevas, p. 57*

Perceba que a descrição da habilidade de informática se dá em duas etapas: primeiro há um texto narrativo exemplificando como esta habilidade constrói uma possível cena e só depois temos sua explicação e utilização. Assim, pode-se perceber como os sistemas de RPG se diferem e como essa diferença cria tipos de jogos bastante diferentes entre si.

A respeito das regras como elemento constituinte do jogo de RPG, alguns autores destacam sua necessidade e importância para o desenvolvimento do jogo. Schick, (1991, p. 10) fala sobre isso:

As habilidades dos personagens e a resolução das ações têm de ser definidas em termos de números ou quantidades que podem ser manipulados de acordo com certas regras. Portanto, os romances de enredo variável (como "Find Your Fate", "Choose Your Own Adventure" ou "Endless Quest") não são RPGs porque não envolvem quantificação, ao passo que os livros-jogos são RPGs porque envolvem regras de manipulação de números. Os livros-jogos são jogos; as novelas de enredo variável são ficção. Os mystery party games, nos quais

os participantes interpretam personagens, do mesmo modo não são RPGs: seus personagens não são quantificados. Em sentido estrito, são teatro, e não jogo.<sup>22</sup>

Vasques ainda afirma que:

A necessidade de calcular as informações dos personagens, criaturas, objetos, etc., faz com que haja uma sistematização dos dados, lógica em si e compreensível e acessível para todos os integrantes da história. A regra deve ser inteligível por todos os participantes, do narrador aos jogadores. Esta é uma das principais premissas do RPG: a regra adotada pelo grupo deve ser seguida. E as regras, para atingir a imparcialidade, assumem uma forma matemática. Logo, o RPG exige que os participantes utilizem a matemática como mediação para a resolução de situações, ou seja, a pessoa deve deter conhecimentos matemáticos (básicos ou avançados, dependendo das exigências do sistema) ou deve aprendê-los para continuar a jogar.

As regras são definidas pelos autores de RPG como um “sistema de simulação da realidade” sendo que estas, “no RPG favorecem e pressupõem a cooperação entre os participantes, não a competição, diferentemente da maioria dos jogos” (PEREIRA, 2003, p. 29 *apud* VASQUES, 2008, p. 18)

Pereira (2003) também argumenta a respeito da necessidade de regras:

É a própria interatividade que pede a definição de regras claras no RPG para criação de personagens, combates, magias etc., para dar um mínimo de "ordem à bagunça", visto que não há um roteiro pré-definido para a história. O termo "mínimo" é apropriado, pois é o suficiente para minimizar discussões sobre o que uma personagem pode ou não fazer, mas não a ponto de limitá-la dentro do que ela pode fazer. (PEREIRA, 2003, p. 52)

---

<sup>22</sup> Character abilities and action resolution must be defined in terms of numbers or quantities that can be manipulated following certain rules. Thus, variable-plot novels (such as the ‘Find your Fate,’ ‘Choose your own adventure,’ or ‘Endless Quest’ types) are not RPGs, because they involve no quantification, while solo gamebooks are games; variable-plot novels are fiction. Mystery party games, in which the players act out character roles, are likewise not RPGs – their characters aren’t quantified. Strictly speaking, they are drama, not games. (SCHICK, 1991, p.10)

Quanto aos papéis dos jogadores dentro do jogo, como acima mencionado, eles se dividem em dois: um narrador e um grupo de jogadores. Cada sistema dá aos jogadores a possibilidade de jogar com determinados tipos de personagens. Em *D&D*, por exemplo, os jogadores jogam com personagens de fantasia medieval, como magos, clérigos, guerreiros, anões, elfos, gnomos, etc. Já, em *Vampiro: A Máscara*, os jogadores jogam com vampiros, tal como o jogo entende essas criaturas mitológicas. Aos jogadores cabe a tarefa de criar, tanto em forma de texto quanto em forma de números e planilhas, um personagem específico com o qual irá interagir com o mundo do jogo. Esta tarefa inclui criar a personalidade, as crenças, os defeitos e qualidades físicos e mentais, os poderes, as fraquezas, enfim, tudo o que constitui aquele personagem para que possa ser o mais verossímil possível, sem, contudo, ter qualquer compromisso com a realidade. Ao mestre, ou narrador, por sua vez, cabe a criação de todo o mundo e história no qual aqueles jogadores estarão inseridos. É o mestre que cria e/ou manipula o cenário, propõe os problemas do mundo, interpreta todas as outras pessoas daquele mundo que não sejam os personagens dos jogadores, bem como conduz a aventura tanto no que diz respeito à narrativa quanto no que diz respeito às regras.

Vários autores se ocupam em definir o RPG, e estas definições sempre encontram como elementos principais a interação entre jogadores que narram de forma coparticipativa uma determinada história. Esta narrativa, comumente episódica, é cerceada por um conjunto de regras quantificadoras que servem não mais que para nortear e organizar o jogo, mas que não fazem o papel de limitar o mesmo, cabendo aos jogadores definir os limites do possível e do não possível. O jogo, por ser uma cocriação narrativa entre todos os jogadores, é primordialmente composto por interações, sejam elas *ingame* ou *offgame*, sendo estas comumente pautadas pela negociação e pela troca de argumentos para a resolução de uma determinada tarefa ou problema, dentro ou fora de jogo. Este último aspecto é de crucial importância para o desenvolvimento do trabalho aqui proposto, dado que é exatamente na negociação que podemos observar de forma mais clara e evidente a construção do texto argumentativo, objeto do qual se ocupa esta pesquisa.

Temos, a seguir, algumas definições de RPG que nos parecem relevantes para entendermos melhor o jogo.

Pavão (2000) traz uma definição bastante limitada a respeito do RPG

RPG é um jogo cujas regras são descritas em livros que são, em geral, bastante volumosos e que, além das regras, trazem descrições de mundos fantásticos e orientações detalhadas para uma aventura, que poderíamos chamar de virtual. Os atores dessa aventura são o mestre e os jogadores, usualmente chamados de *players*. (PAVÃO, 2000, p. 16)

Esta definição dada por Pavão talvez não seja de todo inadequada, mas, ainda assim, se mostra limitada. Ao analisarmos outras definições, veremos que estas abarcam com maior precisão as características chave para a definição do jogo.

O RPG de mesa, é, segundo Hammer (2007),

Um sistema de criação participativa de histórias episódicas, que inclui um conjunto de regras quantificadoras com o intuito de dar assistência aos jogadores e ao mestre de jogo para determinar como as interações entre os personagens fictícios se resolvem.<sup>23</sup>

Schmit (2008) e Vasques (2008) citam a definição de RPG segundo Schick (1991). O primeiro autor, diz que, para Schick, o RPG:

“[...] deve consistir de uma contação de histórias interativa e quantificada.” Em outras palavras, os atributos, as habilidades e as características da personagem do jogador devem ser quantificáveis. São também pontos importantes de sua definição o objetivo principal, que é contar uma história na qual as personagens são os heróis, e o fato de que essa história é definida pelo resultado das ações das personagens. (SCHMIT, 2008, p.29-30).

Já Vasques (2008) cita o seguinte trecho de Schick:

---

<sup>23</sup> [...] an episodic and participatory story-creation [system] that includes a set of quantified rules that assist a group of players and a gamemaster in determining how their fictional characters' spontaneous interactions are resolved. (MACKAY apud HAMMER, 2007, p. 69)

A tomada de decisões dos jogadores impulsiona a história e o resultado varia dependendo daquilo que os jogadores fizerem. É mais uma maneira pela qual os RPGs diferem do teatro. Numa peça, os atores interpretam as falas como estas foram escritas; num role-playing game, os atores inventam a história de improviso.<sup>24</sup>

Os próprios autores trazem suas definições de RPG. Para Schmit (2008), o RPG necessita:

Ser uma contação de histórias interativa, quantificada, episódica e participatória, com uma quantificação dos atributos, habilidades e características das personagens onde existem regras para determinar a resolução das interações espontâneas das personagens. Além disso a história é definida pelo resultado das ações das personagens e as personagens dos jogadores são as protagonistas (SCHIMIT, 2008, p. 36)

Já Vasques (2008) chama a atenção para o fato de que

O RPG diferencia-se do videogame pela interatividade, visto que a história não contém limitações apresentadas pela máquina. Um jogo de videogame sempre estará limitado pelas opções pré-estabelecidas por seus criadores. O mapa sempre terá suas limitações, as reações dos personagens seguirão sempre uma lógica pré-estabelecida, etc. Já no RPG, a narrativa a ser contada não deve seguir, necessariamente, a linearidade pré-estabelecida pelo narrador. (Vasques, 2008, p. 17)

Fujii (2010) segue a mesma linha de pensamento dos autores anteriormente citados, dizendo que o RPG:

---

<sup>24</sup> Player decision-making drives the story forward and the outcome varies depending on what the players do. This is another way in which RPGs differ from drama. In a play, the actors interpret the lines as written; in a role-playing game, the actors make up the story as they go. (SCHICK, 1991, p. 10)

Consiste em um jogo cooperativo de contar histórias, onde os jogadores participam de uma história narrada por um jogador chamado Mestre ou Narrador. Nela, os jogadores realizam ações que influenciam o enredo, agindo sobre ele, determinando os rumos da história. (FUJII, 2010, p. 12)

O autor ainda cita que:

O objetivo do jogo é, geralmente, solucionar os problemas daquele mundo disponibilizados pelo narrador. Todo o jogo é construído sob um “Sistema de Regras” específico para cada tipo de jogo. Cada um desses sistemas possui lógica e estrutura que varia em cada tipo de narrativa a ser construída. (FUJII, 2010, p. 77)

Vemos nesta segunda citação, a importância das regras, como já discutimos anteriormente.

A partir de todas estas citações, podemos constatar que os elementos essenciais apontados por nós anteriormente com relação ao que define o RPG podem ser verificados e corroborados por vários estudos anteriores.

Definido o RPG, cabe agora fazer uma breve revisão do uso desta ferramenta no meio acadêmico, seja como objeto de estudo, seja como ambiente, seja como ferramenta.

### 2.3.2. O CAMPO DE ESTUDOS DO RPG

Ao contrário do que pode parecer, dado que seu campo de estudos não é massivamente divulgado ou consagrado dentro do meio científico, o RPG figura no meio acadêmico com maior expressividade do que se tem conhecimento. Parte dos motivos se dá ao fato de que o RPG não constitui ainda um campo de estudos consolidado, mas serve de objeto e ambiente de estudo para diversas áreas do conhecimento.

W.A. Hawkes-Robinson (2011) propõe um diagrama de localização do RPG em relação a quatro grandes áreas de estudo, como podemos ver a seguir:

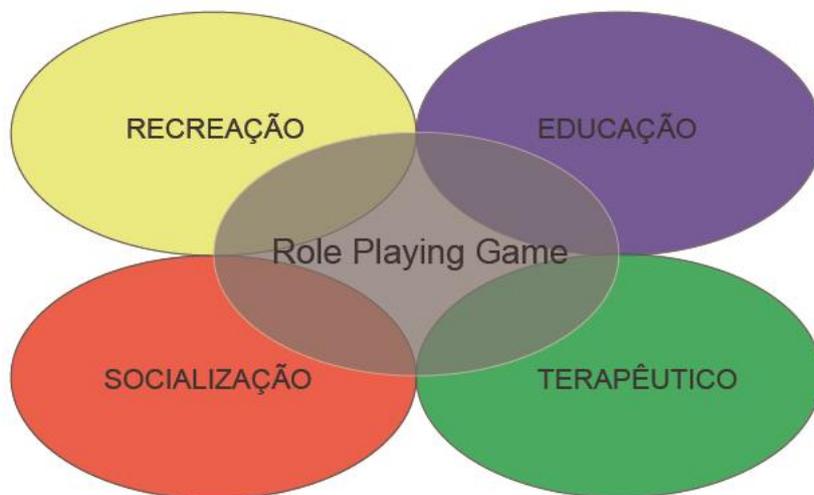


Figura 6 - Relação dos Estudos do RPG com outros campos disciplinares. (Hawkes-Robinson, 2011, p.3)

Através deste diagrama, podemos perceber que o RPG pode ser entendido e estudado sob diferentes pontos de vista, seja das ciências psicológicas e terapêuticas, seja das ciências sociais, seja dos estudos do lúdico ou seja dos estudos da educação. Ainda podemos ver uma área na qual o RPG não entra em contato com nenhuma dessas outras grandes áreas, e é ali que se encontram os estudos teóricos ou descritivos sobre o RPG propriamente dito. Podemos mapear, através de revisão bibliográfica, quais são os caminhos tomados pelas pesquisas em RPG tanto no Brasil quanto no exterior.

Se tomarmos como foco as pesquisas desenvolvidas em terras estrangeiras, não precisamos ir longe para identificar que as pesquisas que usam o RPG como objeto ou como ambiente estão localizadas principalmente nos campos da psicologia, nos estudos terapêuticos e nos estudos sociais, além dos estudos descritivos do RPG. Um nome de notável importância para o início do estudo do RPG acadêmico é o sociólogo Gary Alan Fine, cujos estudos se ocupam em identificar e descrever as relações estabelecidas entre os jogadores de RPG, no decorrer do jogo, as características sociais deste bem como suas relações tanto com o jogo quanto um com o outro. O autor também se preocupa em analisar a construção de significados através das interações proporcionadas pelo jogo de RPG. Damos destaque inicial a Fine, dada sua importância como talvez pioneiro nos estudos acadêmicos do RPG, mas, a seguir, focaremos nos estudos teóricos sobre o jogo

Dentro dos estudos teóricos, encontram-se autores que vão se preocupar em definir e descrever o RPG. Estes trabalhos nem sempre se configuram como rigorosamente acadêmicos, mas são importantes fontes de pesquisa para o pesquisador que quiser entender melhor a respeito do jogo. Destacam-se os trabalhos de SCHICK (1991), FANNON (1996), MACKAY (2001).

Aqui no Brasil, ainda no campo dos estudos teóricos do RPG, podemos destacar alguns trabalhos como pertencentes à categoria de análise teórica do jogo. Estes trabalhos têm em comum a preocupação, independentemente de seu objeto ou de seu foco de estudos, de produzir uma revisão teórica consistente e dar ao RPG certa consolidação no mundo acadêmico. PEREIRA (2003) e MARCUSSI (2005) talvez sejam os primeiros a se preocuparem com esse cuidado teórico com o jogo, seguidos pelos trabalhos de SCHMIT (2008) e VASQUES (2008), os quais, como já dito anteriormente, sejam, junto com PEREIRA (2003), os trabalhos de maior consistência teórica sobre o RPG.

Apesar de podermos identificar alguns trabalhos de autores brasileiros que se ocupam em consolidar o campo acadêmico do RPG, a grande maioria deles está também vinculada a algum outro intuito, algum outro objeto de pesquisa, que não somente o de conceituar o jogo. Em uma breve pesquisa, já é possível constatar que a grande maioria dos trabalhos produzidos no Brasil acerca do RPG tem vínculo direto com a área da educação, do ensino/aprendizagem. Marcatto (1996), em seu trabalho intitulado “Saindo do Quadro”, tem como público os professores e educadores, e objetiva ensinar a estes como criar aventuras de RPG pedagógicas. Para o autor, o RPG pode ser um recurso de ensino rico, dado que tem o poder de motivar o aluno a buscar conhecimentos por sua própria vontade, além de incentivar e desenvolver as habilidades cognitivas e sociais. PEREIRA (2003) desenvolve sua pesquisa dentro da área de design didático e visa investigar a utilização de histórias narrativas como estímulo no ensino de crianças portadoras de deficiência auditiva. Já Rodrigues (2004), em seu trabalho “Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil”, propõe entender o RPG como um produto da indústria cultural, e como um jogo de produção de narrativas ficcionais. Dentro dele, quem ouve a história se torna parte dela. Dessa forma, a autora busca, através das propostas dos livros de regras, entender como ensinar a produzir ficção em grupo, dentro do jogo e de forma oral.

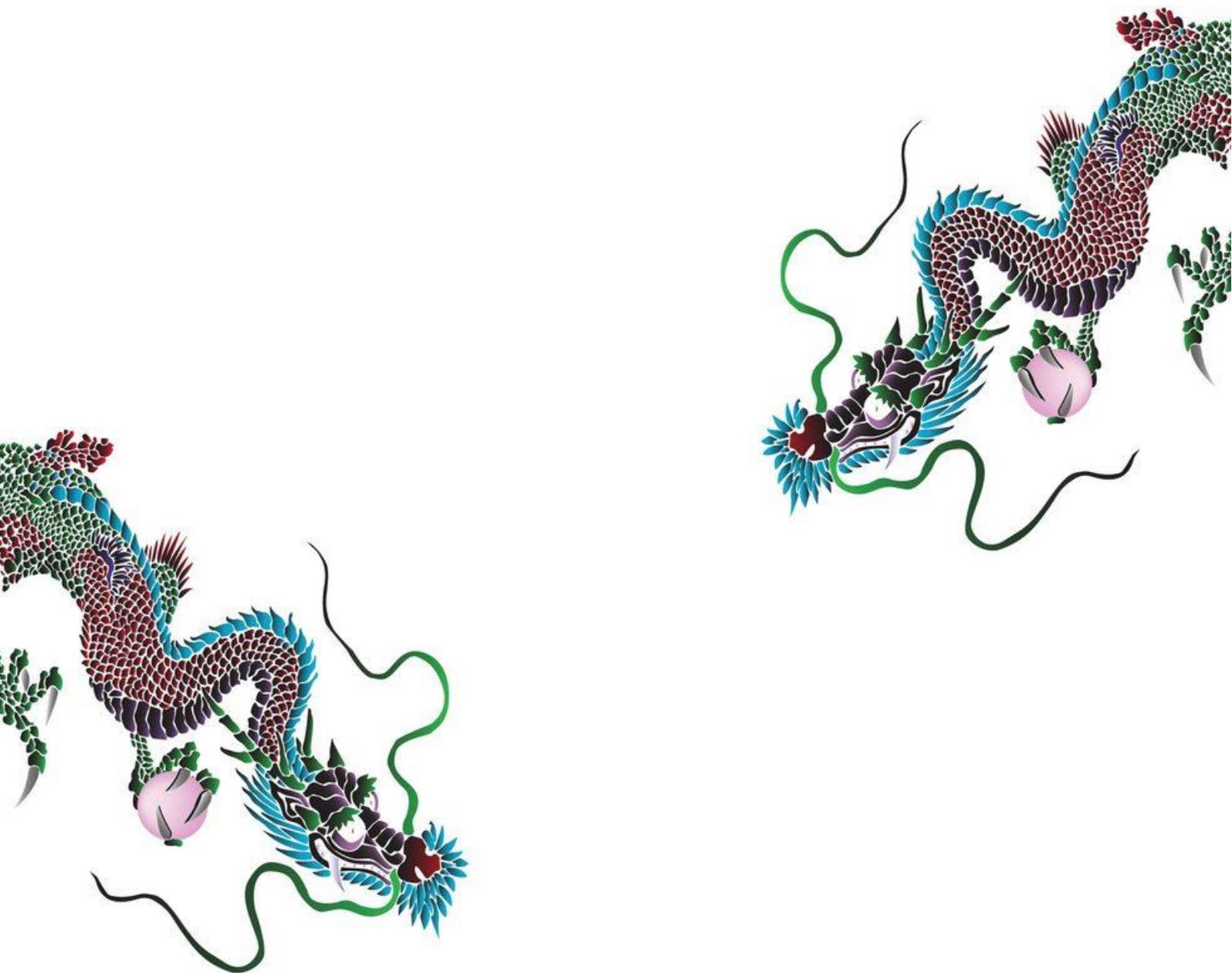
Schmit (2008), ao conceituar o RPG e também as teorias Vigotskianas em seu trabalho “RPG e educação - Alguns apontamentos teóricos”, vê várias possibilidades de explorar o jogo tanto no meio escolar como enquanto ambiente de estudo das funções psicológicas no mundo contemporâneo. Schmit propõe o RPG como meio de avaliação da Zona de Desenvolvimento Proximal, podendo ser testada *in loco* pelo pesquisador, pelo educador ou pelo psicólogo que podem tomar o papel de narradores no jogo.

Já Fujji (2010), em seu trabalho “Um estudo sobre a argumentação no RPG nas aulas de biologia” desenvolve uma revisão bibliográfica das principais teorias que visam a descrever e analisar a argumentação, seja do ponto de vista da psicologia, da filosofia ou dos estudos da Educação. A partir disso, o autor descreve a utilização de uma aventura de RPG dentro da sala de aula de biologia e analisa de que forma os alunos envolvidos na pesquisa desenvolvem argumentação e constroem, a partir das interações dentro do jogo, o conhecimento científico objetivo das aulas de biologia.

Há dois pontos de maior relevância a se considerar aqui. O primeiro é a inevitável conclusão de que o RPG é um contexto de situação que pode ser entendido e utilizado como objeto de estudos de diversas áreas do conhecimento, configurando como um objeto multidisciplinar, que oferece a diversos campos de estudo a possibilidade de usá-lo como objeto de pesquisa e ferramenta para fins diversos. Acima, vimos o RPG sendo utilizado dentro da biologia, da psicologia, dos estudos da educação e das ciências sociais, e isto corrobora com a afirmação de que o RPG é um objeto de estudo multidisciplinar. O segundo ponto a ser notado é a predisposição do RPG para ser usado como uma ferramenta para fins pedagógicos. A grande maioria dos estudos desenvolvidos sobre o RPG aqui no Brasil, como pode ser notado, se dão na área educacional. Todas as pesquisas aqui citadas e outras tantas que não serão descritas neste trabalho, demonstram que o jogo RPG tem grande potencial de servir ao processo de ensino/aprendizagem, independente da disciplina ou do conteúdo a ser ensinado, uma vez que pode ser manipulado e organizado de forma a criar contextos de situação nos quais é possível trabalhar com uma vasta gama de conhecimentos diferentes.

Um último estudo que se faz bastante relevante em diálogo com a pesquisa aqui desenvolvida, é o de MARTINS (2007), e seu trabalho “Um estudo do perfil textual de *role playing games* ‘pedagógicos’”. Neste estudo, a autora analisa as características textuais que compõem o jogo de RPG, a partir da teoria ergótica da literatura, proposta

por Aarseth (1997). Após sua análise, Martins afirma que o valor pedagógico do RPG não se encontra no conteúdo informacional que poderia ser transmitido dentro do jogo, através de seus textos complementares ou dos conteúdos pedagógicos específicos de uma disciplina qualquer sendo trabalhado dentro da história desenvolvida, mas sim no contato e manuseio do aprendiz com um tipo singular de (macro)texto, que constitui o contexto de situação RPG. Esta constatação, como já visto, é de primária importância para justificar o trabalho aqui desenvolvido.



### 3. METODOLOGIA

#### 3.1. COLETA E TRANSCRIÇÃO DO *CORPUS*

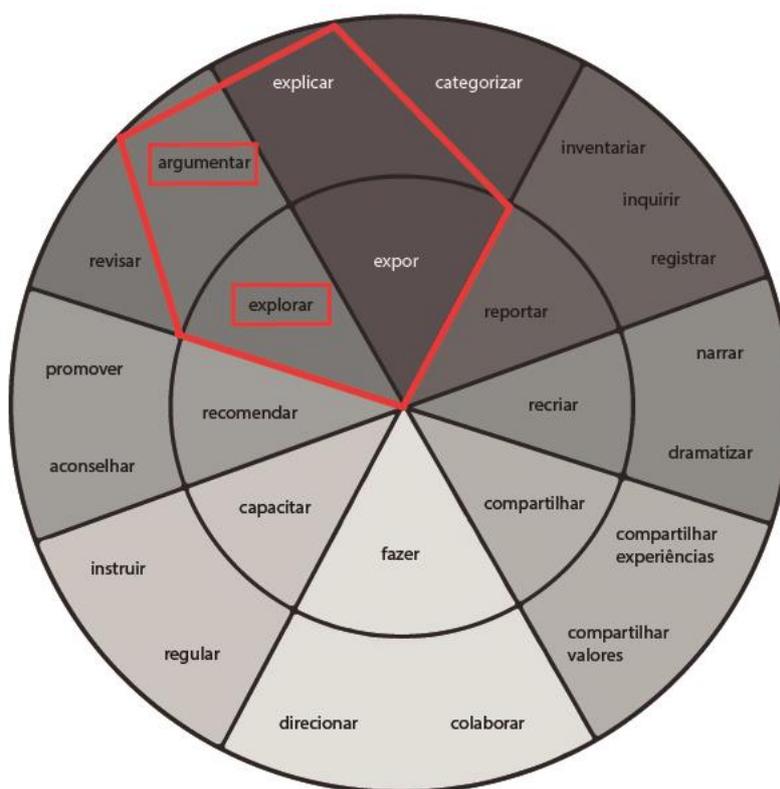
Para chegar ao objetivo de analisar e descrever um registro linguístico, este trabalho se pauta não em exemplificações forjadas da língua, mas sim em um *corpus* coletado em situação de uso real por falantes da mesma. Viana (2010) baseando-se em Tsui (2004) diz, a esse respeito, que “a intuição permite o acesso ao conhecimento internalizado que se tem sobre uma língua ou ao que se imagina ser a mesma, o que não corresponde necessariamente ao seu uso efetivo” (VIANA, 2010, p. 26). Mais à frente em seu trabalho, o autor mostra que a alternativa à abordagem de uma língua a partir de seu entendimento intuitivo é que o pesquisador se valha do uso de dados produzidos por usuários da língua. E é nisso que consiste o *corpus*. Sanches (1995), define *corpus* como:

Um conjunto de dados lingüísticos (pertencentes ao uso oral ou escrito da língua, ou a ambos), sistematizados segundo determinados critérios, suficientemente extensos em amplitude e profundidade, de maneira que sejam representativos da totalidade do uso lingüístico ou de algum de seus âmbitos, dispostos de tal modo que possam ser processados por computador, com a finalidade de propiciar resultados vários e úteis para a descrição e análise’ (Sanchez, 1995, pp. 8-9, *apud* SARDINHA, 2000, p. 338)

Partindo destas justificativas, e com base nos argumentos apresentados na seção 2. JUSTIFICATIVA, deste trabalho, o primeiro passo metodológico foi a coleta e transcrição de um *corpus* formado por gravações de uma seção de jogo de RPG, constituído de 23.575 (vinte e três mil, quinhentos e setenta e cinco) *tokens*. Biber (2002) sugere que um *corpus* formado por 1.000 *tokens* já é suficiente para representar a língua em sua totalidade. Já Reppen (2010) aponta algumas questões que o pesquisador necessita fazer antes de escolher quais partes de suas gravações irá transcrever, e de que forma essa transcrição será feita. Quanto a isso, seguiremos as regras de transcrição fonética e etiquetamento padronizadas pelo CALIBRA.

Deste *corpus* inicial, formado pelo macrotexto do RPG, fazia-se necessário identificar e isolar o objeto desta pesquisa, o texto argumentativo. Dado que a definição dos limites que cercam nosso objeto precisa se depreender da teoria, o segundo passo metodológico foi a aplicação de procedimentos teóricos para a identificação e compilação do objeto dessa pesquisa. Assim, nosso *corpus* efetivo de análise foi coletado a partir dos seguintes critérios: primeiro, com base nos quatro modos de produção sugeridos por Halliday & Mathiessen (2014) escrito/monólogo, escrito/diálogo, falado/monólogo e falado/diálogo, a natureza do jogo de RPG de mesa possibilita apenas a escolha pela categoria “diálogo”. Embora exista a possibilidade de o modo de produção ser escrito, em um jogo que se dê, por exemplo, via ferramentas de *chat*, optamos aqui por lidar com o modo de produção falado, tendo assim nosso objeto classificado como “falado/diálogo”. O segundo critério para a coleta do nosso *corpus* efetivo de análise se deu com base em uma representação taxonômica da natureza das atividades sociosemióticas, ou processos sociosemióticos, (URE, 1989), que constituem uma situação (HALLIDAY & MATHIESSEN, 2014). Segundo Halliday & Mathiessen, estas atividades se dividem em duas grandes categorias: atividades de “fazer” e atividades de “significar”. A segunda categoria se subdivide em sete: explicar, relatar, recriar, compartilhar, recomendar, capacitar e expor. Ainda de acordo com os autores, estas atividades podem tanto ser representadas tipologicamente, como um sistema, quanto topologicamente, com base nas possíveis relações dinâmicas entre as categorias. Esta segunda forma de representação serve melhor a este trabalho por permitir demonstrar as possíveis sobreposições entre categorias que acabam por gerar contextos referentes a determinados tipos de texto.

Dadas as particularidades que compõem o contexto de situação ao qual o objeto deste trabalho pertence, o texto argumentativo do jogo de RPG de mesa se situa, dentro da roda dos processos sociosemióticos, na sobreposição das atividades de explorar e expor, tendo como processo principal o de argumentar e como processo secundário o de explicar, como pode ser visto na figura abaixo:



*Figura 7 - Roda dos processos sociosemióticos em uma visão topológica. (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014. p. 37)*

O terceiro critério utilizado para a definição do nosso objeto de pesquisa são as três dimensões que constituem um contexto e também um registro: o campo, a sintonia e o modo (HALLIDAY, 1978/2014). De acordo com esse critério, temos o texto argumentativo situado dentro dos seguintes elementos:

- 1- A respeito do contexto de situação RPG, suas relações fora da narrativa, sua constituição como situação e como jogo.

**a) SINTONIA:**

A sintonia se refere aos papéis desempenhados pelos participantes envolvidos na situação. No RPG, temos os seguintes papéis institucionais sendo exercidos:

**Participante (narrador):** exerce controle sobre o mundo e sobre as relações entre o mundo e os jogadores; tem responsabilidade pelo desenvolvimento da narrativa no sentido de criar aquilo que se desdobra na frente dos jogadores.

**Participantes jogadores:** exercem controle sobre seus próprios personagens; não têm controle sobre o mundo mas interagem e interferem nele; têm responsabilidade pelo desenvolvimento da narrativa no sentido de atuar no mundo no qual se inserem.

- a. **Status:** Há dois tipos diferentes na relação de status que se apresenta no RPG, uma vez que existem duas categorias diferentes de participantes: os jogadores e o narrador. O status entre os jogadores tende a ser igual, a menos que você tenha um grupo formado por jogadores com graus diferentes de experiência. Nesta situação, é possível que os jogadores menos experientes se vejam em uma relação desigual com os jogadores mais experientes. Dessa forma, essa categoria deve ser analisada em cada situação específica. Pode-se dizer que, como um padrão, os jogadores estão em uma situação de status igual.

Há também a relação de status entre os jogadores e o narrador. Neste caso, o RPG como instituição dá ao narrador o status mais elevado, fazendo com que a relação seja desigual.

- b. **Solidariedade:** Esta é uma característica mais variável em uma mesa de RPG. O grupo pode ser formado tanto por amigos muito próximos quanto por pessoas que não se conheciam antes de se reunirem para jogar.

**b) CAMPO:**

Dentro desta categoria, a natureza das atividades sociossemióticas é variada. Processos como o narrativo, argumentativo e explicativo, entre outros, constituem o macrotexto do RPG.

- a. **Estrutura:** Quanto a esta característica, o RPG é uma atividade estruturada por procedimentos. Uma série de processos específicos são seguidos e cumpridos para que o jogo possa existir e se desenvolver
- b. **Especificação:** O RPG se configura como uma situação de especificação geral, uma vez que a atividade se define como interpretar personagens e contar histórias coparticipativas

**c) MODO:**

- a. **Constituindo o campo:** A propósito da quantidade de trabalho exercido pela língua em relação ao que está acontecendo na situação do RPG, o jogo é completamente constituído por língua, desde a construção das personagens e do mundo aonde o jogo irá se passar até as relações entre os jogadores e entre suas personagens.
- b. **Monólogo/diálogo:** O RPG é uma cocriação narrativa e, dessa forma, é inteiramente constituído pelas trocas de significado entre os participantes, o que faz com que o jogo seja um processo de diálogos.

2- A respeito, especificamente, do registro argumentativo dentro do jogo de RPG

- a) **SINTONIA:** Na verdade, a sintonia varia de acordo com as diferentes realizações do registro argumentativo. Tanto as relações de solidariedade quanto as relações de status entre as personagens ou entre os jogadores envolvidos nos processos de negociação podem variar de acordo com cada ocorrência específica. Por exemplo,

podemos identificar um status desigual e um grau de proximidade alto entre os jogadores e o narrador quando estes estão negociando fora de jogo, mas, assim que essa negociação passa para dentro do jogo, a personagem controlada pelo narrador pode estar em uma relação de solidariedade distante em relação às personagens dos jogadores, enquanto as relações de status agora são iguais ou até mesmo as personagens dos jogadores passam a ter status mais elevado que a personagem do narrador.

- a. **Status:** variável
- b. **Solidariedade:** variável

#### b) CAMPO:

Dentro deste registro específico do RPG, é possível identificar os processos sociosemióticos que o configuram. Dessa forma, o texto argumentativo se desdobra na sobreposição dos processos explorar:argumentar & expor:explicar.

- a. **Estrutura:** O texto argumentativo no RPG é, na maioria das vezes, uma atividade estruturada para o processo. Contar uma história, explicar e explorar são processos sociosemióticos envolvidos no jogo.
- b. **Especificação:** Geralmente, textos argumentativos colocam em negociação partes específicas de um conceito ou de um procedimento. Seguindo esta tendência, a negociação no RPG é majoritariamente baseada em discussões a respeito de quais são os procedimentos mais eficientes para cumprir um determinado objetivo ou quais partes de um conceito são verdadeiras ou corretas.

#### c) MODO:

- a. **Constituindo o campo:** A propósito da quantidade de trabalho exercido pela língua em relação ao que está acontecendo nas negociações no RPG, como o jogo é inteiramente constituído por língua, este registro não é diferente.

- b. **Monólogo/diálogo:** O RPG é uma cocriação narrativa e, dessa forma, é inteiramente constituído pelas trocas de significado entre os participantes e as negociações no jogo são feitas através de diálogos.

Podemos concluir que que o texto argumentativo se configura da seguinte forma:

**MODO:** Parece não haver divergência quando à classificação do modo no texto argumentativo: ele é constituído pela língua, sem divisão de trabalho com outros sistemas semióticos; é um diálogo falado, fônico; é orientado para a sintonia, dado que produz significado de persuasão, convencimento e negociação, mas a orientação para o campo não é de todo esquecida, dada a característica explicativa da argumentação no jogo do RPG.

**CAMPO:** Nessa categoria, o texto argumentativo no RPG se estrutura para a atividade. Em geral, aquilo que está sob negociação no jogo são procedimentos ou caminhos para a conclusão de uma atividade. Quanto à especificação, em geral, o texto argumentativo põe sob negociação partes específicas de uma atividade ou de um conceito. Não há negociação a respeito de conceitos gerais, como “como se estruturam as cidades do reino”, mas sim “como é a estrutura física dos esgotos da cidade na qual nós estamos”.

**SINTONIA:** Esta categoria é a que menos se consegue definir, dado que as relações entre os falantes podem ser diferentes em cada realização do texto argumentativo. Enquanto, em geral, nas negociações fora de jogo podemos identificar duas categorias de falantes (narrador e jogadores) e, talvez, afirmar que a relação entre eles é desigual e que o narrador tem poder institucional maior que os jogadores, já entre os jogadores a relação de status pode variar dependendo da mesa de jogo. A própria relação jogador-narrador pode variar dependendo da mesa de jogo. Numa mesa na qual todos são novatos, por exemplo, o poder do narrador pode não existir, estando todos os jogadores em igual situação de status. Já quanto à solidariedade, essa categoria é ainda mais variável do que a anterior, dado que uma mesa pode ser formada tanto de pessoas que já se conhecem há muito tempo quanto de pessoas que se conheceram para o jogo. Os jogadores podem ser

mais ou menos experientes no jogo e este também é um fator que torna a solidariedade variável.

Dentro de jogo essas variações de status e solidariedade também são grandes: o narrador com poder desigual (maior) fora de jogo, pode interpretar uma personagem com poder desigual (menor) em relação aos outros personagens do jogo. Nesse caso, haveria duas relações de poder entre dois participantes que se modificariam de acordo com os papéis desempenhados pelos falantes (seja o papel de si próprio nas relações fora de jogo, seja o papel de seu personagem na relação dentro de jogo).

Após a aplicação simultânea das categorias teóricas descritas acima, tornou-se possível identificar com precisão e de forma técnica o objeto de estudo de nossa pesquisa, ao qual chamamos no decorrer do trabalho de texto argumentativo, como definido na seção 1. INTRODUÇÃO. Ao longo do *corpus* inicial foi possível identificar dezesseis ocorrências do texto argumentativo, das quais selecionamos dez<sup>25</sup> aleatoriamente para compor o nosso *corpus* efetivo de análise, como mostrado na tabela a seguir:

Texto Argumentativo	Etiqueta	Classificação	Número de <i>tokens</i>
01	TA_01	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	149
02	TA_02	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	99
03	TA_03	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	104
04.b	TA_04.b	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	1003
04.c	TA_04.c	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	56
04.d	TA_04.d	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	18
04.e	TA_04.e	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	96

<sup>25</sup> Ressaltamos que o bloco argumentativo 4 se desdobra em cinco partes: 4.a, 4.b, 4.c, 4.d e 4.e. A parte 4.a, no entanto, não se configura como parte nuclear do texto argumentativo, sendo a narrativa a partir da qual se desenvolve o embate argumentativo em 4.b e, portanto, embora sua identificação como pertencente ao bloco argumentativo 4 seja necessária, sua análise não é objeto deste trabalho. Da mesma forma, o bloco argumentativo 6 se desdobra em duas partes: 6.a e 6.b. Maiores detalhes a respeito destes blocos serão oferecidos na seção 6. ANÁLISE.

05	TA_05	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	297
06.a	TA_06.a	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	641
06.b	TA_0b	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	59
07	TA_07	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	263
08	TA_08	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	104
09	TA_09	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	658
10	TA_10	Explorar:argumentar&expor:explicar/falado/diálogo	248
		TOTAL DE TOKENS	3795

Tabela 2 - Classificação e organização do corpus.

Depois de compor o nosso *corpus* efetivo de análise, passamos a trata-lo de acordo com a metodologia da modelagem e perfilação gramatical, como proposta por FIGUEREDO (2014).

### 3.2. TIPOLOGIA E TOPOLOGIA

Antes de entrarmos nas questões de modelagem e perfilação gramatical, faz-se importante definir os conceitos de tipologia e topologia. Pode-se definir a tipologia como uma forma de classificação ou taxonomia de um conjunto qualquer de elementos de acordo com critérios predefinidos. Essa taxonomia pode ser representada através, por exemplo, de classificação em gráfico árvore ou de uma rede de sistemas (MATTHIESSEN *et al.*, 2010). Figueredo (2014) destaca que a tipologia abrange “o conjunto de relações de oposição nos sistemas [...]. Na descrição gramatical, a tipologia pode se associar à organização paradigmática, uma vez que captura o aspecto das escolhas das funções, dividindo-as assim em tipos (i.e. classes)” (FIGUEREDO, 2014, p.26).

Dentro da LSF a classificação tipológica é representada por rede de sistemas a partir das quais se demonstram as relações entre significante e significado da língua bem como a profundidade de delicadeza dos termos dentro dos sistemas. No entanto, uma representação tipológica não dá conta de demonstrar certas relações existentes entre

funções, aquelas que não são de natureza paradigmática, mas que se fazem na relação dinâmica entre duas ou mais funções bem como entre sua proximidade semântica.

Dessa forma, faz-se necessário à teoria encontrar uma forma de representação que dê conta das relações cuja rede sistêmica não dá conta de representar. Apresenta-se, então o conceito de topologia. Lemke (1987), define a topologia da seguinte maneira: “em termos matemáticos, uma topologia é um conjunto de critérios que estabelecem graus de proximidade [espacial] entre membros de uma categoria” (Lemke, 1999, p. 2-3.). Através da representação topologia, pode-se demonstrar relações que não estão presas a apenas um eixo da teoria, como mostra Figueredo (2014): “A topologia, por sua vez, se define como a representação multiaxial que estabelece um espaço no qual as categorias são dispostas de forma gradual e em posição relativa” (FIGUEREDO, 2014, p.26).

Percebe-se que a representação espacial das relações entre as funções possibilita que investiguemos as relações dinâmicas entre elas. Segundo Matthiessen *et al.* (2010), em uma representação topológica “quanto mais as categorias são agnatas, mais próximas elas estão no espaço; quanto menos agnatas, mais distantes elas estão” (MATTHIESSEN *et al.*, 2010, p. 230-31)<sup>26</sup>. Para Figueredo (2014), “a topologia busca depreender as relações entre as funções que não são definidas pela oposição ou pela escolha, mas que, de outra forma, se associam por outras formas, tais como as coocorrências nos textos, as frequências, ou a proximidade semântica (FIGUEREDO, 2014, p. 26)

Podemos então concluir, dadas as explicações, dois fatos. Primeiro, a tipologia e a topologia são formas complementares de representação da língua, cada uma dando conta de aspectos distintos da relação entre os elementos do sistema. Segundo, é necessário à teoria que se desenvolvam as representações topológicas em consonância com as representações sistêmicas.

### 3.3. PERFILAÇÃO GRAMATICAL

Enquanto itens lexicais são facilmente recuperáveis dentro de um *corpus*, as funções gramaticais são raramente realizadas de forma aparente pela expressão; ao

---

<sup>26</sup> “the more agnate categories are, the closer they are in space; and the less agnate categories are, the further apart they are” (MATTHIESSEN *et al.*, 2010, p. 230-31)

contrário, sua realização está na relação entre itens linguísticos (FIGUEREDO, 2014). Dessa forma, a perfilação gramatical se apresenta como uma metodologia de análise, investigação e descrição de funções gramaticais e de suas relações dinâmicas no processo de construção de significado. Figueredo (2014) afirma que “Na perfilação gramatical, a anotação do *corpus* para funções gramaticais torna-se um passo metodológico, a qual abre a possibilidade para a compilação de *corpora* de funções gramaticais (cf. PAGANO *et al.*, 2014).” (FIGUEREDO, 2014, p. 18). Adiante, o autor ressalta a validade da perfilação gramatical do *corpus* como forma de permitir uma análise que não se dê somente “na relação item lexical/*token*, compreendendo igualmente categorias teóricas/funções gramaticais” (FIGUEREDO, 2014, p.19). Dessa forma, ao utilizarmos da perfilação gramatical, estaremos focando nossa pesquisa não nos elementos lexicais que formam o texto argumentativo, mas sim, e isto é o mais relevante, nos sistemas que o constituem.

A perfilação gramatical, tal como proposta neste trabalho, utiliza-se das categorias e da classificação linguística apresentadas pela LSF. Esta teoria se mostra adequada ao objetivo aqui proposto dado que dá conta de apreender de forma abrangente os mecanismos de produção de significado das línguas como um todo, passando por todos os seus estratos. Além, disso, a LSF oferece uma organização sistêmica da língua, o que converge com o objetivo aqui proposto.

Assim, a perfilação gramatical é composta pelas seguintes etapas. Primeiro, é necessário que se faça o mapeamento das funções gramaticais constituintes de um determinado texto. Esta análise é feita com base nas categorias da LSF, de forma que ao final, apresente-se um *corpus* constituído de todas as funções gramaticais que compõem determinado texto. A segunda etapa consiste na determinação da distância topológica entre as funções encontradas no texto. Aqui, é necessário que se tenha tanto uma descrição tipológica (sistêmica) quanto topológica (espacial) da(s) língua(s) a ser(rem) analisada(s). Para tanto, é atribuído um valor referente à unidade de distância gramatical entre uma função e outra, como pode-se visualizar na imagem a seguir.

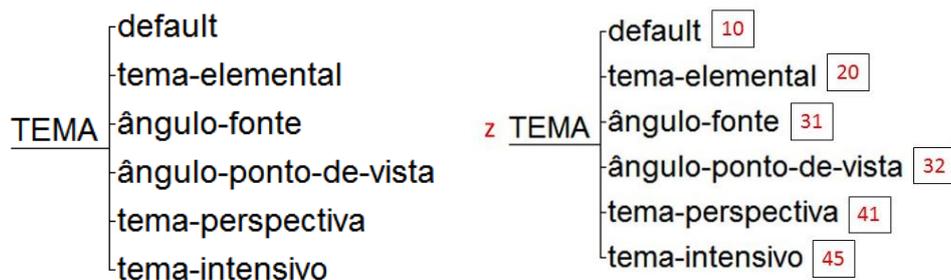


Figura 8 - Sistema de TEMA do português brasileiro simplificado.

Uma vez atribuídos estes valores, o texto, que antes era verbal, pode ser representado numericamente. Esta característica da perfilação gramatical é uma importante ferramenta no sentido de possibilitar uma análise textual feita por computador, convergindo, assim, com os propósitos da linguística de *corpus*, uma das bases teóricas deste trabalho. Como dito anteriormente, a perfilação gramatical busca analisar e representa as relações dinâmicas entre as funções que compõem um determinado texto. Dessa forma, faz-se relevante a utilização de uma representação topológica dos sistemas gramaticais. Assim, a figura 9 passa a poder ser representada topologicamente da seguinte maneira:

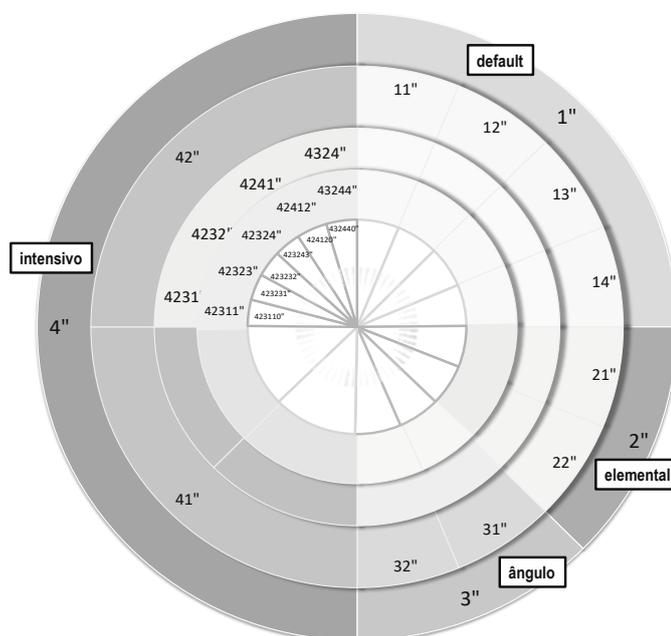


Figura 9 - Representação topológica do sistema de TEMA do português brasileiro.

Vale ressaltar que os valores atribuídos a cada função não equivalem a uma distância específica, mas sim ao ponto que cada função ocupa em relação ao ponto zero de seu eixo.

De acordo com a metodologia da modelagem e perfilação gramatical, após identificarmos o texto argumentativo, passamos a descrever como ele se organiza segundo as três metafunções propostas por Halliday & Mathiessen (2014). Segundo os autores, as duas funções básicas da língua são a de construir/interpretar as experiências humanas e encenar/representar as relações pessoais e sociais entre os seres humanos. A esta primeira função os autores chamam ideacional e à segunda, interpessoal. Há ainda, uma terceira função da língua que é a de transformar e possibilitar tanto as representações das experiências quanto das relações humanas através de sequências organizadas de discurso. A esta função, os autores chamam textual. Assim, constituem-se as três metafunções<sup>27</sup> da língua: ideacional, interpessoal e textual.

Como dito anteriormente, o objetivo deste trabalho é descrever como a gramática se organiza para gerar o texto argumentativo e, assim, fez-se necessário descrever nosso objeto através das três funções oracionais que realizam as metafunções da língua: a TRANSITIVIDADE realiza a metafunção ideacional; o MODO realiza a metafunção interpessoal e o TEMA realiza a metafunção textual.

- 1) TRANSITIVIDADE: Relativamente à TRANSITIVIDADE, utilizou-se os cinco tipos de processo: Material, Mental, Verbal, Relacional e Existencial
  
- 2) MODO: é responsável por encenar e realizar as relações sociais entre os falantes e encenar as trocas, na demanda e fornecimento de bens e de informações. Dentro deste sistema, temos as seguintes funções: Imperativo:Jussivo, Imperativo:Sugestivo, Indicativo:Declarativo, Indicativo:Interrogativo:Polar, e Indicativo:Interrogativo:Elemental.

---

<sup>27</sup> Os autores justificam a utilização do termo “metafunção” por considerar que “a característica de ‘ser funcional’ é intrínseca à língua: ou seja toda a arquitetura da língua se organiza funcionalmente”

- 3) TEMA: é o ponto de partida da mensagem, o alicerce a partir de onde a produção de significado se desenvolve. O TEMA gera as seguintes funções: Default, Tema Elemental, Ângulo Fonte, Ângulo Ponto de Vista, Perspectiva, Intensivo.

Toda essa descrição foi feita no UAM CopusTool©, um programa de anotação e classificação semiautomática de segmentos de texto ou de textos completos, de criação de sistemas e estruturas retóricas, que gera dados estatísticos a respeito das categorias de análise empregadas pelo pesquisador. A partir da anotação do *corpus* segundo as funções descritas, chegamos ao nosso *corpus* de funções gramaticais:

Text ID	Clause ID	GLEASON SCALE TRANSITIVITY (X)	GLEASON SCALE MOOD (Y)	GLEASON SCALE THEME (Z)
TA_01	_01	zero	FALSO	zero
TA_01	_02	verbal	30	imperativo jussivo
TA_01	_03	relacional	40	indicativo declarativo
TA_01	_04	material	10	indicativo declarativo
TA_01	_05	material	10	indicativo declarativo
TA_01	_06	material	10	indicativo declarativo
TA_01	_07	material	10	indicativo declarativo

Tabela 3 - Exemplo de representação da anotação do corpus em funções gramaticais

Após coletar, transcrever e classificar nosso *corpus* tal como foi descrito, passamos então à análise de como a gramática realiza e constitui o texto argumentativo.



#### 4. ANÁLISE DO TEXTO ARGUMENTATIVO

##### 4.1. ANÁLISE INDIVIDUAL DA FORMAÇÃO DA FASE ARGUMENTATIVA DENTRO DO TEXTO ARGUMENTATIVO 1 (TA\_01)

Para que possamos entender de forma completa como o texto argumentativo (doravante, TA) se constitui, vamos partir da análise de um TA individual (TA\_01), vendo como as metafunções textual, interpessoal e ideacional são empregadas pela gramática oracional, gerando significado. Após esta análise, falaremos de quais fases constituem os textos argumentativos e de quais funções constituem estas fases. Dessa forma, faremos uma análise completa, observando e descrevendo nosso objeto a partir das visões “de cima”, “de baixo” e “ao redor”, HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014.

##### 4.1.1. ANÁLISE TEXTUAL

A partir dos dados estatísticos gerados pelo programa UAM CopusTool®, podemos analisar como a gramática constrói significado em TA\_01, com foco nos pontos de partida das mensagens, tendo como perspectiva como o texto organiza a distribuição das mensagens. Podemos ver os resultados na tabela a seguir:

CATEGORIA	FREQUÊNCIA	FREQUÊNCIA RELATIVA
<b>TEMA</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>
Default	16	69,57%
Elemental	0	0%
Ângulo-fonte	0	0%
Ângulo-ponto-de-vista	0	0%
Proeminente perspectiva	3	13,04%
Proeminente intensivo	4	17,39%

*Tabela 4 - Frequência de ocorrências das categorias de TEMA em TA\_01*

A partir da tabela podemos perceber que TA\_01 é composto primariamente pelo Tema Default (69,57%), mas, de forma secundária, ele é formado de Tema Proeminente, cujos itens Perspectiva (13,04%) e Intensivo (17,39%) somam 30,43% do total de ocorrências no texto.

De acordo com FIGUEREDO (2011), “o Tema Default é a confluência do elemento crítico interpessoal, a partícula de origem do quantum de mudança e a proeminência que mantém a continuidade em uma fase do texto, conservando a orientação para o campo” (FIGUEREDO, 2011, p. 144). Ele é responsável por manter o assunto do texto. Ainda sobre o Tema Default, ele é o orientado para o modo & direcional. Em TA\_01, o Tema Default realiza funções diferentes, como mostrado abaixo:

GLEASON SCALE THEME (Z)	TEXTO ARGUMENTATIVO 1	
	narrativa sobre a escolha da taverna pelos aventureiros	
zero	0 G então, Luiz	
default	10 A diga aí GRUNTAR	
proeminente intensivo	42 G não, não, tudo bem.	
default	10 G Eu não vou atrapalhar tua aventura não	
default	10 G mas eu não iria numa taverna melhor custo benefício não, cara.	
default	10 G Eu ia na mais paupérrima que tivesse	
default	10 G mas eu... não vou atrapalhar	
proeminente intensivo	42 A {mas é...} a paupérrima você até foi	
proeminente intensivo	42 A você até foi	
proeminente intensivo	42 A mas na paupérrima tava muito paupérrima.	
default	10 A Não tinha ninguém na paupérrima,	
default	10 A tava muito pobre.	
default	10 A Aí você olhou,	
default	10 A falou	
proeminente perspectiva	41 A “puxa vida, mas se eu tô querendo... dinheiro se eu tô querendo aventura, eu vou ficar aqui com essa galera,	
default	10 A essa mulambada toda dessa taberna aqui num tá valendo.	
default	10 A E aí cê foi subindo de nível até chegar na no no velho touro falante	
default	10 A aonde você viu	
proeminente perspectiva	41 A que “opa, aqui tem movimento,	
proeminente perspectiva	41 A aqui tá valendo a pena”	
default	10 G tá bom assim	

Tabela 5 - Transcrição de TA\_01 e sua anotação quanto ao sistema de TEMA

Por exemplo, na fala de G, o Tema Default focaliza o jogador como ponto de partida para as informações que constituem seu ponto de constatação:

	Não vou atrapalhar
<b>eu</b>	Não iria numa taverna melhor custo benefício
	Ia na mais paupérrima

Já na fala de A, o Tema Default tanto realiza o tema da oração existencial “não tinha ninguém na paupérrima”, quanto retoma como ponto de partida a informação que anteriormente tinha sido expressa por um Tema Proeminente, “[a taverna] tava muito pobre”, e também retoma o ponto de partida utilizado por G em sua fala. Das onze ocorrências de Tema Default entre as falas de G e A compreendidas na primeira faixa azul indicada à direita, oito delas colocam o jogador G como ponto de partida, como podemos ver no exemplo abaixo:

	Não vou atrapalhar
<b>Eu</b>	Não iria numa taverna melhor custo benefício
	Ia na mais paupérrima
	Não vou atrapalhar
	Olhou
	Falou
<b>Você</b>	Foi subindo de nível
	Viu

Percebe-se que no decorrer da produção de significado, aquilo que estava sendo posto em jogo eram as decisões de G a respeito de qual taverna sua personagem teria escolhido. Assim, G se mantém no ponto de partida de seu discurso, tendo como ponto de chegada tanto sua decisão de não atrapalhar a aventura quanto o seu argumento de que sua escolha teria sido diferente daquela narrada pelo mestre. Em contrapartida, como forma de contra-argumentar a respeito dessa demanda de G, A opta por manter o jogador como ponto de partida e escolhe como ponto de chegada os motivos pelos quais, no fim das contas, a personagem de G optou pela taverna que A havia escolhido anteriormente.

Mudemos, então, nosso foco para os Temas Proeminentes. Figueredo (2011) afirma que

a SELEÇÃO PROEMINENTE compreende as opções que provocam mudança na interpretação da mensagem; quer para o desenvolvimento do texto (descontinuidade), para o Rema da oração, ou ainda, em conjunto com a INFORMAÇÃO, para a informação com status de nova. (FIGUEREDO, 2011, p.151)

Ainda segundo o autor,

os termos que geram este sistema são não-orientado, pelo fato de os Temas Proeminentes não se pautarem pelo MODO. Não-direcional, pois a estrutura para o emprego de Proeminentes não parte da origem da mudança, mas dá proeminência a alguma perspectiva sob a qual se interpreta a mudança. (FIGUEREDO, 2011, p.152)

Neste âmbito, constatamos a ocorrência de 30,43% de Temas Proeminentes, divididos entre Perspectiva (13,04%) e Intensivo (17,39%).

O Tema Proeminente Intensivo é responsável por introduzir uma mudança de fase no fluxo do discurso, seja por introdução de um novo item ou por contraste com um novo item (FIGUEREDO, 2011, p.154). Podemos perceber na segunda fala de G que, ao contrário daquilo que se espera como continuação de sua primeira fala, “então, Luiz”, o jogador introduz uma oração como se ele tivesse resolvido sua própria demanda antes de expressá-la: “não, não, tudo bem; eu não vou atrapalhar tua aventura não”. Já na fala de A, podemos perceber um exemplo de contraste com um novo item. O narrador pega o elemento em discussão, (a taverna), e coloca-o em posição temática para, a partir desse ponto de partida, desenvolver o início de seu argumento: “{mas é...} **a paupérrima** você até foi; você até foi; **mas na paupérrima** tava muito paupérrima”

Já o Tema Proeminente Perspectiva é responsável por mudar o foco de interpretação de um assunto sem mudar sua fase (FIGUEREDO, 2011, p.154). Relativo a este item, podemos perceber que esta mudança de perspectiva sem mudança de fase na seguinte sequência: “**Aí você** olhou; [**você**] falou; “*puxa vida, mas se eu tô querendo.... dinheiro, se eu tô querendo aventura, eu* vou ficar aqui com essa galera”. Nesta

sequência, percebemos que o Tema “eu” se mantém nas duas primeiras orações, que representam aquilo que a personagem de G estava fazendo. Na terceira oração, embora este continue sendo o foco da oração, agora ele está sob uma perspectiva diferente, neste caso, uma perspectiva condicional (destacada em itálico e sublinhado). Da mesma forma, nas orações “que ‘opa, aqui tem movimento; aqui tá valendo a pena””, podemos identificar uma perspectiva espacial para as orações existencial e relacional.

#### 4.1.2. ANÁLISE INTERPESSOAL

De acordo com os dados gerados pelo programa UAM CopusTool©, dessa vez, concentramos nosso foco em entender como TA\_01 se configura do ponto de vista das negociações e das relações de poder e afinidade entre os falantes. A tabela a seguir nos mostra as porcentagens referentes à análise de TA\_01 segundo o sistema de MODO:

CATEGORIA	FREQUÊNCIA	FREQUÊNCIA RELATIVA
<b>MODO</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>
Indicativo Declarativo	21	91,30%
Indicativo Interrogativo Polar	01	4,35%
Indicativo Interrogativo Elemental	00	00%
Imperativo Jussivo	01	4,35%
Imperativo Sugestivo	00	00%

*Tabela 6 - Frequência de ocorrências das categorias de MODO em TA\_01*

A partir dos dados da tabela, TA\_01 é quase completamente constituído pelo modo Indicativo Declarativo (91,30%), com uma ocorrência de Imperativo Jussivo e uma ocorrência de Indicativo Interrogativo Polar. Segundo Figueredo (2011), das funções discursivas iniciais, a de **fornecer informação**, ou as declarações “são realizadas pela gramática do português brasileiro por orações indicativas, no modo verbal indicativo e movimento tônico de queda” (FIGUEREDO, 2011, p. 175). A partir disso, há que se ressaltar que TA\_01 apresenta uma característica singular em relação às outras TAs: sua

fase de questionamento/refutação do fato, elemento inicial das fases argumentativas é formada por uma onda de fornecimento de informação, como podemos ver nas falas de G destacadas em rosa (ver tabela 7).

GLEASON SCALE MOOD (Y)		TEXTO ARGUMENTATIVO 1	
		narrativa sobre a escolha da taverna pelos aventureiros	
zero	FALSO	G então, Luiz	
imperativo jussivo	11	A diga ai GRUNTAR	
indicativo declarativo	20	G não, não, tudo bem.	
indicativo declarativo	20	G Eu não vou atrapalhar tua aventura não	
indicativo declarativo	20	G mas eu não iria numa taverna melhor custo benefício não, cara.	
indicativo declarativo	20	G Eu ia na mais paupérrima que tivesse	
indicativo declarativo	20	G mas eu... não vou atrapalhar	

Tabela 7 - Representação da onda de informação questionamento/refutação em TA\_01

Esta peculiaridade não é tão incomum e parece ser uma possibilidade de escolha aceitável para o tipo de registro que estamos descrevendo. Uma vez que o RPG se constitui de uma cocriação narrativa, os participantes se valem desse tipo de texto para constituir outros tipos, tais como o texto argumentativo. Nesse caso, G opta por narrar o que seu personagem teria feito se o jogador pudesse ter escolhido seu curso narrativo, em vez de criar uma demanda de mudança ou readaptação da história por parte de A.

Em geral, nos outros TAs, a fase de questionamento/refutação do fato é realizada por uma **interrogativa** ou por um **comando**, o que parece estar em maior acordo com o que Figueredo (2011) afirma a respeito de outras duas funções discursivas iniciais, a pergunta e o comando. De acordo com o autor, as indicativas interrogativas polares e elementais são responsáveis pelas **demandas de informação**, ou perguntas, enquanto que as **demandas de bens-&-serviços** se dão através dos imperativos em português brasileiro.

GLEASON SCALE MOOD (Y)		TEXTO ARGUMENTATIVO 2	
zero	FALSO	A Ok?	
imperativo sugestivo	12	A Deixa eu botar pra vocês aqui...	
indicativo declarativo	20	A Esse é o Galdor.	
indicativo declarativo	20	A To passando pra galera da stream também.	
zero	FALSO	A Tá?	
indicativo interrogativo polar	21	I esse maracujá murcho aí, maluco?	

Tabela 8 - Representação da onda de informação questionamento/refutação em TA\_02

Ainda, se observarmos essa fase inicial de TA\_01 (tabela 7), podemos perceber que a utilização do Modo Imperativo Jussivo foi uma ferramenta de A não apenas para demandar a informação que G sinalizou ao falar “então Luiz”, mas também para habilitar o jogador a expressar sua demanda: “diga aí, GRUNTAR”. Juntas, estas duas orações constituem uma importante onda de informação da fase argumentativa, que caracteriza a necessidade que se configura em alguns momentos do jogo de RPG de o jogador pedir permissão ou sinalizar sua vontade de interferir na narrativa, de forma a esperar que o narrador conceda a ele essa oportunidade.

#### 4.1.3. ANÁLISE IDEACIONAL

Para finalizarmos a análise de TA\_01 a partir das três funções oracionais principais, precisamos falar sobre a descrição da onda a partir da TRANSITIVIDADE. A partir dos dados gerados pelo programa UAM CopusTool©, temos a seguinte configuração:

CATEGORIA	FREQUÊNCIA	FREQUÊNCIA RELATIVA
<b>TIPOS DE PROCESSO</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>
Material	8	34,78%
Mental	2	8,70%
Verbal	2	8,70%
Relacional	9	39,13%
Existencial	2	8,70%

*Tabela 9 - Frequência de ocorrências das categorias de TRANSITIVIDADE em TA\_01*

De acordo com a tabela, podemos perceber que os Tipos de Processo mais recorrentes são o Relacional (39,13%) seguido de perto pelo Material (34,78%).

Vale, agora, explorar uma característica de TA\_01 que ainda não foi explorada, a saber, o fato de ela ser constituída de duas fases argumentativas a primeira se

desenvolvendo na primeira faixa azul e terminando na faixa vermelha e a segunda se desenvolvendo na segunda faixa azul e terminando na segunda faixa vermelha, ambas tendo como onda de informação inicial aquela sinalizada na faixa cinza à direita, como destacado na figura 10. Essa informação se faz relevante para entender como a frequência de escolhas no sistema de TRANSITIVIDADE constrói significados diferentes dentro de um mesmo texto argumentativo, TA\_01, em suas diferentes fases.

GLEASON SCALE TRANSITIVITY (X)	TEXTOS ARGUMENTATIVOS	
	narrativa sobre a escolha da taverna pelos aventureiros	
zero	FALSO	G então, Luiz
verbal	30	A diga aí GRUNTAR
relacional	40	G não, não, tudo bem.
material	10	G Eu não vou atrapalhar tua aventura não
material	10	G mas eu não iria numa taverna melhor custo benefício não, cara.
material	10	G Eu ia na mais paupérrima que tivesse
material	10	G mas eu... não vou atrapalhar
material	10	A {mas é...} a paupérrima você até foi
material	10	A você até foi
relacional	40	A mas na paupérrima tava muito paupérrima.
existencial	50	A Não tinha ninguém na paupérrima,
relacional	40	A tava muito pobre.
mental	20	A. Aí você olhou,
verbal	30	A tá lou
material	10	A ‘puxa vida, mas se eu tô querendo... dinheiro se eu tô querendo aventura, eu vou ficar aqui com essa galera,
relacional	40	A essa malandragem toda dessa taverna aqui num tá valendo.
material	10	A E aí cê foi subindo de nível até chegar na no no velho touro falante
mental	20	A aonde você viu
existencial	50	A que ‘opa, aqui tem movimento,
relacional	40	A aqui tá valendo a pena”
relacional	40	G tá bom assim
relacional	40	D é o Baragor mano,
relacional	40	D não é o muquirana do GRUNTAR
relacional	40	G não, mas o Baragor é igual o GRUNTAR, pô.
zero	FALSO	G Se não pior
		aceitação implícita (não argumentação)

Figura 10 - Representação das duas fases argumentativas constituintes de TA-01

A primeira fase de TA\_01 se desenvolve e partir da negociação de G e A a respeito da escolha que o primeiro faria para seu personagem quanto a qual taverna ir em relação à escolha narrada por A. Por ser uma negociação sobre um tipo de fazer, um tipo de ação no mundo material, esta fase se configura primordialmente pelo Tipo de Processo Material, com 8 ocorrências (42,1%) em 19 orações. Mesmo assim, o Tipo de Processo Relacional tem a segunda maior ocorrência, 6 vezes (31,57%). Enquanto o Material é responsável por representar o mundo real, fatos e acontecimentos, e, neste caso, representa a negociação sobre aonde a personagem de G “iria” e “se hospedaria”, o

Relacional, nesta primeira fase, é responsável por representar a relação entre um detentor (*carrier*) e um atributo (*attribute*). No caso, vemos a ocorrência de Relacional principalmente nas orações que descrevem as tavernas por onde a personagem de G passou:

<b>DETENTOR</b>	<b>PROCESSO RELACIONAL</b>	<b>ATRIBUTO</b>	<b>FOCO</b>
Tudo	<b>está</b>	bem	A situação descrita por A
Mas na paupérrima	<b>estava</b>	Muito paupérrima	Taverna antiga
[na paupérrima]	<b>Estava</b>	Muito pobre	Taverna antiga
Essa mulambada toda dessa taverna aqui	<b>num tá valendo</b>	[a pena, o esforço]	Pessoas na taverna antiga
Aqui	<b>está valendo</b>	[a pena]	Nova taverna
[isso, a situação]	<b>Tá</b>	Bom assim	A situação

Tabela 10 - Os processos relacionais na construção de significados de atributo em TA\_01

Já a segunda fase de TA\_01 se constitui exclusivamente na caracterização da personagem de G. O jogador D argumenta que a personagem não é igual ao jogador e o jogador contra argumenta que, na verdade, jogador e personagem são igualmente “muquiranas”, se a personagem não for pior que o jogador. Essa fase, portanto, se dá exclusivamente numa negociação das características da personagem de G, ou seja, nas relações entre um *token* (a personagem) e um *valor* (ser o Baragor, não ser o muquirana do GRUNTAR e ser igual ao GRUNTAR).

<b>TOKEN</b>	<b>PROCESSO RELACIONAL</b>	<b>VALOR</b>
[quem está fazendo a ação/ a personagem]	é	O Baragor mano
[quem está fazendo a ação/ a personagem]	não é	O muquirana do GRUNTAR
o Baragor	é	Igual o GRUNTAR

Tabela 11 - Os processos relacionais na construção de significados de valor em TA\_01

É possível reparar ao longo do corpus deste trabalho que o processo relacional é de grande importância no processo de construção do texto argumentativo, exatamente por preencher este papel de dar valores e atributos a elementos da narração que são colocados em debate. Se não tivessem sido colocados nesta posição, estes elementos poderiam existir na narrativa sem uma maior quantidade de descrições daquilo que constitui o que ele é.

#### 4.1.4. FASES DE TA\_01 E SUAS ONDAS DE INFORMAÇÃO

Podemos constatar, a essa altura, que o texto se constitui de duas fases distintas. Percebemos essa transição de fases tanto pela forma como a TRANSITIVIDADE constrói os dois momentos do texto, um focado nas ações da personagem de G referentes ao mundo real e o outro focado no debate sobre as características que definem a personagem, quanto através de uma visão “de cima” de TA\_01, a partir da qual podemos constatar que a fase 2 poderia ter acontecido independentemente da fase 1, uma vez que cria uma discussão distinta desta. Podemos representar as duas fases da seguinte forma:

TEXTO ARGUMENTATIVO 1	
narrativa sobre a escolha da taverna pelos aventureiros	
G então, Luiz	
A diga aí GRUNTAR	
G não, não, tudo bem.	
G Eu não vou atrapalhar tua aventura não	
G mas eu não iria numa taverna melhor custo benefício não, cara.	
G Eu ia na mais paupérrima que tivesse	
G mas eu... não vou atrapalhar	

A {mas é...} a paupérrima você até foi	
A você até foi	
A mas na paupérrima tava muito paupérrima.	
A Não tinha ninguém na paupérrima,	
A tava muito pobre.	
A Aí você olhou,	
A falou	
A “puxa vida, mas se eu tô querendo... dinheiro se eu tô querendo aventura, eu vou ficar aqui com essa galera,	
A essa mulambada toda dessa taberna aqui num tá valendo.	
A E aí cê foi subindo de nível até chegar na no no velho touro falante	
A aonde você viu	
A que “opa, aqui tem movimento,	
A aqui tá valendo a pena”	
G tá bom assim	

Figura 11 - TA\_01, fase 1

TEXTO ARGUMENTATIVO 1	
narrativa sobre a escolha da taberna pelos aventureiros	
G então, Luiz	
A diga aí GRUNTAR	
G não, não, tudo bem.	
G Eu não vou atrapalhar tua aventura não	
G mas eu não iria numa taberna melhor custo benefício não, cara.	
G Eu ia na mais paupérrima que tivesse	
G mas eu... não vou atrapalhar	
D é o Baragor mano,	
D não é o muquirana do GRUNTAR	
G não, mas o Baragor é igual o GRUNTAR, pô.	
G Se não pior	
aceitação implícita (não argumentação)	

Figura 12 - TA\_01, fase 2

Em ambas as fases podemos identificar três macroondas de informação distintas: o início, sinalizado pela faixa cinza à direita da transcrição; o meio, ou a onda de embate argumentativo, sinalizado pela faixa de cor azul; e o final, sinalizado pela faixa de cor vermelha. Cada uma dessas faixas representativas das ondas de informação que compõem a fase argumentativa são constituídas de funções específicas, que serão melhor exploradas na próxima seção.

#### 4.2. ONDAS DE INFORMAÇÃO E FUNÇÕES CONSTITUINTES DAS FASES ARGUMENTATIVAS

A partir das informações às quais conseguimos chegar ao analisar a forma como a gramática realiza TA\_01, chegamos às seguintes constatações

- a) Cada texto argumentativo (TA) pode se constituir de uma ou mais fases argumentativas;
- b) Essas fases argumentativas, por sua vez, têm início, meio e fim verificáveis, tanto se analisarmos nosso texto “de cima” quanto “de baixo”;
- c) Em geral, um mesmo início pode gerar diferentes fases argumentativas, cujos tópicos debatidos podem ser partes específicas das informações apresentadas no início ou o texto completo, sendo questionado em aspectos diferentes;
- d) Cada uma das três ondas de informação constituintes da fase argumentativa é formada por funções específicas e recorrentes, como veremos adiante.

Verificaremos, então, cada uma das ondas de informação constituintes da fase argumentativa, sua identificação e como elas são formadas.

##### 4.2.1. O INÍCIO DAS FASES ARGUMENTATIVAS

“Início”, neste trabalho, é um termo técnico e significa “aquilo que provoca ou a partir do que o embate argumentativo se dá”. No *corpus* deste trabalho, essa onda de informação da fase argumentativa é representada por uma faixa cinza à direita do texto transcrito. Abaixo temos uma compilação dessa onda de informação ao longo de nosso *corpus*:

			narrativa sobre a escolha da taverna pelos aventureiros
0	0	0	G então, Luiz
30	11	10	A diga ai GRUNTAR
			<b>TA_02</b>
0	0	0	A Ok?
10	12	10	A Deixa eu botar pra vocês aqui...
40	20	10	A Esse é o Galdor.
10	20	10	A To passando pra galera da stream também.
0	0	0	A Tá?
			<b>TA_03</b>
40	20	10	A “Ah... então vocês são os aventureiros
10	20	10	A que a Tristina mandou.
40	21	42	A São vocês?
40	22	20	A Por favor, quem são vocês?
20	20	10	A Quero, quero... quero saber
40	20	20	A quem são vocês,
40	21	10	A estão servidos?”
50	20	10	A Tinha comida já na mesa dele,
30	20	10	A ele... ofereceu pra vocês.
40	21	10	A “Estão servidos?”
			<b>TA_04</b>
			narrativa sobre a captura de Carolyn
30	22	42	A Que que vocês me dizem?
20	21	10	A Topam esta missão?”
			<b>TA_04</b>
20	21	10	A “Então amigos? Posso contar com a força de vocês?
20	21	10	A Com a habilidade e a experiência de todos vocês?
			<b>TA_04</b>
0	0	0	G “senhor Caldrim, eu...”
			<b>TA_05</b>
0	0	0	G “senhor Galdor”
30	11	10	A “diga, anão”
			<b>TA_06</b>
20	20	41	D [ININTELIGIVEL] mas antes de continuar eu queria fazer uma negociação com o Galdor
30	11	10	A ok “diga, diga meu...”
30	11	10	A {“diga, diga meu...”}
			<b>TA_07</b>
			narrativa sobre o comportamento do elfo durante as negociações em 4,5 e 6
			<b>TA_08</b>
			narrativa de descrição da torre e seus arredores quando os aventureiros chegam no lugar (de dia)
			<b>TA_09</b>
			narrativa de descrição da torre e seus arredores quando os aventureiros chegam no lugar (de dia)
			<b>TA_10</b>
			narrativa de descrição do bueiro quando os aventureiros estão examinando o melhor lugar para entrar na torre (de dia)

Tabela 12 - Compilação das ondas de informação de início ao longo do corpus

Ao observarmos a tabela 12, podemos reparar que o Início de uma fase argumentativa é constituído de dois elementos, um representado pela cor cinza clara e o outro representado pela cor amarela. Ao primeiro chamaremos “fato/oferta”.

O fato/oferta é a porção de texto que não configura o embate argumentativo, mas que é o ponto de partida para esse embate. É em relação ao fato/oferta que se dá a primeira parte do embate argumentativo, o questionamento ou refutação.

Em relação ao texto argumentativo, como pode-se observar na tabela, 50% das ondas de informação de Início (6 de 12) tem como fato/oferta algum texto anterior, narrativo. Esta característica se encaixa à forma como o jogo de RPG se desenvolve, e como os diferentes textos se correlacionam para criar o macrotexto e o contexto de situação do RPG. O texto narrativo como Início pode tanto gerar uma fase argumentativa relacionada a narrativa completa quanto gerar diferentes fases argumentativas baseadas em partes distintas da narrativa. O exemplo mais significativo deste movimento que podemos identificar em nosso *corpus* é o conjunto dos textos argumentativos 04 (TA\_04). Este conjunto se divide em 5 elementos, TA\_04.a, TA\_04.b, TA\_04.c, TA\_04.d e TA\_04.e. O texto TA\_04.a, embora faça parte do *corpus*, não foi analisado por não configurar o tipo de texto alvo deste trabalho. No entanto, ele foi incluído nesse conjunto uma vez que a narrativa que se desenvolve ali é o ponto de partida de boa parte das fases argumentativas que constituem TA\_04.b, sendo então, parte constituinte do Início das fases argumentativas geradas a partir dele. TA\_04.b se constitui de uma série de fases argumentativas, parte das quais se derivam de pontos específicos da narrativa em TA\_04.a. Como exemplo, podemos observar quatro ocorrências da porção de texto subsequente ao Início, o questionamento ou refutação:

#### Fase argumentativa 1

G “calma lá.  
G Essa torre fica dentro da cidade?”  
G “e é de um mago vil  
G e vocês deixam isso por aqui?”

#### Fase argumentativa 2

G eh.. eu..  
G “quem foi que levou a sua sobrinha pra lá?  
G Se o mago não tá lá quem foi que levou ela?”

#### Fase argumentativa 3

G “e o que que cê tá devendo pra esse mago pra ele ter sequestrado a sua sobrinha?”

Figura 13 - Exemplos de questionamento/refutação de quatro fases argumentativas

Essas quatro ocorrências de questionamento ao fato/oferta se direcionam a diferentes partes da narrativa de TA\_04.a e geram diferentes fases argumentativas, como podemos ver a seguir:

### Início das fases argumentativas

TEXTO ARGUMENTATIVO 4.b	
narrativa sobre a captura de Carolyn	
A Que que vocês me dizem?	
A Topam esta missão?"	

### Fase argumentativa 1

G "calma lá.	
G Essa torre fica dentro da cidade?"	
A "fica.	
A Dentro da cidade"	
G "e é de um mago vil	
G e vocês deixam isso por aqui?"	
A "caro anão, se nós fossemos erradicar todos os magos vis da cidade ia faltar tropa pra fazer... pra conseguir fazer isso"	

### Fase argumentativa 2

G eh... eu...	
G "quem foi que levou a sua sobrinha pra lá?	
G Se o mago não tá lá quem foi que levou ela?"	
A "não sei dizer.	
A Não sei dizer.	
A O que os informantes do submundo dizem é que {...} é que ela foi levada pra lá.	
I {"por isso que eu digo	
I que isso é uma cilada"}	
A Mas, eh... a minha preocupação era com o mago.	
A Mas aparentemente ele não está lá.	
A Aparentemente ele não está lá"	

### Fase argumentativa 3

G "e o que que cê tá devendo pra esse mago pra ele ter sequestrado a sua sobrinha?"	
A "ah... eu sou um homem eh... muito bem sucedido,	
A eu sou um mercante muito bem sucedido	
A e isso eu acredito que atraia a inveja dessas pessoas vis dessa cidade.	
A Mais um copo de vinho, mais um copo de vinho?	
A Por favor, sirvam-se.	
A Mi casa, su casa."	
I "eu aceito um copo de vinho.	

I Mas eu acho que muito mais do que o seu dinheiro ele tem alguma coisa com a sua	)
I E por que um mago prenderia alguém sem poder usufruir disso? Nem pedir resgate nem tampouco poder aproveitar de sua presa?"	
A "e este, jovem clérigo, é o meu medo.	)
A O que poderá fazer um mago sinistro se não quer dinheiro, se não quer recursos, não	
A Eu temo pela vida de minha sobrinha."	
A {e ele fala assim	)
A e abaixa assim}	

Figura 14 - Início de fase argumentativa gerando diversas fases.

Diferente do grupo TA\_04, em TA\_09 e Ta\_10, o Início constituído de um texto narrativo gera uma refutação/questionamento a respeito da narrativa completa. Vejamos TA\_10, por exemplo:

#### Fase argumentativa única

narrativa de descrição do bueiro quando os aventureiros estão examinando o melhor lugar para entrar na torre (de dia)	
G tá, vamos arrumar uma barra de ferro pra, se tiver uma grade...	)
G dá pra levantar essa grade aí Luiz?	
G Tá chumbada ou o que?	
A cê vai tentar levantar?	
G não, vou dar um... um bico assim nela	
A cara, cê dá um bico assim,	
A ela é pesada.	
A Não dá pra saber	
A se ela, se ela tá solta não,	
A se tiver, se tiver, eh... solta, tá, tá, tá... tá bem encaixada	
G "eu acho que a gente tem que voltar a noite pessoal"	
I "eu acho que a gente tem que voltar a noite	

Figura 15 - Fase argumentativa única

Além do texto narrativo, outros elementos que podem constituir do fato/oferta são as ofertas realizadas por imperativos sugestivos ou por indicativas declarativas, ou a demanda por informação ou por bens & serviços. Observemos os seguintes exemplos:

#### TA\_03 – demanda por informação

A "Ah... então vocês são os aventureiros	)
A que a Tristina mandou.	
A São vocês?	
A Por favor, quem são vocês?	

## TA\_02 – oferta de informação

A Ok?  
 A Deixa eu botar pra vocês aqui...  
 A Esse é o Galdor.  
 A To passando pra galera da stream também.

## TA\_04.b – demanda de bens &amp; serviços

narrativa sobre a captura de Carolyn  
 A Que que vocês me dizem?  
 A Topam esta missão?"

O segundo elemento constituinte do Início da fase argumentativa, aquele sinalizado em amarelo, é denominado “chamada de atenção”. Esse elemento ocorre apenas quatro vezes no *corpus* e tem como função principal a de reivindicar o turno de fala e indicar que, a partir dali, se iniciará um processo de negociação, como vemos a seguir:

## TA\_01

G então, Luiz  
 A diga ai GRUNTAR

## TA\_02

A Tá?

## TA\_05

G “senhor Galdor”  
 A “diga, anão”

## TA\_06.a

D [ININTELIGIVEL] mas antes de continuar eu queria fazer uma negociação com o Galdor  
 A ok “diga, diga meu...”

Cabe reparar que, das quatro ocorrências, três delas (TA\_01, TA\_05 e TA\_06.a) são formadas por um movimento do jogador de buscar uma atitude permissiva do narrador, para que ele (jogador) possa iniciar um debate ou negociação. Em TA\_06.a, temos, inclusive, uma meta-representação dessa função, quando o jogador declara que vai

fazer uma negociação com a personagem do narrador. Já em TA\_02, a chamada de atenção se configura com o narrador demandando dos jogadores resposta à proposta construída anteriormente.

#### 4.2.1.1. PERFIL SISTÊMICO DO INÍCIO DA FASE ARGUMENTATIVA

De acordo com a análise realizada até aqui, podemos traçar o perfil sistêmico da onda de informação Início da fase argumentativa. A partir de análise probabilística, podemos chegar à seguinte configuração das probabilidades de ocorrências de TRANSITIVIDADE, MODO e TEMA no Início da fase argumentativa:

X	Y	Z	XYZ	PF
30	11	10	301110	26,98%
10	20	10	102010	23,92%
20	21	10	202110	21,85%
20	20	10	202010	10,15%
30	21	10	302110	8,59%
40	20	10	402010	3,99%
50	21	10	502110	1,56%
20	20	41	202041	1,35%
10	12	10	101210	1,23%
40	20	42	402042	0,27%
30	22	42	302242	0,12%

*Tabela 13 - Probabilidade de ocorrência de orações na onda de informação Início do texto argumentativo*

Esta tabela representa todas as combinações de orações que aparecem na onda de informação Início no *corpus* e oferece a porcentagem de ocorrência de cada combinação dos valores X,Y,Z ao longo dos textos. A ocorrência com maior probabilidade é a de 301110 (26,98%), que configura um Processo Verbal & Imperativo Jussivo & Default, e aparece nas chamadas de atenção. Essa configuração se refere às orações nas quais o

narrador concede ao jogador o turno de fala. Tanto em TA\_01 quanto em TA\_05, os elementos que precedem e se relacionam com 301110 não são orações maiores mas sim elementos interpessoais e, juntos, estes dois elementos formam grande parte das chamadas de atenção. No entanto, para TA\_06.a, podemos identificar uma oração maior se relacionando com 301110 para forma a mesma função. Temos como exemplo:

## TA\_01

0	0	0	G então, Luiz
30	11	10	A diga ai GRUNTAR

## TA\_05

0	0	0	G “senhor Galdor”
30	11	10	A “diga, anão”

## TA\_06.a

20	20	41	D [ININTELIGIVEL] mas antes de continuar eu queria fazer uma negociação com o Galdor
30	11	10	A ok “diga, diga meu...”
30	11	10	A {“diga, diga meu...”}

*Tabela 14 - Exemplos de ocorrências de chamadas de atenção e sua configuração sistêmica*

A segunda maior porcentagem de ocorrência acontece para 102010 (23,92%), Processo Material & Indicativo Declarativo & Default. Essas orações configuram o processo de construção narrativa que se verifica nas ondas de informação de Início das fases argumentativas no RPG e estão na posição de fato/oferta. Na verdade, se juntarmos todas as ocorrências de Y e Z iguais a 2010, e permitirmos a variação dos valores de TRANSITIVIDADE, chegamos a um número de 38,05% de orações Indicativas Declarativas & Default figurando no Início e realizando essa função de narrar ou descrever alguma situação que posteriormente será colocada em negociação. Conclui-se que o fato/oferta, é primordialmente constituído pela função narrativa, seja ela realizada por um texto ou por uma oração. Temos os seguintes exemplos:

## TA\_02

40	20	10	A Esse é o Galdor.
10	20	10	A To passando pra galera da stream também.

## TA\_03

40	20	10	A “Ah... então vocês são os aventureiros
10	20	10	A que a Tristina mandou.
50	20	10	A Tinha comida já na mesa dele,
30	20	10	A ele... ofereceu pra vocês.

Tabela 15 - Exemplos de ocorrências de fato/oferta indicativo declarativo e sua configuração sistêmica

Percebe-se, ao visualizar esta configuração, que as orações Indicativas Declarativas & Default, que somadas, passam a ocupar o posto de maior frequência na onda de Início, exercem na fase argumentativa a mesma função atribuída a textos narrativos completos, como é o caso de TA\_04.a, anteriormente discutido.

A terceira combinação de X, Y, Z com maior ocorrência na tabela 13 é 202110 (21,85%), correspondente ao Tipo de Processo Material & Indicativo Interrogativo Polar & Default. Mais uma vez, se permitirmos a variação de X, então teremos as orações Indicativas Interrogativas Polar & Default com 32% de frequência de ocorrências que as Indicativas Declarativas & Default. Vejamos os exemplos do *corpus*:

## TA\_03

40	21	10	A estão servidos?”
----	----	----	--------------------

## TA\_04.b

20	21	10	A Topam esta missão?”
20	21	10	A “Então amigos? Posso contar com a força de
20	21	10	A Com a habilidade e a experiência de todos vocês?

TA\_06.a

30	21	10	G vocês negociaram já tudo, já?
50	21	10	A ah... ficou alguma pendência de negociação?

Tabela 16 - Exemplos de ocorrências de fato/oferta indicativo interrogativo e sua configuração sistêmica

Como podemos perceber, a combinação X2110 é responsável por demandas de informação polar e, em nosso *corpus*, são geralmente utilizadas pelo narrador para confirmar uma demanda iniciada em uma narrativa anterior, como no caso de TA\_03 e na primeira ocorrência de TA\_04.b, ou na relação de fases argumentativas anteriores, como na segunda ocorrência de TA\_04.b e em TA\_06.a.

#### 4.2.1.2. MODELAGEM DO INÍCIO DAS FASES ARGUMENTATIVAS

O próximo passo da metodologia consiste em criar um modelo estatístico do Início da fase argumentativa. O processo de modelagem toma como base a análise estatística das ocorrências de orações que formam determinado texto para gerar um modelo de como aquele texto se desenvolve, tal qual um esqueleto das funções que sustentam aquele texto.

Referente à onda de Início das fases argumentativas e baseando-nos na análise estatística desenvolvida na seção anterior, podemos definir que o modelo da onda de informação é constituído dos seguintes elementos:

ONDA	ORAÇÕES	TRANS. (x)	MODO (y)	TEMA (z)	Exemplo
INÍCIO	Texto narrativo anterior				narrativa
	Elemento interpessoal – chamada de atenção				G então, Luiz
	FRAN_01	30	11	10	A diga ai GRUNTAR

Probabilidade acumulada de 27% (cálculo da probabilidade de elementos não oracionais não são somados aqui.)

Tabela 17 - Modelo sistêmico da onda de informação Início - 01

ONDA	ORAÇÕES	TRANS. (x)	MODO (y)	TEMA (z)	Exemplo
INÍCIO	Texto narrativo anterior				narrativa
	FRAN_01	50 (variável)	20	10	A Tinha comida já na mesa dele,
	FRAN_02	30 (variável)	20	10	A ele... ofereceu pra vocês.
	FRAN_03	20 (variável)	21	10	A “Então amigos? Posso contar com a força de vocês?”
	FRAN_04	20 (variável)	21	10	A Com a habilidade e a experiência de todos vocês?

Probabilidade acumulada de 70,05%, considerando a variabilidade de X.

Tabela 18 - Modelo sistêmico da onda de informação Início – 02

ONDA	ORAÇÕES	TRANS. (x)	MODO (y)	TEMA (z)	Exemplo
INÍCIO	Texto narrativo anterior				narrativa
	FRAN_01	50 (variável)	20	10	A Tinha comida já na mesa dele,
	FRAN_02	30 (variável)	20	10	A ele... ofereceu pra vocês.
	FRAN_03	20 (variável)	21	10	A “Então amigos? Posso contar com a força de vocês?”
	FRAN_04	20 (variável)	21	10	A Com a habilidade e a experiência de todos vocês?
	Elemento interpessoal – chamada de atenção				G então, Luiz
	FRAN_05	30	11	10	A diga ai GRUNTAR

Probabilidade acumulada de 97,03%

Tabela 19 - Modelo sistêmico da onda de informação Início - 03

Cabe ressaltar que embora o potencial do texto argumentativo contenha a possibilidade de que as ocorrências da tabela 3 aconteçam, de acordo com o *corpus* isso esse potencial não é instanciado. Isso acontece porque parece desnecessário ao processo de negociação das fases argumentativas que o início comporte dois elementos habilitadores do turno de fala. A combinação do elemento interpessoal de chamada de atenção à oração 301110, que serve para que o jogador peça e obtenha o turno de fala, se torna desnecessária quando o próprio narrador combina as orações X2110, narrativas de

explicação ou descrição de uma situação, com as orações X2110, interrogativas polares que já tem a função de habilitar a fala do jogador em resposta à demanda gerada.

#### 4.2.2. O MEIO DAS FASES ARGUMENTATIVAS

“Meio”, neste trabalho, é um termo técnico e significa “o processo de negociação de significado e da posição de ‘certo’ ou ‘aceitável’ na negociação.”. Uma segunda definição cabível ao Meio seria “o processo de embate argumentativo”. No *corpus* deste trabalho, essa onda de informação da fase argumentativa é representada por uma faixa azul à direita do texto transcrito. Abaixo, temos alguns exemplos dessa onda de informação ao longo de nosso *corpus*:

##### TA\_01

10	20	10	G mas eu não iria numa taverna melhor custo benefício não, cara.	
10	20	10	G Eu ia na mais paupérrima que tivesse	
10	20	42	A {mas é...} a paupérrima você até foi	
10	20	42	A você até foi	
40	20	42	A mas na paupérrima tava muito paupérrima.	

##### TA\_04.b

20	20	10	I “eu achei	
40	20	10	I que o senhor tinha muitos recursos.	
20	20	10	I Não me parece que a sua sobrinha valha as míseras sessenta peças de ouro”	
40	20	10	A “não são... não são míseras,	
40	20	10	A são sessenta peças de ouro.”	
0	0	0	A Mais um copo de vinho, mais um copo de vinho?	
10	11	10	A Por favor, sirvam-se.	

Tabela 20 - Exemplos de ocorrência da onda de informação do Meio do texto argumentativo

Como lugar no qual, de fato, os embates argumentativos acontecem, o Meio é a onda de informação da fase argumentativa com mais elementos constituintes, como podemos ver a seguir:

	desvio argumentativo
	Questionamento (ao fato)/ refutação (do fato)
	resolução não argumentativa
	argumento promotor 1
	argumento promotor 2
	argumento promotor 3
	argumento promotor 4
	argumento refutante 1
	argumento refutante 2
	argumento refutante 3
	argumento refutante 4
	contra argumento 1
	contra argumento 2
	contra argumento 3
	contra argumento 4

Figura 16 - Elementos constituintes da onda de informação do Meio do texto argumentativo

São seis as categorias que constituem o Meio da fase argumentativa, sobre os quais teceremos um breve comentário. A primeira, já mencionada anteriormente, é o questionamento/refutação ao fato/oferta. Essa categoria é o ponto de partida do embate argumentativo uma vez que é ela que coloca em negociação aquilo que foi proposto anteriormente. Vejamos os seguintes exemplos:

TA\_01

10	20	10	G mas eu não iria numa taverna melhor custo benefício não, cara.	
10	20	10	G Eu ia na mais paupérrima que tivesse	

TA\_02

40	20	10	A Esse é o Galdor.	
10	20	10	A To passando pra galera da stream também.	
40	21	10	I esse maracujá murcho aí, maluco?	

TA\_04.e

40	22	20	G Quais seriam as vantagens para nós caso resgatássemos a sua sobrinha.	
0	0	0	G A bela Carolynn?"	

Tabela 21 Exemplos de questionamento/refutação

Estes exemplos, tirados do *corpus*, mostram duas alternativas de questionamento/refutação bastante recorrentes: a primeira, representada por TA\_02 e TA\_04.e, é composta por interrogativas, uma polar e uma elemental; e a segunda, representada por TA\_01, configura uma explicação ou narração formada de indicativas declarativas. Esse segundo tipo de questionamento/refutação acontece apenas uma vez (acima) durante ao longo do *corpus*, sendo o primeiro tipo predominante.

A segunda categoria constituinte do Meio é na verdade um conjunto formado por três elementos da figura 16, ao qual chamaremos “argumentos”. Os argumentos se subdividem em: argumento promotor, argumento refutante e contra-argumento. Tanto o primeiro quanto o segundo destes itens têm função similar: eles negociam diretamente com a demanda provocada pelo questionamento/refutação, de forma a promover ou refutar a parte ou o todo do fato/oferta que foi posto em negociação. A categoria “promotor”, neste trabalho, é um termo técnico e se define por “acréscimo ou acúmulo de significado com fim de estabelecer a validade do todo ou parte de um fato/oferta”. A categoria “refutante” é também um termo técnico e se define como “acréscimo ou acúmulo de significado com fim de colocar em risco a validade do todo ou parte de um fato/oferta”. Por sua vez, o contra-argumento pode ser definido como “acréscimo ou acúmulo de significado com fim de colocar em risco e sob negociação o todo ou parte de um argumento”.

Dessa forma, argumento promotor e argumento refutante formam uma subcategoria de argumentos que se difere daquela representada pelo contra-argumento. Essa diferença se dá exatamente com relação ao item da fase argumentativa com o qual eles se relacionam. Juntas, estas quatro categorias (os três tipos de argumento e o questionamento/refutação) compreendem parte majoritária dos elementos que constituem o Meio da fase argumentativa. No entanto, outras duas categorias aparecem no *corpus*: a primeira delas, chama-se “desvio argumentativo”. Este elemento consiste em uma forma de acrescentar significado que não promove, refuta ou contra argumenta a fase argumentativa em construção. Ele acontece apenas uma vez em nosso *corpus*:

TA\_04.b

0	0	0	A Mais um copo de vinho, mais um copo de vinho?
10	11	10	A Por favor, sirvam-se.
0	0	0	A Mi casa, su casa.”
20	20	10	I “eu aceito um copo de vinho.

Tabela 22 - exemplo de desvio argumentativo

Já a segunda categoria é chamada “resolução não argumentativa” e consiste em uma simples oferta de informação ou de bens & serviços como resposta a um questionamento/refutação, não gerando, assim, continuidade do acúmulo de significado argumentativo na fase. Podemos identifica-la no seguinte exemplo:

TA\_03

40	22	20	A Por favor, quem são vocês?
0	0	0	G “Boragor, ao seu dispor.
10	20	41	G E, já que você ofereceu eu vou comer sim.”

Tabela 23 - Exemplo de resolução não argumentativa

#### 4.2.2.1. PERFIL SISTÊMICO DO MEIO DA FASE ARGUMENTATIVA

Com base na análise desenvolvida na seção anterior, podemos traçar o perfil sistêmico da onda de informação Meio da fase argumentativa. A partir de análise probabilística, podemos chegar à seguinte configuração das probabilidades de ocorrências de TRANSITIVIDADE, MODO e TEMA no Meio da fase argumentativa:

X	Y	Z	XYZ	PF
40	20	10	402010	49,73%
20	20	10	202010	23,70%
10	20	10	102010	21,89%
30	20	10	302010	1,54%
40	20	42	402042	0,50%
40	21	10	402110	0,45%
50	20	10	502010	0,35%
10	20	42	102042	0,32%
20	20	42	202042	0,32%
10	21	10	102110	0,24%
20	20	41	202041	0,23%
40	20	41	402041	0,14%
10	20	41	102041	0,13%
20	21	10	202110	0,12%
10	11	10	101110	0,07%
20	11	10	201110	0,06%
30	20	42	302042	0,03%
20	22	42	202242	0,02%
40	11	10	401110	0,02%
30	11	10	301110	0,02%
40	22	20	402220	0,02%
50	21	10	502110	0,01%
10	22	42	102242	0,01%
50	20	42	502042	0,01%
50	20	41	502041	0,01%
10	12	10	101210	0,01%
30	21	10	302110	0,01%
30	20	41	302041	0,01%
10	22	20	102220	0,01%
40	21	42	402142	0,01%
10	21	41	102141	0,00%
50	22	10	502210	0,00%
10	22	41	102241	0,00%
20	22	20	202220	0,00%
10	20	32	102032	0,00%
50	21	41	502141	0,00%
30	22	20	302220	0,00%

Tabela 24 - Probabilidade de ocorrência de orações na onda de informação Meio do texto argumentativo

Embora seja possível identificar 37 tipos diferentes de oração figurando no Meio, é importante ressaltar que apenas três delas correspondem a 95,33% da frequência de ocorrências no *corpus*, sendo, assim as mais relevantes para a análise proposta neste

trabalho. Elas são: 402010, Processo Relacional & Indicativo Declarativo & Default; 202010, Processo Mental & Indicativo Declarativo & Default; e 102010, Processo Material & Indicativo Declarativo & Default. A observação dessas frequências nos mostra que parte substancial do centro do texto argumentativo e da fase argumentativa, que são formados das três categorias de argumentos acima mencionadas, se constituem de orações Indicativas Declarativas & Default.

Outra conclusão importante à qual podemos chegar com os resultados desta análise diz respeito aos processos que constituem a argumentação no jogo de RPG. As três orações que representam 95,33% do Meio da fase argumentativa variam apenas na TRANSITIVIDADE. Essa variação se dá entre as ocorrências de Processos Relacionais, Mentais e Materiais. Para além disso, as orações com processos Relacionais correspondem a 49,73% da fase do Meio. Como já antes explorado, os processos relacionais são responsáveis tanto por criar uma relação entre um portador e seu atributo quanto de um elemento e o seu valor e, em relação a isso, podemos perceber através dessa frequência de ocorrências que o texto argumentativo no jogo de RPG, de acordo com o *corpus* analisado, estabelece um processo de relação entre itens e características. Podemos ver os exemplos abaixo:

## TA\_01

40	20	42	A mas na paupérrima tava muito paupérrima.	
50	20	10	A Não tinha ninguém na paupérrima,	
40	20	10	A tava muito pobre.	

## TA\_04.b

40	20	10	A Mas, eh... a minha preocupação era com o mago.	
40	20	10	A Mas aparentemente ele não está lá.	
40	20	10	A Aparentemente ele não está lá"	

## TA\_04.c

40	20	10	G não foi gracinha não,	
30	20	10	G eu falei serio	

## TA\_07

30	20	10	G Mas confesso	
40	20	10	G que eu estou um pouco preocupado.	
40	20	10	G Esse senhor Galdor me parece muito esguio,	

Tabela 25 - Exemplos da configuração dos argumentos e a variabilidade da TRANSITIVIDADE

O exemplo de TA\_01 nos mostra como o argumento se constrói através da relação entre um portador, que, no caso, é a taverna que está em discussão, e seu atributo, o fato de ela ser muito paupérrima, de não ter ninguém e de ela ser muito pobre. Da mesma forma, em TA\_04.c, G argumenta a respeito de uma fala anterior atribuindo a ela o valor de não ter sido gracinha.

Podemos concluir então, que a ferramenta mais frequente na construção de argumentação em RPG está na criação de um acúmulo de significado que se baseia primariamente em estabelecer relações de caracterização e de valor àquilo que está sendo posto em jogo no embate argumentativo.

#### 4.2.2.2. MODELAGEM DO MEIO DAS FASES ARGUMENTATIVAS

Como anteriormente explicado, o próximo passo na metodologia consiste em modelar o texto perfilado. Neste caso, veremos o modelo do Meio da fase argumentativa:

ONDA	ORAÇÕES	TRANS. (x)	MODO (y)	TEMA (z)	Exemplo
MEIO	FRAN_01	20	20	41	I “meus caros, acho que é obvio que na falta de alguém que escale isso, nós precisamos de adquirir um equipamento de escalada,
	FRAN_02	20	20	10	I e tentar isso num horário totalmente não convencional,
	FRAN_03	40	20	10	I já que essa cidade é bastante movimentada aqui nesse ponto,
	FRAN_04	20	20	10	I e correr o risco de sermos pegos no meio disso e entrarmos em atrito com alguém”
	FRAN_05	20	20	10	G é... eu estava pensando,
	FRAN_06	50	21	10	G será que tem algum, algum esquema de esgoto por aqui?
	FRAN_07	50	21	10	G alguma coisa assim pra gente entrar por baixo?
	FRAN_08	40	20	10	A é possível,
	FRAN_09	40	20	10	A Iriabor é uma cidade eh... civilizada,
	FRAN_10	30	20	10	A vamos chamar assim,
	FRAN_11	40	20	10	A ela é uma cidade urbanizada,
	FRAN_12	40	20	10	A a palavra
	FRAN_13	10	20	10	A que eu estava procurando,

Probabilidade acumulada de 97,11% (202041 - 0,23%; 502110 - 0,01%; 402010 - 49,73%; 202010 - 23,70%; 102010 - 21,89% e 302010 - 1,54% )

Tabela 26 - Modelo sistêmico da onda de informação Meio

Diferente do Início, aonde as possibilidades de ocorrência são excludentes, como já discutido, no Meio, embora exista uma correlação mais ou menos ordenada dos itens que compõem essa onda de informação (um argumento, em geral, vem em resposta a um questionamento/refutação, por exemplo), não há relação excludente e todos os itens do potencial de formação da onda podem ocorrer. Dessa forma, gera-se apenas uma tabela para o modelo do Meio.

#### 4.2.3. O FINAL DAS FASES ARGUMENTATIVAS

“Final”, neste trabalho, assim como o Início e o Meio, é um termo técnico e significa “a interrupção do embate argumentativo relativo ao todo ou parte de um fato/oferta”. No *corpus* deste trabalho, essa onda de informação da fase argumentativa é representada por uma faixa vermelha à direita do texto transcrito. Abaixo temos alguns exemplos dessa onda de informação ao longo de nosso *corpus*:

TA\_01

40	20	10	G tá bom assim	
			aceitação implícita (não argumentação)	

TA\_03

20	20	10	D “Eu aceitarei com muito prazer, obrigado.”	
----	----	----	--	--

TA\_04.b

30	20	10	A {e ele fala assim	
10	20	10	A e abaixa assim}	

Tabela 27 - Exemplos de ocorrência da onda de informação do Final do texto argumentativo

O Final se configura, talvez, como a onda de informação mais simples na fase argumentativa, sendo um item sem subcategorias. Pela análise do *corpus*, podemos perceber que todas as orações pertencentes ao Final têm um caráter de concordância com o embate argumentativo ao qual ele segue. Dessa forma, podemos concluir dois fatos: primeiro, o acúmulo de significado gerado pelos argumentos cessa quando há concordância e, conseqüentemente, aceitação por parte dos falantes envolvidos no embate argumentativo de que aquele ponto pode ser considerado suficiente para a resolução da

negociação; segundo, um acréscimo de significado que concorde com o argumento anterior ou com o fato/oferta, pode não gerar um Final, se aquilo que está sendo posto em posição de negociação continuar a ser negociado pelos falantes.

#### 4.2.3.1. PERFIL SISTÊMICO DO FINAL DA FASE ARGUMENTATIVA

A partir da discussão desenvolvida na seção anterior, podemos traçar o perfil sistêmico da onda de informação Final da fase argumentativa. Com o respaldo da análise probabilística, podemos chegar à seguinte configuração das probabilidades de ocorrências de TRANSITIVIDADE, MODO e TEMA no Meio da fase argumentativa:

X	Y	Z	XYZ	PF
10	20	10	102010	44,76%
20	20	10	202010	23,21%
40	20	10	402010	23,21%
30	20	10	302010	6,22%
10	11	10	101110	1,37%
30	11	10	301110	0,57%
10	20	10	102010	0,33%
20	20	10	202010	0,22%
40	20	42	402042	0,11%

*Tabela 28 - Probabilidade de ocorrência de orações na onda de informação Final do texto argumentativo*

Tal como pudemos verificar principalmente no Meio, no Final temos destacadamente a ocorrência de três tipos de oração: 102010, Tipo de Processo Material & Indicativo Declarativo & Default; 202010, Tipo de Processo Mental & Indicativo Declarativo & Default; e 402010, Tipo de Processo Relacional & Indicativo Declarativo & Default, somando uma probabilidade acumulada de 91,18%. Uma análise mais atenta nos mostra que apenas 0,11% das ocorrências de Final no *corpus* tiveram tema diferente de Default e apenas 1,94% de probabilidade acumulada de que o modo seja imperativo.

Dessa forma, se considerarmos toda a probabilidade de ocorrências de final, a combinação X2010 corresponde a 97,95%.

Faz-se necessário ressaltar, no entanto, que, tal como a onda de Início da fase argumentativa, também temos ocorrências de Final que não é realizado por uma oração maior. No *corpus*, podemos identificar 6 ocorrências de final sendo realizadas por uma aceitação implícita. A aceitação implícita ocorre quando o Final de um embate argumentativo não é expresso de nenhuma forma; assim, a onda de informação do Meio acaba e uma nova onda começa ou com uma nova fase argumentativa ou com outras fases componentes do texto do RPG, como vemos no exemplo:

TA\_09

0	0	0	I "sim.	
10	20	10	I Vamos... vamos tentar nos aproximar dos... dos serviços e...	
10	20	10	I eu acho que eu vou gastar mais tempo pra criar uma boa desculpa pra perguntar sobre esgotos do que pra achar o esgoto propriamente dito	
			aceitação implícita (não argumentação)	

Tabela 29 - Exemplo de Final com aceitação implícita

Outro aspecto do Final que não pôde ser capturado através da análise das orações maiores são aqueles finais formados por elementos interpessoais não oracionais, tais como podemos ver a seguir:

TA\_09

10	20	41	G e mesmo porque se a gente escalar a gente vai sair do outro lado	
40	20	10	G mas a torre vai estar fechada anyway,	
20	21	10	G entendeu?	
0	0	0	D tá, mas então, ok.	

TA\_04.c

30	21	10	A cê falou serio?	
0	0	0	A Tá	
30	20	10	G eu falei serio	
0	0	0	A beleza.	

Tabela 30 - Exemplos de Final com elementos interpessoais de confirmação

A propósito dos elementos não oracionais componentes do texto argumentativo no RPG, talvez principalmente aqueles de caráter interpessoal, faz-se necessário um trabalho que dê conta de analisa-los e descrevê-los apropriadamente

#### 4.2.3.2. MODELAGEM DO FINAL DAS FASES ARGUMENTATIVAS

Podemos, agora, modelar a onda de informação Final da fase argumentativa e, assim, teremos os seguintes resultados:

ONDA	ORAÇÕES	TRANS. (x)	MODO (y)	TEMA (z)	Exemplo
FINAL	Elemento interpessoal				A beleza
	FRAN_01	10	20	10	G deixei quieto,
	FRAN_02	20	20	10	D entendi
	FRAN_03	40	20	10	A tá bom assim

Probabilidade acumulada de 91,18%

*Tabela 31 - Modelo sistêmico da onda de informação Final*

#### 4.3. MODELAGEM DO TEXTO ARGUMENTATIVO

O texto argumentativo, de acordo com o que se observa no *corpus*, é um texto que pode ser formado de apenas uma fase argumentativa ou de várias fases que, por sua vez, são constituídas de ondas de informação. Tendo isso em perspectiva, segue o modelo do texto argumentativo:

FASE	ORAÇÕES	TRANS. (x)	MODO (y)	TEMA (z)	
FASE ARGUMENTATIVA	Texto narrativo anterior				
	FRAN_01	10	20	10	
	FRAN_02	30	20	10	
	FRAN_03	20	21	10	
	FRAN_04	20	21	10	
	FRAN_05	40	21	10	
	FRAN_06	30	20	10	
	FRAN_07	50	20	10	
	FRAN_08	20	20	10	
	FRAN_09	20	20	10	
	FRAN_10	40	21	10	
	FRAN_11	40	21	10	
	FRAN_12	40	20	10	
	FRAN_13	40	20	10	
	FRAN_14	30	20	10	
	FRAN_15	40	20	10	
	FRAN_16	40	20	10	
	FRAN_17	10	20	10	
	FRAN_18	40	21	10	
	FRAN_19	10	20	10	
	FRAN_20	10	20	10	
	FRAN_21	40	20	10	
	FRAN_22	20	20	10	
	Elemento Interpessoal	0	0	0	
FRAN_23	10	20	10		
FRAN_24	20	20	10		
FRAN_25	40	20	10		

Tabela 32 - Modelo sistêmico do texto argumentativo

Através do modelo, podemos descrever como os falantes, participantes do jogo de RPG constroem significado de um texto argumentativo.

Quanto ao TEMA, podemos perceber que o texto argumentativo se constrói como Orientado Para o Modo & Direcional & Default e detém tanto o elemento crítico interpessoal quanto mantém a orientação para o campo. O texto argumentativo não apresenta a necessidade de dar proeminência a aspectos de perspectiva, intensidade, nem de apresentar um ângulo de fala.

Quanto ao MODO, o texto argumentativo se organiza em etapas. As orações Indicativas Interrogativas Polares são importantes no fim da onda de Início, uma vez que têm tanto a função de apresentar uma demanda relativa ou não a um fato anterior quanto habilitar o turno de fala, que, em geral, se concentra em um falante, para que os outros falantes participem da cocriação do texto.

Na fase do Meio, as Indicativas Interrogativas Polares têm a função principal de colocar em discussão o todo ou parte do fato/oferta apresentado na onda de início. Já as Indicativas Declarativas, predominantes no texto argumentativo, servem no Início para apresentar ou descrever um fato/oferta. No Meio, as Indicativas Declarativas constroem os diferentes argumentos, somando significado tanto para promover quanto para refutar um fato/oferta, e também para contra-argumentar. No Final, as Indicativas Declarativas têm a função de produzir aceitação, finalizando o acúmulo de significado dos argumentos.

Por fim, quanto à TRANSITIVIDADE, podemos reparar que, no Início, o Tipo de Processo Mental se destaca, e serve à função de demandar informação dos falantes a respeito de algo que não se dá no mundo físico. Já no Meio, a predominância é de Processo Relacional, cuja função de conectar um item ou portador ao seu valor ou característica já foi discutido anteriormente. A segunda maior ocorrência, de Processos Mentais mostra como faz parte da construção argumentativa a representação dos sentidos, dos pensamentos, das impressões e dos gostos dos falantes. Já no Final, o Processo Material se destaca e tem como função, naquela parte do texto argumentativo, confirmar um procedimento a ser posto em prática. Já o Processo Mental indica confirmações de entendimento e aceitação.

## 5. CONCLUSÃO

O presente trabalho se propôs identificar, dentro de um contexto de situação determinado, o *Tabletop Role Playing Game*, chamado RPG de mesa, como se dão os processos de negociação com embate argumentativo. Dessa forma, o trabalho identificou seu objeto de pesquisa, um tipo de texto, ou registro, pertencente ao processo sociosemióticos explorar:argumentar, tendo como processo secundário “expor:explicar”, sendo assim configurado como um registro explorar:argumentar & expor:explicar, ao longo do trabalho chamado de texto argumentativo.

O trabalho apresentou uma descrição do texto argumentativo baseada nas categorias da Linguística Sistêmico Funcional, mais especificamente, uma descrição baseada nos sistemas principais constituintes da oração maior: TRANSITIVIDADE, MODO e TEMA. O trabalho também apresentou um perfil metafuncional dos textos argumentativos bem como desenvolveu um modelo baseado nas relações de frequência de ocorrência de itens componentes do texto. O presente trabalho não apenas apresenta um modelo do texto argumentativo a ser usado para fins diversos como também confirma a relevância da metodologia de modelagem e perfilação gramatical para entender as relações dinâmicas que se dão entre as funções que constroem um determinado texto.

Verificando os objetivos desse trabalho, podemos afirmar que, em relação aos objetivos gerais:

- Estudou a organização sistêmica semântica e gramatical de um tipo de texto do processo sociosemióticos explorar:argumentar & expor:explicar no contexto de situação RPG de Mesa
- Ampliou as pesquisas que buscam desenvolver modelagens linguísticas baseadas no perfil sistêmico de registros textuais.
- Contribuiu com os estudos linguísticos de base sistêmico-funcional, no âmbito do mapeamento e descrição de registros textuais. (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014)
- Contribuiu para a consolidação e o desenvolvimento do campo de pesquisa dos Estudos Multilíngues. (MATTHIESSEN *et al.*, 2008)

E, em relação aos objetivos específicos:

- Identificou e delimitou, de acordo com os processos sociossemióticos (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2014, MATTHIESSEN *et al.*, 2008), onde se dá o tipo de texto **explorar:argumentar & expor:explicar** dentro do contexto de situação RPG de mesa
- Descreveu o perfil sistêmico de um tipo de texto que constitui o processo sociossemiótico **explorar:argumentar & expor:explicar**
- Desenvolveu um modelo do perfil sistêmico do registro **texto argumentativo**

Consequentemente, este trabalho se encerra tendo cumprido todos os objetivos aos quais se propôs.

Ao longo do trabalho, demandas foram deixadas para pesquisas futuras. Entre elas, pode-se ressaltar a necessidade de uma maior utilização e melhor desenvolvimento do método de perfilação e modelagem sistêmica; a necessidade de mais literatura que se proponha a descrever e também a comparar registros; a necessidade de uma classificação e definição técnica dos processos sociossemióticos bem como a exploração dos registros que compõe cada um deles; a necessidade de estudos mais aprofundados a respeito das sobreposições de processos sociossemióticos bem como dos registros que se constituem no centro destas sobreposições. Relativamente ao estudo do texto argumentativo, faz-se necessária uma investigação mais aprofundada das funções componentes da fase argumentativa, bem como a identificação dos sistemas que atuam para além da oração no sentido de habilitar o embate argumentativo. Relativamente ao RPG, o campo necessita de mais estudos que busquem caminhos além do pedagógico e que se foquem especificamente em como o jogo se constrói, se desenvolve e se desenrola. Neste aspecto, à linguística cabe um papel importante dado que a língua é ferramenta principal para que o jogo ocorra.

## 6. REFERÊNCIA BIBLIOGRAFICA

BIBER, Douglas. **Variation across speech and writing**. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1991.

CATFORD, J. **A linguistic theory of translation: an essay in applied linguistics**. London: Oxford Univ., 1965. 103p.

COSTA, Ausenda. **Desenvolver a capacidade de argumentação dos estudantes: Um objetivo pedagógico fundamental**. Revista Iberoamericana de Educación, [s.i.], v. 46, n. 5, p.1-8, 25 jun. 2008

FIGUEREDO, G. **Introdução ao perfil metafuncional do português brasileiro: contribuições para os estudos multilíngues**. 2011. 385 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

\_\_\_\_\_. **Uma metodologia de perfilação gramatical sistêmica baseada em corpus**. Letras & Letras, Uberlândia, v. 30, n. 2, jul./dec., 2014. p. 17-45.

FUJII, Roberto Shiniti. **Um estudo sobre a argumentação no RPG nas aulas de Biologia**. 2010. 227 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pedagogia, Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2010.

HALLIDAY, M. A. K. **Language as social semiotic: the social interpretation of language and meaning**. London: Edward Arnold, 1978.

HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. **An introduction to functional grammar**. 3a ed. London: Edward Arnold, 2014.

\_\_\_\_\_. **Towards Probabilistic Interpretations**. In: VENTOLA, E. (Ed.). *Functional and Systemic Linguistics: Approaches and Uses*. Berlin/ New York: Mouton de Gruyter, 1991. p.39-61.

\_\_\_\_\_. **On grammar**. London: Continuum, 2002.

\_\_\_\_\_. **Working with meaning: towards an applicable linguistics**. In: WEBSTER, J. (Ed.). *Meaning in Context: implementing intelligent applications of language studies*. London and New York: Continuum, 2008.

\_\_\_\_\_. **Language and society**. London: Continuum, 2007. p. 131 -168.

MALINOWSKI, B. 1944. **A scientific theory of culture and other essays**. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

MALINOWSKI, B. 1945. **Dynamics Of Culture Change**. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

MARTIN, J. R.; ROSE, David. **Genre Relations: Mapping culture**. Londres: Equinox Publishing Ltd, 2007. 281 p.

MATTHIESSEN, C. M. I. M. **Meaning in making: meaning potential emerging from acts of meaning**. *Language Learning* 59:Suppl. 1, December 2009, p. 206-229

MATTHIESSEN, C.; TERUYA, K.; WU, C. **Multilingual studies as a multi-dimensional space of interconnected language studies**, In: WEBSTER, J. (Ed.). *Meaning in Context: implementing intelligent applications of language studies*. London and New York: Continuum, 2008.

MATTHIESSEN, C.; TERUYA, K.; LAM, M. **Key terms in systemic functional linguistics**. London and New York: Continuum, 2010.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: Alguns Apontamentos Teóricos**. 2008. 270 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pedagogia, Departamento de Educação, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. 2008. 169 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2008.

VIANA, V. **Linguística de corpus: conceitos, técnicas e análises**. In: VIANA, V.; TAGNIN, S. (Orgs.). *Corpora no ensino de línguas estrangeiras*. São Paulo: HUB Editorial, 2011.

---

<sup>i</sup> Imagem tirada do site <http://3dnpc.com/2014/04/17/fan-art-rumarin-and-anum-la-by-324b21/>, último acesso em 09/04/17. Todos os direitos reservados.

As outras imagens usadas para ilustrar o presente trabalho são todas abertas à utilização pública e foram tiradas do site <http://br.freepik.com/>, com acesso em 09/04/17.