

# Significações de violência em narrativas de RPG

**Rosemari Lorenz Martins**

Mestre em Comunicação, área de concentração Semiótica - Unisinos.  
Especialista em Lingüística do Texto - Unisinos. e-mail: rosel@feevale.br.

## Resumo

Este trabalho se desenvolve nas interfaces entre ciências cognitivas e semiótica. Tem como objeto a formulação da função que será chamada de semiopsicogenética, que revelará as significações de violência produzidas numa narrativa de RPG através de ambiente informatizado (Internet) por alunos do 3º ano do Ensino Médio. A formulação teórica que orienta este trabalho é constituída pela função simbólica proposta por Jean Piaget e pela função semiótica proposta por Louis Hjelmslev. Foram considerados também como instrumental teórico os estudos sobre a estruturação sintático-semântica da linguagem verbal de Bernard Pottier. O trabalho está inserido, assim, no âmbito de uma semiótica lingüística. Chama-se a atenção também para as implicações educacionais e culturais das narrativas.

**Palavras-chave:** narrativas, significação, violência.

## Abstract

The work is developed in the interfaces between the cognitive and semiotic sciences. Its objects is the formulation of a function that will be called "semiopsycogenetic", that will allow to understand the violence significances produced in an RPG narrative through a computerized environment (internet) by students of the third year of High School. The theoretical formulation that guides this work is constituted by the symbolic function proposed by Jean Piaget and the semiotic function proposed by Louis Hjelmslev. The studies about syntactic-semantic structuring of Bernard Pottier's verbal language have also been considered as theoretical instrumental. The work is therefore included in the ambit of a linguistic semiotics. Attention is called on the educational and cultural implications of the narratives.

**Keywords:** narrative, significance, violence.

## Introdução

A violência é uma constante em nossas vidas. A todo momento, inúmeras pessoas sofrem algum tipo de violência, isto é, são submetidas a algum tipo de constrangimento físico ou moral. Muitos atos de violência chocam a sociedade, mas o surpreendente é que alguns já não causam mais nenhum estranhamento, uma vez que se tornaram tão comuns que já fazem parte do nosso dia-a-dia.

Pude perceber um reflexo claro dessa questão em minha experiência como professora de Língua Portuguesa, ao trabalhar num projeto de produção de narrativas do tipo RPG em ambiente informatizado (Internet), com alunos do 3º ano do Ensino Médio. Chamou-me a atenção a presença constante da violência nas produções. Esse foi o fator que motivou a realização deste trabalho, cujo objetivo foi estudar as significações da violência manifesta nessas produções, não da violência dada no texto como um conceito sócio-psicológico, mas verificar sua construção na linguagem, enquanto significação. Isto é, não foi objetivo deste trabalho discutir o conceito de violência do ponto de vista sociológico ou psicológico, o que poderia me remeter a uma análise de conteúdo, mas a violência constituída enquanto sentido na linguagem.

O trabalho desenvolveu-se nas interfaces das ciências cognitivas e semiótica e teve como objeto a formulação de uma função que chamei de função semiopsicogenética, que revelou as significações de violência construídas em uma narrativa de RPG produzida pelos meus alunos.

A formulação teórica que orientou o trabalho foi constituída pela função simbólica proposta por Jean Piaget, em a "A formação do símbolo na criança" (1978) e a função semiótica de Louis Hjelmslev, proposta nos "Prolegômenos a uma teoria lingüística" (1975). Considerei também como instrumental teórico os estudos sobre a estruturação sintático-semântica da

linguagem verbal de Bernard Pottier, porque apresenta mais pormenorizadamente a estrutura sintático-semântica da língua enquanto forma do conteúdo e porque só o conceito de função semiótica como função constituída no plano do conteúdo e da expressão não me deu o instrumental necessário para me mobilizar nas formas do conteúdo e seus efeitos produzidos no texto.

A base para a compreensão das significações da violência construída nos textos constitui-se de um quadro, que chamei de função semiopsicogenética e que foi elaborado a partir da aproximação da teoria da função simbólica e da função semiótica, a partir de conceitos desenvolvidos por ambos os teóricos, como os de estrutura, sistema, processo e função.

Escolhi esse caminho teórico porque entendo que ambas as teorias – a epistemologia genética e a semiótica – se ocupam do mesmo objeto de estudo. A aproximação das duas funções contribui para o entendimento das significações semiopsicogenéticas da violência constituídas nos textos, porque a função semiopsicogenética estabelece as significações conservando tanto a função simbólica quanto a semiótica. A função simbólica institui-se como conceito, enquanto a semiótica, como significação e a função semiopsicogenética, como significação semiopsicogenética.

### A Função Semiopsicogenética

A instituição da função semiopsicogenética pode ser melhor entendida a partir da análise do texto.

“Uma viagem tri legal

Chegou julho, suas férias de inverno estão aí. você decide ir para o Chile, rever alguns amigos que conheceu no verão em Imbé (RS).

Você vai até o aeroporto, embarca no primeiro voo e chega ao Chile após três longas horas.

Santiago, a capital do país, é enorme, você está meio indeciso. Se você pegar um táxi, vá para casa Nº 5, se você está com pouco dinheiro e quer economizar, pegue um ônibus e vá para casa Nº 13 e se você quiser ir na pernada, vá para casa Nº 7.

5- Você pegou o táxi ali mesmo no aeroporto, mas tem um problema. Para onde você vai? Você não sabe direito onde seus amigos moram, mas tem o telefone de um deles, o do Xavier. Se quiser ligar, vá para casa nº17, mas se acha que tem sorte e vai encontrar seus amigos, vá para casa Nº 10.

17- Você foi até um telefone público e com a última ficha tentou ligar para casa de Xavier, mas há um

pequeno problema, ninguém atende. Você volta para o táxi desanimado e ao atravessar a rua, é atropelado por um caminhão. Logo é socorrido por um grupo de pessoas, mas você morre minutos antes de chegar ao hospital. FIM”.

Observando a narrativa a partir de uma dimensão cognitiva, percebem-se diferentes formas de constituição, para identificá-las, dividi a narrativa em quatro níveis, dois dos quais propostos por Piaget – a narrativa por constatação e a narração das ações passadas – e dois propostos por mim – a narrativa ligada às opções de escolha e a ligada ao acontecimento.

A narrativa por constatação está ligada ao ato imediato, ela cessa quando cessa o ato. Nela, o narrador descreve as ações simultaneamente ao momento em que o protagonista (jogador) as executa:

- a)... você decide ir para o Chile, rever alguns amigos...;
- b) Você vai até o aeroporto,...;
- c) ...embarca no primeiro voo...;
- d) ...e chega ao Chile...;
- e)... você está meio indeciso.;
- f)... mas tem um problema.;
- g) Para onde você vai?;
- h) Você não sabe direito onde seus amigos moram,...;
- i) ... mas tem o telefone de um deles, o do Xavier.;
- j) ... mas há um pequeno problema,...;
- l)... ninguém atende.;
- m) Você volta para o táxi desanimado...;
- n) ... e ao atravessar a rua, é atropelado por um caminhão.;
- o) Logo é socorrido por um grupo de pessoas ...;
- p) ... mas você morre minutos antes de chegar ao hospital.

Este nível está caracterizado, no nível verbal, semioticamente, quanto à forma do conteúdo, através do uso de verbos no presente.

O acompanhamento do ato é constituído por uma ação global “morrer”, desdobrada em atos necessário para a sua execução. O desdobramento das ações pode se dar a partir de dois pontos de vista, já que o narrador é onisciente, logo, conhecedor tanto das ações físicas quanto da interioridade (intenções, vontades, medos, dúvidas,) do protagonista.

A violência não reside na ação global da morte, mas é constituída pelo acontecimento do atropelamento. E o atropelamento, em sua constituição sintático-semântica, enquanto forma do conteúdo, está

constituído por uma série de ações que dividi em identificadores relacionados ao locutor e ao acontecimento, porque a significação da violência resulta não do mero atropelamento, mas da relação entre esses identificadores.

O uso desses dois identificadores cria uma complexificação sobre a dimensão cognitiva da narrativa, que é um simples acompanhamento do ato.

As ações, do ponto de vista do acontecimento, produzem, no plano do conteúdo, enquanto forma, um efeito de imediaticidade da ação, por causa do uso do presente sem nuances semânticas. Além do efeito de imediaticidade, essas ações, mesmo estando no presente, produzem um efeito jurídico sobre o protagonista, já que ele deve executar o que está sendo narrado. E, como a narração e a execução das ações acontecem simultaneamente, produz também, no plano do conteúdo, um efeito de descrição da ação que está sendo narrada, parecendo não haver envolvimento do narrador na ação que está sendo descrita, apesar de se tratar de um narrador onisciente.

A neutralidade e a objetividade são práticas de linguagem, assim, o narrador, que é onisciente, logo, sabedor da morte do protagonista por antecipação, ao produzir esse efeito de imediaticidade, cria um paradoxo, que revela um grau de prazer por parte do narrador em relação à morte do protagonista.

Já a narração das ações passadas, a partir do ponto de vista do locutor, no plano do conteúdo, enquanto forma, devido ao uso de um presente com nuances semânticas, produz um efeito de demora, que fica caracterizado pelo acompanhamento da “interioridade” do protagonista. Esse efeito de demora resulta num traço de ênfase à violência da morte, porque o narrador, mesmo sabendo que o protagonista morrerá, descreve toda sua interioridade, acompanhando-o até a morte.

Ao encadear os dois pontos de vista, percebe-se um efeito de truncamento da ação. O narrador, que sabe da morte do protagonista, aparentemente passa por um drama de consciência: ele deslancha a ação e depois trunca (“você decide ir, ... você vai, ... embarca, ... chega, ... você está meio indeciso...”).

Dessa forma, a significação da violência é dada por um encadeamento de efeitos de imediaticidade e de demora, que chamei de efeito de truncamento, constituidor da função semiopsicogenética.

Do ponto de vista semiótico, cada um desses efeitos – imediaticidade, demora, truncamento – resulta numa significação de violência em relação ao protagonista: a imediaticidade instaura frieza, uma aparente neutralidade em relação à vida do outro e um

distanciamento. Já o efeito de demora, instaura um envolvimento maior do narrador, não um envolvimento solidário, porque ele sabe que o protagonista vai morrer, mas como alguém que prepara a morte do outro através do efeito de demora. Por outro lado, parece que o narrador tem prazer em ver a ação se desenrolando aos poucos, num processo de degradação do protagonista que o leva à morte, o que constitui uma significação de violência.

Percebe-se, nesse nível, uma competência lingüística maior do que a cognitiva, porque, cognitivamente falando, enquanto a narrativa de constatação ligada ao ato imediato representa um nível elementar de narrativa, houve o uso de uma competência muito grande, do ponto de vista semiótico, para constituir a significação de violência.

O nível da narrativa de reconstituição das ações passadas mostra a reconstituição das ações por evocação, o que, do ponto de vista psicogenético, constitui um nível mais avançado do que simplesmente ligar tudo ao ato em curso.

- 1)... que você conheceu no verão em Imbé (RS);
- 2) Você pegou o táxi.... ;
- 3) Você foi até um telefone público... ;
- 4) ...e com a última ficha tentou ligar para casa de

Xavier,....

Essas ações, no entanto, não aparecem isoladas: ao narrar a ação passada, o narrador interfere constantemente com um presente. A concomitância do uso do pretérito e do presente, no mesmo enunciado, institui uma espécie de paradoxo temporal: por um lado, parece que o narrador oferece uma espécie de oportunidade de recuo; por outro lado, essa oportunidade não pode salvar o protagonista, uma vez que seu destino já está traçado nas alternativas pré estabelecidas.

Fica caracterizado assim um efeito de paradoxo temporal entre dois tempos: um tempo cronológico, que está no pretérito, e um tempo presente, que chamei de psicológico. Há aí novamente uma não-correspondência entre o ponto de vista cognitivo e o semiótico: aparece uma complexificação semiótica, porque o narrador evoca ações do passado (“você pegou ...”), e, sobre esse passado, projeta um presente psicológico, para interromper uma ação que necessariamente desencadearia a morte. Há uma interferência do presente sobre uma ação que já acabou. Essa concomitância de um tempo psicológico e um cronológico resulta num estranhamento no uso do pretérito e do presente. Jogar com esses tempos

verbais produz um efeito de retardamento, também de truncamento, uma oportunidade de voltar atrás e não morrer. Porém, isso não é possível, e, por isso, produz um efeito de violência. No entanto, mesmo que o protagonista aproveite as oportunidades dadas (o narrador deu ao protagonista uma oportunidade ao lhe dar o telefone de Xavier, ele aproveitou essa oportunidade, mas nada mudou por causa de uma fatalidade: ninguém atende). Pode-se perceber aí, mais uma vez, um truncamento na ação, como se o narrador quisesse dar um tempo para a ação se reverter e a morte não acontecer. Mas acontece outra fatalidade: o atropelamento, que resulta na morte do protagonista, e, nesse momento, parece que a significação da violência se institui pela presença da fatalidade.

Do ponto de vista cognitivo, a fatalidade constitui-se por uma impossibilidade, por uma espécie de não-autonomia, isto é, acontecem coisas que são exteriores à vontade do protagonista. A ação que o leva à morte é uma ação não autônoma, porque o que acontece com ele não depende dele, não é uma decisão interna: ela vem de fora, o que também produz um efeito de violência, ou seja, as situações externas que agem sobre o sujeito determinam a não-autonomia, que, por sua vez, determina a violência que se institui aí, enquanto forma do conteúdo, pelo uso da voz passiva – “...é atropelado, ... é socorrido...”.

No terceiro nível, temos a narrativa ligada às opções de escolha. Essa forma aparece no momento em que o narrador coloca alternativas de escolha por ele pré determinadas à disposição do protagonista. Essas alternativas estão ligadas principalmente às modalidades dos verbos, entendidas segundo a lógica modal de Greimas, que aparecem no espaço discursivo sob a forma de orações iniciadas por “se”, com o verbo no pretérito perfeito do subjuntivo e com uma modalidade – explícita ou não.

- 1) Se você ‘quiser’ pegar um táxi...;
- 2) ... se você está com pouco dinheiro e *quer* economizar...;
- 3) ... e se você *quiser* ir na pernada...;
- 4) Se *quiser* ligar...;
- 5) ... mas se *acha* que tem sorte....

Essas alternativas estão sempre ligadas a ordens que são decorrentes da opção escolhida, ou seja, a opção escolhida determina o fazer, produzindo mais uma vez um efeito de paradoxo, já que o narrador dá ao protagonista uma possibilidade de querer, ao mesmo tempo em que lhe dá uma ordem. As ordens aparecem, no espaço do discurso, sob a forma de

verbos no imperativo.

... vá para casa Nº 5,...;

... *pegue* um ônibus e vá para casa Nº 13...;

Esse trajeto dialético de constituição semiótica de violência está constituído fenomenologicamente na relação do ser/parecer. Assim, esse terceiro nível é importante, porque é nele que se pode compreender como se constrói o conceito de realidade no texto. A realidade construída é uma realidade fenomenológica do ser/parecer e do não ser/parecer, ou seja, as significações dadas no texto são constituídas pelo que parece mas não é. Parece que o sujeito pode decidir, mas, na verdade, ele não pode. O que também constitui significação de violência. Assim, a significação de violência se constitui através de um efeito de verdade presente na narrativa. Nesse sentido, a violência aparece como um jogo simbólico, como uma fabulação lúdica.

A relação ser/parecer também se institui pela aparente autonomia dada pelo “se” (possibilidade) e pela idéia do querer (modalidade). O protagonista parece ser autônomo, mas não é. Ele parece poder decidir, mas não decide nada realmente, porque tudo foi pré-determinado pelo narrador, possui, na verdade, uma pseudo-autonomia, que está caracterizada pela modalidade dos verbos e pela possibilidade de escolha. No entanto, qualquer que seja a escolha ou querer existe sempre uma tirania do narrador, que o obriga a seguir um caminho decorrente da opção de escolha.

A forma de constituição desse nível é, basicamente, a tirania mascarada. E é nessa relação de tirania do narrador e da pseudo-autonomia do protagonista que se institui a violência, o que tanto semiótica quanto cognitivamente é complexo, porque a narrativa deixa de ser mera enunciação de ações para ser enunciação de escolhas e decisões inseridas no efeito de veridicção. Semioticamente falando, a pseudo-autonomia cria no protagonista uma ilusão, uma crença, enquanto o narrador possui um conhecimento omitido, já que sonega informações, propõe falsas pistas de conduta, que conduzem à morte, resultando daí significação de violência.

O quarto nível, o da narrativa ligado ao acontecimento, aparece no texto sob a forma de verbos de estado ligados ao acontecimento e não diretamente ao protagonista.

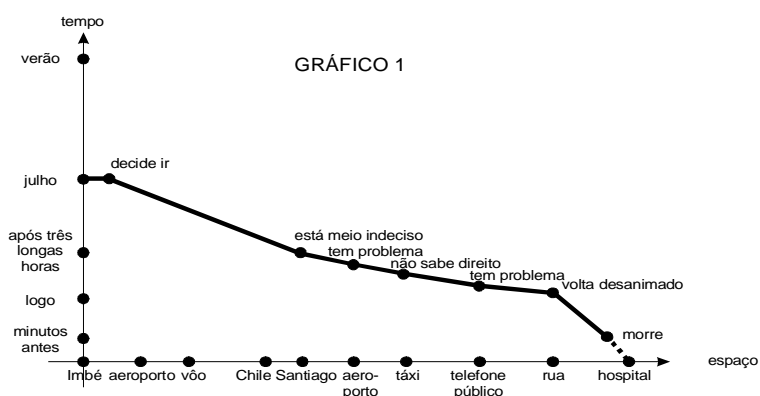
A presença da terceira pessoa, de um tempo impessoal ligado ao acontecimento, desloca o efeito de sentido da relação com o protagonista para um efeito de objetividade, de distanciamento, de universalidade. Do ponto de vista cognitivo, isso mostra

avanço, porque evidencia um deslocamento da imediaticidade da relação “eu-tu” para usar a língua para se situar dentro da narrativa em categorias de espaço-tempo desvinculadas dessa relação, logo, com características mais gerais, mais abstratas, diferentemente da concretude e da imediaticidade do ato, que seriam lingüisticamente expressas por dêiticos. O deslocamento da relação “eu-tu” institui um efeito de violência não tão localizado na pessoa, mas de uma ordem mais geral, como sendo em Santiago; logo, mais universal, um efeito socialmente constituído e não um acontecimento na vida de uma pessoa.

Além dessa análise dos níveis narrativos, ainda fiz outras observações dentro do primeiro nível narrativo. Essa forma narrativa apresenta uma enumeração de marcas que vão do início até o final do processo morte. O processo de morrer é desdobrado em duas trajetórias: uma constituída por efeitos de estado do protagonista, que chamei de modalizações internas e outra constituída por efeitos processuais propriamente ditos, que chamei de modalizações externas.

Observando as modalizações internas, pode-se perceber uma enumeração assimétrica, que pode ser reconhecida através dos traços semânticos, o que revela uma transformação do estado do protagonista ao longo da história.

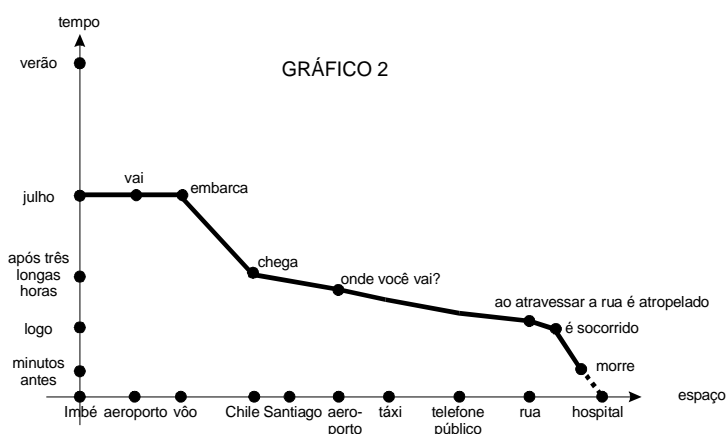
Assim, entre a decisão e a morte, produz-se um efeito de degradação, enquanto processo de



destruição do protagonista, o que constitui uma das formas de constituição da violência. Do ponto de vista cognitivo, essa construção também revela uma sofisticação, uma vez que a ação decidir/morrer é apresentada dentro de um processo e não como conceito dado.

Analisando as modalizações externas, percebe-se também um efeito de violência, constituído

novamente por certo prazer de fazer o outro acompanhar sua própria morte. Quero destacar ainda que o protagonista morreu após ter decidido voltar para o táxi, quando poderia não ter voltado e, conseqüentemente, não morrer, supõe-se. Ou seja, a significação de violência foi construída num processo de reversibilidade da ação física: se ele não tivesse voltado, pode-se inferir que não teria sido atropelado e não teria morrido.



Assim, tanto do ponto de vista do estado quanto do das ações físicas, cria-se uma confluência entre o decidir e o morrer, isto é, cria-se um efeito geral de violência, uma significação de violência que se constitui pelo processo de enumeração através de traços semânticos, que resultam numa degradação, enquanto destruição do protagonista.

Outro ponto constitui-se da análise dos indicadores temporais e espaciais, presentes nas dimensões cognitiva e semiótica. Em relação aos indicadores de tempo, percebe-se graduação decrescente, o que produz um efeito de redução temporal. Produz um efeito de aprisionamento do protagonista no tempo, o que institui, embora branda, significação de violência.

- 1)Verão;
- 2)Chegou julho (férias de inverno);
- 3)Após três longas horas;
- 4)Logo;
- 5)e minutos antes.

Com relação aos indicadores espaciais, pode-se perceber uma enumeração de espaços de um lugar mais amplo para lugares mais restritos, produzindo também um efeito de aprisionamento, de encurralamento, instituindo, da mesma forma como

acontece com os indicadores temporais, uma significação branda de violência.

1. Imbé (RS);
2. Aeroporto;
3. Vôo;

1. Chile;
2. Santiago;
3. Aeroporto;
4. táxi;
5. telefone público;
6. rua;
7. hospital (onde chega já morto).

### Considerações Finais

Ao terminar a análise, cheguei ao quadro geral da constituição da função semiopsicogenética de violência dessa narrativa. A partir daí, concluí que "Uma viagem tri legal" ou as narrativas de RPG em geral são construções mais sofisticadas que as narrativas canônicas como as trabalhadas na escola, uma vez que se multiramificam, mesmo que não seja no sentido de complexificação, porque as possibilidades de escolha estão apenas justapostas, através de estratégias comuns, que se repetem. Além disso, o processo constitutivo da violência é o mesmo, o que caracteriza, do ponto de vista cognitivo, a ramificação como uma narrativa simples, canônica, uma vez que não entra uma estrutura de encaixe de classes, por exemplo. As significações de violência construídas no *corpus* analisado estão presentes na nossa cultura: pessoas são atropeladas, assaltadas, assassinadas. Mas, mesmo assim, percebe-se que os adolescentes, várias vezes, buscam abrandar essa violência, introduzindo formas de auxiliar o protagonista. Enfim, as significações de violência apresentadas pelos alunos instituíram-se a partir da estrutura da violência acomodada na relação com o meio, de diversas formas, através de relatos de pessoas que sofreram violência, a partir da televisão, de jornais, ... assim, a violência aparece na narrativa não como denotação de

um conteúdo sociológico, mas como uma significação metassemiótica.

Dessa forma, considero a produção de narrativas de RPG como uma forma educativa e cultural, porque pode funcionar como oportunidade de tomada de consciência da violência na sociedade.

### Referências bibliográficas

HJELMSLEV, Louis. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1975.

\_\_\_\_\_. **Ensaio Lingüísticos**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.

\_\_\_\_\_. **A equilibração das estruturas cognitivas: problema central de desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

\_\_\_\_\_. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.