

A EXPERIÊNCIA DE LEITURA DE CONTOS MACHADIANOS A PARTIR DE UM JOGO DE TABULEIRO

Luiz Rogério Camargo*

 <https://orcid.org/0000-0001-9929-6515>

Saulo Gomes Thimóteo**

 <https://orcid.org/0000-0002-3874-9215>

Como citar este artigo: CAMARGO, L. R.; THIMÓTEO, S. G. A Experiência de leitura de contos machadianos a partir de um jogo de tabuleiro. *Todas as Letras – Revista de Língua e Literatura*, São Paulo, v. 27, n. 1, p. 1-15, jan./abr. 2025. DOI: <https://doi.org/10.5935/1980-6914/eLETLT17509>

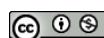
Submissão: 29 de outubro de 2024. **Aceite:** 8 de abril de 2025.

Resumo: O presente artigo explora a utilização de um jogo de tabuleiro como ferramenta lúdica para facilitar a leitura e compreensão de contos de Machado de Assis. Diante das dificuldades que leitores contemporâneos enfrentam ao interagir com textos clássicos, especialmente os machadianos, o jogo “Rua do Ouvidor” foi desenvolvido com o objetivo de tornar a experiência literária mais acessível e envolvente. Como prática metodológica, elabora-se a integração de aspectos literários dos contos a um tabuleiro, criando uma dinâmica de simulação e competição que aproxima o jogador da narrativa.

Palavras-chave: Machado de Assis. Ludicidade. Mediação literária. Jogo de tabuleiro. Simulação.

* Universidade Federal do Paraná (UFPY), Curitiba (PR), BR. E-mail: luiz.camargo@fae.edu

** Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), Realeza (PR), BR. E-mail: sthimoteo@gmail.com



INTRODUÇÃO

■ **O** estudo dos clássicos da literatura brasileira no contexto da sala de aula desempenha um papel fundamental na formação cultural dos alunos. Obras como as do escritor brasileiro Machado de Assis (1839-1908) descontinam um amplo painel para a análise crítica e a compreensão dos mais profundos dilemas humanos, seja como indivíduo, seja em sua relação com a sociedade brasileira. Trata-se, segundo afirmação do sociólogo e crítico literário brasileiro Antonio Cândido (1918-2017), de um autor “[...] enigmático e bifronte, olhando para o passado e para o futuro, escondendo um mundo estranho e original sob a neutralidade aparente das suas histórias ‘que todos podiam ler’” (Cândido, 2013, p. 17).

Ainda que, em seu tempo, ele tenha sido considerado um autor de textos relativamente acessíveis para a camada letrada da sociedade, a leitura da obra machadiana pode implicar desafios significativos para leitores contemporâneos, sobretudo iniciantes. Isso porque, ainda nos dizeres de Cândido, Machado:

[...] recobria os seus livros com a cutícula do respeito humano e das boas maneiras para poder, debaixo dela, desmascarar, investigar, experimentar, descobrir o mundo da alma, rir da sociedade, expor algumas das componentes mais esquisitas da personalidade (Cândido, 2013, p. 18).

Nesse contexto, o presente artigo propõe o uso de um jogo de tabuleiro como ferramenta didática a fim de facilitar a experiência de leitura dos contos de Machado de Assis. Tal proposta objetiva aproximar os leitores do texto machadiano de forma lúdica e atrativa, além de transformar a leitura em uma experiência compartilhada e interativa.

Na obra *Homo ludens* (1938), Johan Huizinga (1872-1945), historiador e linguista holandês, analisa como os jogos e o ato de brincar são elementos culturais fundamentais que moldam a civilização. Na visão do referido autor, o jogo não é apenas um modo de entretenimento, mas uma atividade significante e estruturada que, além de ornamentar a vida, amplia-a, tornando-se algo necessário “[...] tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural” (Huizinga, 2007, p. 31).

Como se pode perceber, o papel fundamental do jogo como elemento da cultura, na visão de Huizinga, estrutura-se em três fundamentais características: é preciso haver um componente de liberdade; tornar-se uma espécie de desvio da vida real, criando uma esfera com uma lógica própria; e possuir uma limitação espacial e temporal, na qual os jogadores participam segundo esses limites.

No contexto de sala de aula, o uso de jogos como recurso pedagógico se fundamenta na capacidade de transformar processos cognitivos em atividades lúdicas, promovendo uma aprendizagem mais ativa e engajada. Particularmente no ensino de literatura, os jogos de tabuleiro representam uma forma de transpor barreiras textuais na medida em que transformam os dilemas dos personagens dos contos em desafios e situações que envolvem diretamente o aluno e as próprias decisões. Ao ler-jogar, o leitor-jogador não apenas trava contato com as obras e internaliza as tramas de cada conto, mas também se coloca como coprodutor de sentidos das narrativas, na medida em que interpreta e reconstrói suas nuances e se envolve de maneira mais profunda com o texto.

Dessa forma, o jogo de tabuleiro intitulado “Rua do Ouvidor” foi concebido como recurso pedagógico capaz de auxiliar na formação do leitor, transformando a leitura literária em um processo de constante descoberta e interpretação ativa, a partir de 12 contos selecionados de Machado de Assis¹.

Este artigo se divide em três seções. Na primeira, apresenta-se a fundamentação teórica, com destaque para as reflexões de Umberto Eco, (1932-2016), escritor, filósofo e crítico literário italiano, sobre ficção e ludicidade. Em seguida, detalha-se a dinâmica do jogo, enfocando-se o espaço do tabuleiro, as construções dos personagens e os meios de interação. Como diálogo teórico, a partir das categorizações do sociólogo francês Roger Caillois (1913-1978), aprofundam-se os mecanismos de jogabilidade propostos.

INVENÇÃO E BRINCADEIRA OU O JOGO A SÉRIO DA FICÇÃO

Em *Os seis passeios pelos bosques da ficção* (1994), o autor, Umberto Eco, comenta a relação entre ficção e ludicidade a partir de um jogo de significados e possibilidades. Partindo do pressuposto de que [...] todo texto é uma máquina preguiçosa pedindo ao leitor que faça uma parte de seu trabalho” (Eco, 1994, p. 9), ele defende que a ficção desempenha um papel análogo ao dos jogos, na medida em que o leitor, tal qual o jogador, participa de uma experiência criativa e interativa. Do mesmo modo que as brincadeiras podem ensinar e estruturar a compreensão do mundo, o texto literário permite aos leitores a possibilidade de explorar e dar sentido às suas próprias experiências de forma lúdica. Para o autor,

[...] brincando as crianças aprendem a viver, porque simulam situações em que poderão se encontrar como adultos. E é por meio da ficção que nós, adultos, exercitamos nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente (Eco, 1994, p. 137).

Ainda que Eco se refira à brincadeira como algo destinado às crianças, naturalmente o jogo não se restringe ao universo infantil, dada a existência de uma ampla gama de jogos destinados a adultos, inclusive com classificações indicativas próprias para cada idade. Nesses casos, o critério etário varia conforme o conteúdo, a dinâmica e o efeito lúdico proporcionado, indo desde os clássicos de canastra ou de pôquer, passando por jogos de tabuleiro modernos, como *Catan*® ou *Dixit*®, sem falar do vasto catálogo de jogos de *videogame*.

Assim como em um jogo de tabuleiro, ao ler ficção, o leitor engaja-se em um tipo de “jogo simbólico” no qual as narrativas funcionam como um “simulacro do real”, cujos limites, escolhas e consequências são impostos a partir de leis próprias e verossimilhantes. Ao interpretar esses significados, o leitor-jogador cria as próprias versões dos acontecimentos, atribui valor a decisões e desenvolve habilidades cognitivas que, em última medida, (re)conectam-no à vida real. Dado que a leitura não é passiva, mas um ato de participação ativa no qual o leitor é um “jogador” que transita por um cenário complexo de eventos fictícios, personagens e dilemas morais, o leitor assume um papel de protagonista, efetivando-se como coprodutor de sentidos possíveis.

1 São eles: “A cartomante” (1884); “A causa secreta” (1885); “A desejada das gentes” (1886); “Conto de escola” (1884); “Curta história” (1886); “Dona Paula” (1884); “Entre santos” (1886); “Missão do Galo” (1889); “O caso da vara” (1891); “Pai contra mãe” (1906); “Um homem célebre” (1888); “Uns braços” (1885).

Nesse sentido, a proposta de um jogo de tabuleiro que evoca o universo de personagens e ambientes de contos machadianos surge como caminho emulador entre três espaços: o ambiente da leitura e imersão na escrita de Machado de Assis; o caminho lúdico de experienciar com os personagens as tensões e escolhas de cada lance de dados; e a associação de ambos no repertório dos leitores.

A visão de jogo de Eco, afinal, aplica-se diretamente ao modelo de tabuleiro em que os contos são transformados em uma arena de decisões, tanto estratégicas quanto simbólicas. Dessa forma, o jogo de tabuleiro inspirado em contos machadianos não se configura apenas como um mero recurso didático alternativo, mas uma ferramenta eficaz de mediação entre o texto literário em sua essência e o leitor em uma postura ativa de fruição e aprendizado.

No momento que joga, o aluno não está apenas brincando (o que, por si só, já seria de grande valia), mas engajando-se em um processo de interpretação no qual as regras do jogo refletem as estruturas narrativas dos contos, promovendo uma leitura simbólica e interpretativa.

Algo importante de ressaltar, e que será mais detalhado nas seções subsequentes, é a noção de complementaridade entre as duas abordagens (a leitura dos contos e o ato de jogar). Não se propõe uma ordem, a saber, o jogo funcionando como uma mascarada avaliação posterior para verificar se a leitura foi “correta” ou então os contos sendo um pretexto para explicar as regras do jogo.

A simbiose que se articula em “Rua do Ouvidor” é a de evocar 12 contos machadianos como forma de descobrimento ou revisitação, de modo que jogadores que ainda não conhecem contos como “Missa do galo” ou “Entre santos” possam ambientar-se com os personagens e eventos lá presentes, tornando-se uma forma de mediação inicial. Da mesma maneira, aos já conhecedores da obra de Machado, tal jogo se torna uma oportunidade de revisitação da obra, vivenciando a dinâmica de mover os personagens pelas ruas do Rio de Janeiro e criando possibilidades de interação entre personagens. Desse modo, por meio das ações propostas pelo jogo, o aluno reconstrói as narrativas e aprofunda seus significados, na medida em que é desafiado a também recriar o enredo e suas particularidades.

Como lembra Eco, a leitura de ficção é, por si mesma, um jogo no qual o leitor se enreda pelas regras e pistas oferecidas pelo autor a fim de poder desvendar o sentido da história: “[...] numa história sempre há um leitor, e esse leitor é um ingrediente fundamental não só do processo de contar uma história, como também da própria história” (Eco, 1994, p. 7). No caso do jogo de tabuleiro “Rua do Ouvidor”, esse princípio é utilizado para transformar o jogador em um participante ativo na narrativa, reconstruindo as ações dos personagens por meio de estratégias e escolhas.

Assim, o jogo opera como uma metáfora do ato de ler, com as jogadas correspondendo a diferentes interpretações do texto, e a mecânica de sorte e planejamento refletindo a dialética entre a construção da narrativa e a interpretação individual.

Segundo Eco:

Qualquer passeio pelos mundos ficcionais tem a mesma função de um brinquedo infantil. As crianças brincam com boneca, cavalinho de madeira ou pipa a fim de se familiarizar com as leis físicas do universo e com os atos que realizarão um dia. Da mesma forma, ler ficção significa jogar um jogo através do qual

damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real. Ao lemos uma narrativa, fugimos da ansiedade que nos assalta quando tentamos dizer algo de verdadeiro a respeito do mundo (Eco, 1994, p. 93).

No contexto do jogo de tabuleiro, ocorre uma dupla simulação: ao mesmo tempo que o jogador interage com o universo literário machadiano, ele igualmente explora as dinâmicas da sociedade carioca do século XIX, (re)criando as tensões e dilemas morais vividos pelos personagens. Ao tomar decisões com base no desenrolar dos contos, o jogador opera, em uma prática lúdica, com os conflitos e as escolhas narrativas de Machado, convertendo a leitura dos contos e as dinâmicas de ganho e de perda do jogo em uma experiência formativa.

Por essa razão, escolheu-se um personagem central de cada conto para funcionar como “peão”, andando pelas casas do tabuleiro (representando as ruas do Rio de Janeiro do final do século XIX) e cumprindo ações e tarefas referentes aos enredos de todos os contos. Por exemplo, sobre o conto “A cartomante”, há ações, presentes nas cartas do jogo, como: “Consultou-se com a cartomante, que predisse boas sortes a você. Mas nada é de graça. Pague 4 mil-réis”, ou então “Uma carroça quebrou na Rua do Rosário. O trânsito está impedido para você nessa rodada”.

Nota-se que, quando o jogador movimenta seu peão ou lança cartas, não está apenas jogando os dados e deslocando-se no tabuleiro, mas interagindo com uma versão simulada da realidade ficcional machadiana, com as ações e reações no jogo espelhando o universo do conto. Tal movimento reproduz a forma como o leitor, ao se deparar com as ações de Camilo, ou de personagens de outros contos, reflete sobre seus motivos, escolhas e consequências, potencializando, por meio da simulação lúdica, o envolvimento com a obra literária.

Pensando-se nas dinâmicas de sala de aula, a aplicação prática do jogo para a leitura e o ensino dos contos segue o mesmo princípio. Os alunos aprendem sobre os enredos, os personagens e os temas “enquanto” interagem com o tabuleiro, cartas e regras em busca do objetivo de ser a primeira pessoa a obter a quantia de cem mil-réis. A movimentação dos peões, a resolução de tarefas e as estratégias de jogo são, na verdade, modos alternativos de ler a obra literária, criando uma ponte entre o texto e o leitor-jogador, facilitando a compreensão de temas complexos e sutilezas da prosa de Machado de Assis.

“RUA DO OUVIDOR”: O ESPAÇO, O PERSONAGEM, O JOGO

A atividade desenvolvida intitula-se “Rua do Ouvidor”, reportando-se ao espaço urbano do Rio de Janeiro no qual afloram diversas cenas e personagens da obra machadiana.

A fórmula narrativa de Machado consiste em cena alternância sistemática de perspectivas, em que está apurado um jogo de pontos de vista produzido pelo funcionamento mesmo da sociedade brasileira. O dispositivo literário capta e dramatiza a estrutura do país, transformada em regra da escrita. E com efeito, a prosa narrativa machadiana é das raríssimas que pelo seu mero movimento constituem um espetáculo histórico-social complexo, do mais alto interesse, importando pouco o assunto de primeiro plano (Schwarz, 2000, p. 11).

LITERATURA

Considerando essa dinâmica na composição do jogo, selecionaram-se 12 contos, cuja ação acontece nas ruas do entorno do centro do Rio de Janeiro, e elaborou-se o tabuleiro com base na topografia urbana do fim do século XIX².

Em contos como “Pai contra mãe”, “A cartomante” ou “Dona Paula”, ruas como a de São José, a da Guarda Velha, do Lavradio ou a da Ajuda são lugares de interação dos personagens, e isso é simulado no jogo como as ruas possíveis de serem percorridas. Com isso, a referencialidade, que, à época de Machado, conferia cores realistas às histórias, torna-se, aos novos leitores, um exercício de projeção lúdica de reconhecer os espaços dos contos. Um exemplo disso é a descrição feita no início do conto “A causa secreta”:

[Garcia] morava na Rua de D. Manuel. Uma de suas raras distrações era ir ao Teatro de S. Januário, que ficava perto, entre essa rua e a praia. [...] Fortunato foi pelo Beco do Cotovelo, Rua de S. José, até o Largo da Carioca. [...] No Largo da Carioca entrou num tíburi, e seguiu para os lados da Constituição (Assis, 1997, p. 65).

Na transposição para o jogo, dividem-se as ruas do tabuleiro em casas, para que os peões criem seu percurso e cumpram as tarefas designadas. Tal abordagem, de não existir um caminho preestabelecido, a ser percorrido em um sentido estável, principiando em uma casa de “partida” até o peão atingir a casa de “chegada”, como a dinâmica clássica de jogos de tabuleiro produz, insere um componente de estratégia, no sentido de encontrar o percurso mais eficaz para atingir o destino.

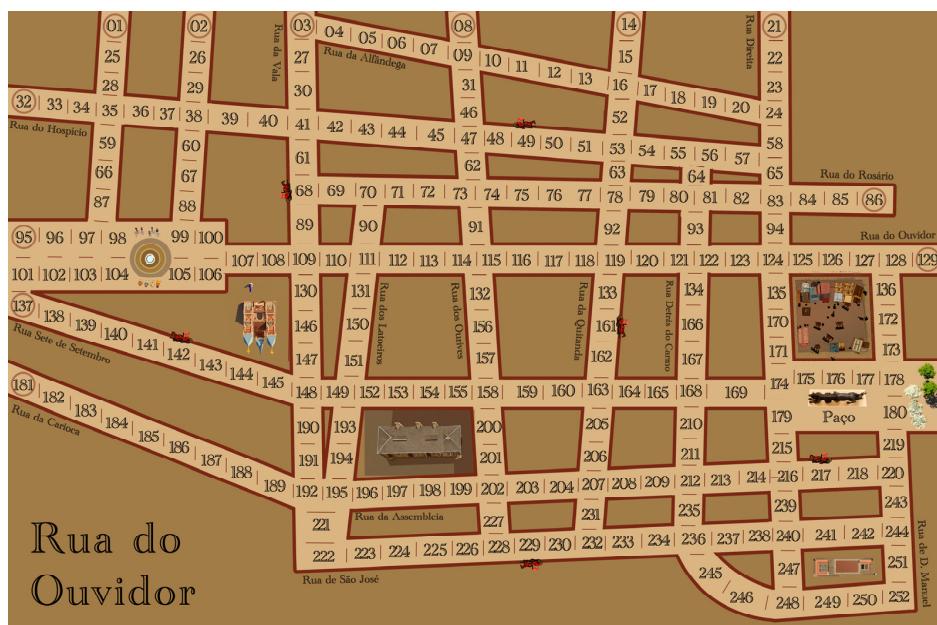


Figura 1 – Tabuleiro do jogo “Rua do Ouvidor”

Fonte: Criação do Projeto de Extensão “Trecho removido para preservar a avaliação às cegas”.

² A fonte de referência é o site <https://www.imaginario.org/map>, que disponibiliza de maneira interativa a evolução do espaço urbano da cidade do Rio de Janeiro.

Antes da explicação sobre as etapas do jogo em si, aponta-se que os 12 contos escolhidos trazem, como peão, uma ilustração do personagem protagonista. Além do peão, como forma de organização dos embates, cada jogador tem uma ficha menor correspondente, a ser posta nas casas de destino das tarefas no tabuleiro. Cada ficha remete a um elemento simbólico sintetizador do enredo de cada conto. Por exemplo, remetendo a Pilar, do conto “Conto de escola”, há uma ficha com a ilustração de uma moeda de prata; para “Dona Conceição”, do conto “Missa do Galo”, há um candelabro com velas acesas. Dessa forma, pela associação com o universo evocado, quem joga vai internalizando essas conexões e, à medida que tem contato com os textos machadianos, a aparente opacidade atribuída dá lugar à curiosidade da descoberta pela leitura.

A ficção machadiana cria também jogos de símbolos, como a vara que Damião alcança para Sinhá Rita, no conto “O caso da vara”, sendo a vitória interna do individualismo e a derrota de um ideal de justiça que se formava na cabeça do menino. Da mesma forma, o jogo estrutura-se como uma contínua alusão a elementos evocativos de discursos outros (sejam articulações de raciocínios, sejam projeções de experiências). Nessa confluência entre literatura e jogo, Huizinga aponta que “[...] o que a linguagem poética faz é, essencialmente, jogar com as palavras. Ele as ordena de maneira harmoniosa, e injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma” (Huizinga, 2019, p. 175).

O mistério de Machado de Assis a se desvendar na leitura pode ser mais aprofundado na construção de seus personagens. Cada um sendo um exemplo do conflito da consciência que se vê diante de um dilema: Sales, dividido entre a promessa ao santo de ofertar uma perna de cera, caso a mulher se salvasse, e o dinheiro que isso custaria, em “Entre santos”; Cecília, imaginando o ator Rossi, como Romeu idealizado, em contraponto a seu insosso noivo, Juvêncio, em “Curta história”. Transpondo ao jogo, uma vez que cada jogador sorteia um personagem para si e sua casa de início, o contexto, as iniciativas e as ações passam a nortear a estratégia possível para se buscar o objetivo de conseguir a quantia vencedora.

Algo na linha do que Caillois salienta, em seu livro *Os jogos e os homens* (1957), que cria importantes sistematizações sobre o estudo dos jogos enquanto dinâmicas e interações: “O jogo pode consistir não em exibir uma atividade ou em experimentar um destino em um meio imaginário, mas em tornar a si mesmo um personagem ilusório e em se conduzir de acordo com ele” (Caillois, 2017, p. 57). Por esse motivo, o cálculo de quais ações praticar e contra quem, bem como as escolhas das tarefas a se cumprirem, soma-se à descoberta das figuras machadianas, com suas vantagens e desvantagens, e o jogador-leitor acaba por se familiarizar com os tipos sociais e humanos retratados por Machado.

Como forma de ilustrar cada personagem, criam-se, nas Tábuas de Personagem a serem sorteadas, além de uma imagem estilizada, de uma breve síntese dos elementos dos personagens e da renda devida, os pontos do tabuleiro das tarefas possíveis de serem cumpridas pelos jogadores. A título de exemplificação, será pormenorizado o conjunto de elementos produzidos para o conto “A causa secreta”, com o personagem Fortunato.

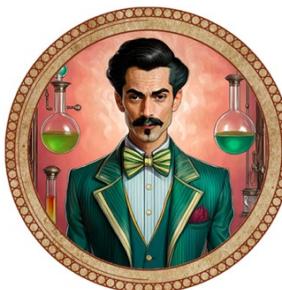


Figura 2 – Exemplo de Tábua de Personagem, peão e ficha

Fonte: Criação do Projeto de Extensão “Trecho removido para preservar a avaliação às cegas”.

Note-se, no exemplo, que a fisionomia do personagem faz referência tanto aos experimentos que pratica em casa quanto a seu olhar misterioso, prenúncio de toda a atmosfera do conto. Algo perceptível na descrição que acontece quando Garcia vê o rosto de Fortunato, após a cena da morte do rato: “Nem raiva, nem ódio; tão somente um vasto prazer, quieto e profundo, como daria a outro a audição de uma bela sonata ou a vista de uma estátua divina, alguma coisa parecida com a pura sensação estética” (Assis, 1997, p. 72). Em complementação, a ficha que indica os destinos das tarefas do jogador faz referência ao rato, vítima das atrocidades do personagem.

Sobre a dinâmica de jogo, ela se estrutura a partir do uso de cartas pelos jogadores, enquanto seus peões deambulam pelo tabuleiro em busca de cumprir as tarefas lançadas, vencendo quem primeiro atingir a quantia de cem mil-reis. Após o sorteio dos peões, cada jogador recebe a “renda” inicial de seu personagem. Esse pormenor também se estabelece conforme a estruturação dos contos selecionados, pois um personagem como Fortunato, uma vez que é um capitalista, ou Quintilia, do conto “A desejada das gentes”, herdeira de grande fortuna, possuem, no jogo, 12 mil-reis de renda, ao passo que Pilar, de “Conto de escola”, por ser uma criança que fica às voltas com uma moeda de prata, ou Damião, de “O caso da vara”, menino que fugiu do internato, possuem 3 mil-reis.

Quando os peões são dispostos no tabuleiro (tendo-se sorteado as casas de início) e cada jogador possuindo cinco cartas na mão, começam-se os descartes,

a partir do jogador mais velho e em sentido horário, levando-se em conta que existem duas modalidades de cartas:

- 1) **Cartas de ação:** abarcam elementos ou atos presentes nos contos e que podem gerar benefícios ou prejuízos a quem a carta for direcionada.
- 2) **Cartas de tarefas:** descrevem uma cena de determinado conto, gerando uma tarefa a ser cumprida por dois ou mais jogadores.

As ações e as tarefas das cartas propostas buscam evidenciar o estilo de Machado de Assis, em sua continua articulação por ser “[...] o criador de um mundo paradoxal, o experimentador, o desolador cronista do absurdo” (Candido, 2013, p. 21). Assim, à medida que vão tendo contato com a série de ações e tarefas que podem ser propostas, os jogadores vão também se familiarizando com as sugestões de conflitos que os contos de Machado sinalizam e que mascaram, em grande medida, a índole humana nas diferenças entre a intenção interna e a ação externa.

Diante dos exemplos seguintes, referentes ao conto “A causa secreta”, pode-se observar que, em cada uma das cartas, há um breve texto que evidencia uma cena do enredo e a ação/tarefa correspondente que deve ser efetuada no jogo.



Figura 3 – Exemplo de cartas de ação e de tarefas

Fonte: Criação do Projeto de Extensão “Trecho removido para preservar a avaliação às cegas”.

Desses exemplos, dois são da categoria “Cartas de ação”, pois se referem a momentos do enredo do conto em que alguma ação de ganho ou perda de dinheiro ocorre. Note-se que o primeiro recai sobre a experiência de Fortunato como alguém mais prestativo que os enfermeiros, que “[...] não conhecia moléstia afitiva ou repelente, e estava sempre pronto para tudo, a qualquer hora do dia ou da noite” (Assis, 1997, p. 70). Associa-se, portanto, ao prejuízo de pagar os materiais, criando-se o custo adicional, no caso de a pessoa que receber a ação ser o próprio personagem do conto.

O oposto ocorre no segundo exemplo. Evocando o momento do conto em que Fortunato e Garcia se associam para iniciar uma casa de saúde, cria-se uma

ação de ganho, inclusive com um acréscimo, no caso de a pessoa que descarta ser o próprio Fortunato. Dessa forma, a partir do mesmo conto, uma série de ações se delineia visando ora a uma ação benéfica para si, ora a um prejuízo aos demais.

A terceira carta representa uma “Carta de tarefa”, em que a pessoa que propõe o desafio escolhe um jogador, e os dois depositam as fichas correspondentes aos dois jogadores na casa de número 251, localizada na Rua de D. Manuel, no tabuleiro. Aqui, há uma disputa de corrida (que pode ocorrer concomitantemente a outras tarefas de outros jogadores), que culmina na chegada de um dos peões à casa de destino e o subsequente pagamento pela parte perdedora.

MACHADO DE ASSIS EM JOGO: TRÊS CATEGORIAS

A partir das concepções de Huizinga sobre o jogo como fenômeno cultural, Caillois estabelece quatro categorias principais, cada uma delas refletindo um aspecto distinto da experiência lúdica e ajudando a entender como os jogos influenciam o comportamento humano, a aprendizagem e a criação de significados. São elas: *agôn* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem), das quais as três primeiras serão mais aprofundadas na sequência, excluindo-se a última, por não se enquadrar diretamente na proposta do jogo de tabuleiro.

Uma vez que o jogo “Rua do Ouvidor” é ambientado no Rio de Janeiro do final do século XIX, com os jogadores assumindo papéis de diferentes personagens machadianos, pode-se articular as categorias de Caillois na dinâmica do jogo. Assim, é possível analisar como os aspectos do jogo (a imersão no universo literário, o componente de sorte e a competição entre os jogadores) colaboraram para proporcionar essa experiência de leitura interativa. Optou-se por inverter a ordem das categorias anteriores para explorar os seus aspectos em uma escala gradativa.

MIMICRY, A SIMULAÇÃO

A categoria *mimicry* associa-se aos jogos de simulação, nos quais os jogadores assumem papéis e se envolvem em um processo de imitação ou representação. Isso porque, conforme Caillois, “[...] todo jogo supõe a aceitação temporária, se não de uma ilusão (ainda que esta última palavra signifique apenas entrar no jogo: *in-lusio*), pelo menos de um universo fechado, convencional e, sob certos aspectos, fictício” (Caillois, 2017, p. 47). Trata-se, pois, de uma atividade na qual o participante “[...] esquece, dissimula, despoja-se passageiramente de sua personalidade para fingir uma outra” (Caillois, 2017, p. 47).

Talvez essa seja a categoria mais intimamente ligada ao princípio do jogo e da ficção em si. Tanto em uma quanto em outra, há o movimento de “outrar-se” momentaneamente, como apontado também por Huizinga. Nas palavras do autor, “[...] no interior do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos e fazemos coisas diferentes” (Huizinga, 2019, p. 15). Em jogos de RPG, por exemplo, é comum os jogadores assumirem o papel de figuras de feiticeiros ou guerreiros, e, mesmo em jogos clássicos como o xadrez, cada pessoa se institui como um exército que lutará para tentar pôr o rei inimigo em xeque.

No caso de “Rua do Ouvidor”, a ilusão da *mimicry* é uma parte imprescindível da experiência, uma vez que os jogadores se colocam no lugar dos personagens

dos contos e simulam suas ações, escolhas e dilemas. Ao assumirem o papel de Cândido Neves, Camilo ou Dona Conceição, os jogadores são imersos nas narrativas literárias, recriando situações que refletem as tensões e os conflitos centrais das histórias.

A simulação permite que os jogadores vivenciem o universo literário de modo ativo, enriquecendo a compreensão dos textos ao permitir que os participantes experimentem diretamente as motivações dos personagens. Um exemplo disso está nos jogadores a quem se atribuírem as tarefas do personagem Fortunato, que tanto irão ao teatro para ver o dramalhão cosido a facadas, quanto ao cartório para pedir nova versão do documento destruído pelo rato.

É claro que a aparente trivialidade das duas tarefas só será compreendida de modo mais profundo no exercício da leitura do conto, mas, nesse passeio pelas ruas cariocas, já se aventa uma conexão com o texto, pois os jogadores não estão apenas observando os eventos, mas sendo protagonistas deles de forma direta. Tal imersão ajuda a desenvolver um entendimento mais aprofundado das questões morais e sociais que permeiam as narrativas machadianas.

ALEA, A SORTE

A categoria *alea*, na visão de Caillois, abarca jogos nos quais o resultado não depende das habilidades ou decisões dos jogadores, mas puramente do acaso, como em um sorteio ou no lançamento de dados. Nessa categoria, “[...] o destino é o único artesão da vitória, e esta, quando existe rivalidade, significa exclusivamente que o vencedor foi mais beneficiado por ele do que o vencido” (Caillois, 2017, p. 44).

Em “Rua do Ouvidor”, a sorte desempenha um papel relevante em diversas etapas do jogo. Isso acontece desde a definição dos personagens (no sorteio das Tábuas de Personagem pelos jogadores) e das casas de início, até o recebimento de cartas aleatórias e o número de casas para percorrer a partir do sorteio de dados. Assim, a esfera da imprevisibilidade figura nesse jogo, na medida em que, se alguém sorteou o personagem Pestana, músico famoso do conto “Um homem célebre”, com renda de 12 mil-reis, estaria em situação mais favorável para sair vitorioso do que alguém com a personagem Dona Severina, mulher que trabalha em casa, no conto “Uns braços”, que conta com renda de 6 mil-reis. Contudo, a partir de uma série de outros elementos (como os resultados dos dados sorteados a cada jogada e as cartas, benéficas ou prejudiciais, que cada pessoa recebe), é possível que o destino mude de direção e torne vencedor o personagem mais “fraco”.

Nesse sentido, o elemento *alea* acrescenta uma camada de tensão ao jogo, pois mesmo as estratégias mais elaboradas ainda podem ser afetadas por um golpe inesperado. O fator sorte, porém, não determina o jogo por completo, mas atua como um recurso de equilíbrio, oferecendo oportunidades e desafios que põem à prova a capacidade dos jogadores de se adaptar e reagir, uma vez que o papel da *alea* consiste em “[...] abolir as superioridades naturais ou adquiridas dos indivíduos para colocar cada um em pé de igualdade absoluta diante do cego veredito da sorte” (Caillois, 2017, p. 44).

A presença do acaso, de certa forma, reflete a natureza imprevisível e surpreendente das histórias de Machado de Assis, uma vez que o próprio desfecho

dos personagens muitas vezes escapa a seu controle. Conforme afirma o crítico e historiador literário brasileiro Alfredo Bosi (1936-2021):

*Nos contos em que se defrontam pares, é frequente ver os sujeitos se disporem em relações assimétricas em torno do bem desejado. Nesse confronto, é mais fraco, e acaba mal, sempre aquele que age aberta e desprotegidamente na sua relação com o outro. O vencedor, ao contrário, é aquele que correu firmemente para o interesse individual, para o **status**; e que, em situações de risco, não deixou jamais cair a máscara (Bosi, 1982, p. 452, grifo nosso).*

Isso se pode verificar, por exemplo, no final irônico do conto “A cartomante” ou no desfecho trágico de “Pai contra mãe”, afastando-se dos ideais românticos e criando telas realistas da descoberta dos caráteres.

AGÔN, A COMPETIÇÃO

A terceira categoria, *agôn*, refere-se aos jogos de competição, nos quais os participantes disputam entre si procurando demonstrar sua superioridade em termos de habilidade, estratégia e destreza, partindo-se de uma pretensa igualdade de condições. Nas palavras do autor:

O jogo de damas, o xadrez e o bilhar oferecem exemplos perfeitos. A busca da igualdade das oportunidades no início é tão evidentemente o princípio essencial da rivalidade que esta é restabelecida por uma desvantagem entre jogadores de classes diferentes, ou seja, no interior da igualdade das oportunidades previamente estabelecida arranja-se uma desigualdade auxiliar, proporcional à suposta força relativa dos participantes (Caillois, 2017, p. 41).

Uma vez que a igualdade absoluta é impossível (pois sempre há um jogador que inicia, enquanto os demais jogam na sequência), tal equivalência se ampara, em “Rua do Ouvidor”, no mesmo número de cartas, além de todos os peões terem o mesmo acesso às casas do tabuleiro. Ou seja, independentemente do personagem, a dinâmica de jogabilidade garante que o peso da estratégia escondida (de qual caminho seguir, de quais tarefas cumprir, de quais ações lançar sobre quais jogadores) refletia-se em uma possibilidade de vitória.

O aspecto de *agôn* no jogo também é importante para o desenvolvimento de habilidades como planejamento, antecipação de movimentos e adaptação a novos cenários, essenciais tanto na leitura crítica de textos literários quanto na vida real. Tal ação é mais perceptível com relação aos contos machadianos escondidos, nos quais o narrador também parece ter uma estratégia de sugestões e subentendidos que escapa ao leitor desavisado. Basta observar no jogo de movimento e sedução feito por Dona Conceição com o narrador Nogueira, no conto “Missa do Galo”, ou ainda o plano de Cândido Neves para capturar Arminda, em “Pai contra mãe”.

Assim, conforme observa Cândido, em toda a obra de Machado de Assis “[...] há um senso profundo, nada documentário, do *status*, do duelo dos salões, do movimento das camadas, da potência do dinheiro. O ganho, o lucro, o prestígio, a soberania do interesse são molas dos seus personagens” (Cândido, 2013, p. 31). Mergulhar nessas noções de competição e de embate, indo dos contos ao jogo ou do jogo aos contos, acaba estabelecendo uma visão não só do estilo machadiano

de narrar, mas também dos modos de desvendar os meandros da alma humana e das máscaras criadas nas interações sociais.

O DESTINO E A ESTRATÉGIA

Articulando as três categorias, pode-se visualizá-las como elos em corrente que criam o jogo: a *mimicry* gera a imersão no ambiente da *Belle Époque* carioca, com seus personagens e ações evocadas do universo machadiano; a *alea* introduz o elemento surpresa e de sorte, de qual será o papel de cada jogador no jogo e quais cartas vão ajudá-lo (ou atrapalhar); o *agôn* estimula a capacidade de desenvolver o engenho e a habilidade, dentro de uma competição, para alcançar os objetivos.

Nesse sentido, o próprio Caillois aponta que muitos jogos combinam o *agôn* com a *alea*, “[...] pois o acaso preside à composição das ‘mãos’ de cada jogador e, em seguida, estes exploram, o melhor que puderem e segundo sua força, o prêmio que um destino cego lhes atribuiu” (Caillois, 2017, p. 54).

O jogo “Rua do Ouvidor”, citado no presente artigo, dialoga com essas categorias, justamente estimulando a imprevisibilidade das ações e das interações entre os jogadores, criando outras experiências a cada partida.

Se Caillois extraiu do *Homo ludens* esse aprofundamento, pode-se somar a crítica de Eco ao livro de Huizinga, efetuando uma importante distinção entre duas concepções da palavra jogo, a partir de termos em inglês. Por um lado, o *game* estrutura-se como o sistema de regras estabelecido e acordado entre os jogadores, como esquema a se cumprir. Por outro, o *play* equipara-se à ação de jogar, à prática livre. Como ele sintetiza: “Existe um objeto abstrato, o jogo como *game*, e existe um comportamento concreto, uma performance, que é o *play*. [...] Comumente, o conceito de prazer é ligado mais a *play*, enquanto o de regra é mais ligado a *game*” (Eco, 1989, p. 277).

Visualizando a dinâmica de um jogo, pode-se notar que a compreensão de *game*, como o envolvimento e a seriedade com a lógica inerente aos obstáculos criados pelo jogo, alia-se com a noção de *play*, como o movimento de improvisações e burlas que porventura os jogadores elaboram. Isso, no contexto do “Rua do Ouvidor”, é uma forma de criar um ambiente lúdico que intenta trazer os contos de Machado de Assis não como algo inexpugnável e distante da realidade de sentidos dos leitores atuais, mas sim como um elemento que une um conjunto de regras a uma autonomia na interação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da abordagem de leitura dos contos machadianos e sua adaptação para um jogo de tabuleiro, a premissa de desenvolvimento é, em primeiro lugar, o respeito à obra do autor e a seu estilo de construção de tramas e enredos. Ao ler-se os contos como pretexto de uma atividade escolar, propondo uma lista de perguntas de verificação da compreensão ou mesmo a reescrita dos finais, perde-se a potencialidade de sentidos produzidos por Machado na composição de personagens e cenários.

Em segundo lugar, as formas de interação com o texto literário devem também captar e respeitar as mudanças de comportamento do público leitor no século XXI.

LITERATURA

Diante do impacto cultural de Machado de Assis para a literatura brasileira e mundial, criar uma aproximação dos leitores com os textos clássicos deve ser algo que propicie um diálogo, uma construção, e não um elemento imposto e descontextualizado.

Nesse sentido, a dimensão lúdica ganha espaço e se pode estabelecer como ponte possível de conexão. Longe de se pretender como um substituto de leitura, o jogo “Rua do Ouvidor” funciona como um ambiente expandido de vivência, precisamente pelo papel que a competição, a projeção e a fruição adquirem na curiosidade e na descoberta dos leitores.

Pensando-se que, como observa Caillois, “[...] pelo viés do jogo, o homem se encontra capacitado para derrotar a monotonia, o determinismo, a cegueira e a brutalidade da natureza” (Caillois, 2017, p. 107), o jogo “Rua do Ouvidor” configura-se não apenas como uma ferramenta didática, mas sim como um meio de promover a interpretação ativa e a imersão no universo machadiano. Ao adaptarem os conflitos dos personagens em estratégias de jogo e as escolhas narrativas em desafios concretos, os leitores-jogadores tornam-se protagonistas do processo de leitura, estimulando tanto a compreensão da obra quanto o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a resolução de problemas e o pensamento crítico.

THE EXPERIENCE OF READING MACHADO DE ASSIS’ TALES THROUGH A BOARD GAME

Abstract: The present article explores the use of a board game as a playful tool to facilitate the reading and comprehension of short stories by Machado de Assis. Given the difficulties contemporary readers face when interacting with classical texts, especially those of Machado de Assis, the game “Rua do Ouvidor” was developed with the aim of making the literary experience more accessible and engaging. As a methodological practice, the integration of literary aspects of the stories into a board is developed, creating a dynamic of simulation and competition that brings the player closer to the narrative.

Keywords: Machado de Assis. Playfulness. Literary mediation. Board game. Simulation.

REFERÊNCIAS

- ASSIS, M. de. *Várias histórias*. São Paulo: Globo, 1997. (Coleção Obras Completas).
- BOSI, A. A máscara e a fenda: sobre alguns contos de Machado de Assis. In: BOSI, A.; et al. *Machado de Assis*. São Paulo: Ática, 1982. (Coleção Escritores Brasileiros: Antologia e Estudos, v. 1; textos de Machado de Assis e sobre ele).
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2017.
- CANDIDO, A. Esquema de Machado de Assis. In: CANDIDO, A. *Vários escritos*. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2013.
- ECO, U. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Tradução Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ECO, U. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Tradução Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2019.

SCHWARZ, R. *Um mestre na periferia do capitalismo*: Machado de Assis. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2000.