

# ANÁLISE DISCURSIVA DAS RELAÇÕES DE PODER NOS JOGOS DE ROLE PLAY GAME

## I Encontro de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação

Brenda Juca Soares, Robson Carlos Loureiro

Identificar as relações de poder a partir das narrativas expressas por jogadores de boardgames, especificamente no estilo “jogos de faz de conta” com regras de negociação estabelecidas para o progresso do jogo. A partir dos conceitos de isotopia da semiótica de Greimas e Michel Foucault. Considerando que os jogos passam a fazer parte do cotidiano de muitas pessoas, tanto no sentido de lazer como no de treinamentos de trabalho procurando garantir metodologias mais eficientes de formação o estudo dos discursos que se estabelecem entre os participantes torna-se algo de importância definitiva porque os discursos revelam intenções e caminhos de ação. Os discursos sempre carregam potências políticas e ideológicas na sua construção. Estas forças precisam ser identificadas e trabalhadas para assim fomentar o entendimento e a compreensão dos movimentos assumidos pelo grupo. Para a realização do presente trabalho integrou-se um grupo de pesquisa em jogos de tabuleiro do estilo Roleplay game (RPG) vinculado ao grupo FICA-T da universidade federal do ceará (UFC) durante o semestre de 2019.1 e 2019.2 com encontros semanais de três horas de duração as terças-feiras. Nestes encontros procurou-se observar e participar ativamente das construções narrativas inerentes a esse tipo de jogo, todos os participantes sendo discentes ou docentes da UFC. Utilizou-se a metodologia da análise textual discursiva de acordo com Moraes e Galiazz (2011) hibridizada com análise das conversas WATSON, R. e GASTALDO (2015), por se tratar em uma metodologia com forte ênfase qualitativa, que permite a interpretação de categorias a priori e a posteriori. Os pesquisadores integraram-se durante 2 semestres no grupo de jogos participando ativamente dos processos e a partir da vivência realizou-se análises em resgates dos cursos. Posteriormente foram aplicados os procedimentos característicos das metodologias

Palavras-chave: Jogos. Narrativas. Discurso. Foucault.