

O DISCURSO DO RPG ENQUANTO JOGO DE PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADES

Fabio Sampaio de Almeida
fabioesp@hotmail.com

Este trabalho tem por objetivo discutir a relação entre a dimensão linguageira reconhecida como Linguagem-intervenção (Rocha, 1996) e os processos de produção de subjetividade (Guattari, 1990) por intermédio das noções de gêneros do discurso (Bakhtin, 2000), cenografia e etos (Maingueneau, 2002) em estudo de textos da revista *Dragão Brasil*, publicação especializada nos jogos de RPG (Role Playing Game). Procuramos ainda, discutir através da incorporação de um ethos, a constituição de uma subjetividade que garantiria o interesse que tais publicações parecem despertar em seu público em oposição a um reconhecido desinteresse que muitos destes demonstram pela leitura de textos escolares. Situamo-nos em uma perspectiva enunciativo-discursiva dos estudos lingüísticos, tendo por base conceitos teóricos advindos da Análise do Discurso (Maingueneau, 1997/2002). Nossa concepção de linguagem se norteia pela noção de polifonia instituída por Bakhtin (1979/2000) e desenvolvida por Ducrot (1987), em seu esboço de uma teoria polifônica da enunciação. Nenhum discurso é sustentado por uma única voz - ainda que assumido por um único locutor, faz-se ouvir várias vozes simultaneamente. Essa polifonia é característica da gênese dos discursos, ou seja, todo discurso faz circular, necessariamente, outros discursos, constituindo o que Maingueneau (2005) intitula o primado do interdiscurso. Os resultados obtidos apontam para uma relação de identificação entre o enunciador e o seu público leitor por intermédio de um mesmo modo de ser, fazer, pensar e viver, produzido no e pelo jogo.