

V COMcult

o que custa o virtual?

PROPOSIÇÕES SOBRE A AÇÃO NOS JOGOS NARRATIVOS.

Tadeu Rodrigues Iuama¹

Resumo

Esse artigo tem por objetivo evidenciar as características particulares da ação dentro dos jogos narrativos (RPG), da modalidade de mesa e, sobretudo, da modalidade ao vivo (Iarp), através de levantamento bibliográfico tanto de produção acadêmica tendo esses jogos como objeto de estudo, quanto dos estudos de Comunicação, sobretudo à luz de Walter Benjamin, Norval Baitello Júnior, Malena Segura Contrera, Monica Martinez, José Eugênio de Oliveira Menezes e Luiz Gonzaga Motta, procurando traçar paralelos interdisciplinares com autores como os psicólogos Carl Gustav Jung e Jacob Levy Moreno e o historiador Johan Huizinga. Como resultado, parte de uma pesquisa mais extensa ainda não-concluída, aponta-se o potencial gerador de vínculos do jogo.

Palavras-chave: Comunicação. Narrativas. Histórias de vida. Imaginário. RPG.

Introdução

Num cenário em que os *games* (designação habitualmente utilizada para designar jogos eletrônicos) ocupam posição de destaque na indústria do entretenimento, fruto de uma cultura cada vez mais atrelada às mídias digitais, escrever sobre um jogo narrativo é quase um ato político. Um ato político contra as incontáveis janelas midiáticas que nos cercam e, por recortarem e emoldurarem o mundo, mais escondem do que mostram (BAITELLO Jr., 2012).

Nesse âmbito, os RPG (*Role Playing Games*, traduzidos livremente como jogos de desempenho de papéis) representam um contrafluxo à tendência da virtualização lúdica. Surgidos na década de 1970, de lá para cá essa modalidade de jogos têm conquistado seu lugar, tanto na indústria do entretenimento quanto como objeto de pesquisas multidisciplinares. Enquanto o Brasil é referência em pesquisas envolvendo RPG na esfera educacional (SCHMIT, 2008), contando inclusive com reconhecimento internacional nesse aspecto (BELTRÁN, 2012), áreas do conhecimento como a psicologia (LUKKA, 2011) e o

¹ Mestrando no Programa de Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (UNISO), bolsista PROSUP/CAPEs e pesquisador do Grupo de Pesquisa NAMI - Narrativas Midiáticas (UNISO). E-mail: tadeu.rodriques@edu.uniso.br.

V COMcult

o que custa o virtual?

jornalismo (PETTERSSON, 2014), dentre outras, detém interesse nesses jogos. O último censo de jogadores, finalizado em janeiro de 2015, constatou um número de “29.751² respostas vindas de 123 territórios diferentes em 17 linguagens diferentes” (VANEK, 2015, p.18, tradução livre do autor).

Por ser de linguagem de alta complexidade, existe uma grande dificuldade em definir-se (SILVA, 2010), sendo que um dos conceitos mais acurados sobre o jogo é que ele se trata de “um encontro entre pessoas que, através de seus personagens, interagem umas com as outras em um mundo ficcional” (FATLAND; WINGÅRD, 2003, p. 23, tradução livre do autor). O jogo encerra uma narrativa improvisada e espontânea, desenvolvida coletivamente entre todos os participantes, seja ela desempenhada verbalmente (tRPG, sigla para tabletop *Role Playing Game*, ou RPG de mesa, como é habitualmente chamado no Brasil) ou dramaticamente (larp, acrônimo de Live Action Role Playing, traduzido livremente como RPG de ação ao vivo), sendo relevante destacar as palavras utilizadas para essas duas modalidades. Verbal, proveniente de verbo, designa tanto fala quanto ação, significado último também presente na origem da drama, originária do grego, que “significa ação, ou uma coisa feita” (MORENO, 1978, p. 17). Por conseguinte, as duas modalidades implicam numa relação com a ação, fator ilustrativo para em nenhum dos modos de jogo ser concebido o conceito de espectador: todos os participantes são agentes ativos da experiência.

Outras modalidades de jogos narrativos também existem, sendo uma das proeminentes o *MMORPG* (RPG Online Massivo e Multijogadores), de natureza terciária, ou seja, uma mídia que requer “um jogo de aparatos – um que transmite e outro que recebe os sinais” (HARRY PROSS apud BAITELLO Jr., 2012, p. 61) para a mensagem ir do transmissor ao receptor. Os RPG de mesa e os larp, por sua parte, são de natureza primária, pois “não necessitam de nenhum recurso além daqueles oferecidos pelo próprio corpo, seus sons, seus movimentos, sua gestualidade, seus odores” (idem), e, por assim dizer, presenciais. Dessa forma, as diferenças entre ambos pela classificação de qual mídia se inserem faz com que os desencadeamentos e as nuances do jogo sejam distintos a ponto do estudo de ambos, num mesmo trabalho, seja inviável. Portanto, no decorrer dessa pesquisa, quando for referenciado

² Esse número representa somente os jogadores da modalidade dramática (larp), sendo que os jogadores da modalidade verbal (tRPG) não possuem número estimado, mas são seguramente mais numerosos.

V COMcult

o que custa o virtual?

RPG, designa-se unicamente as modalidades não-eletrônicas e presenciais do jogo, utilizando-se igualmente da expressão Jogo Narrativo (*Storytelling Game*).

A partir dessa conceituação, o presente artigo visa, através de levantamento bibliográfico, definir as nuances que permeiam essa ação, característica inerente aos jogos narrativos.

O Play

Das 3 palavras que constituem a sigla RPG, duas delas são comumente utilizadas correlacionadas nesse contexto. *Roleplay* é igualmente utilizada como interpretação, atuação, representação em nosso idioma. O ponto de partida para essa discussão é uma possível definição de *roleplay*, dada pelo psicólogo romeno Jacob Levy Moreno (1889-1974), criador do psicodrama, ao apontar que:

A percepção do papel é cognitiva e prevê as respostas iminentes. A representação do papel é uma aptidão de desempenho. Um alto grau de percepção do papel pode estar acompanhado de escassa aptidão para a sua representação e vice-versa. O desempenho de papéis (*role playing*) é uma função tanto da percepção como da representação de papéis. A aprendizagem de papéis, em contraste com o desempenho de papéis, é um esforço que se realiza mediante o ensaio de papéis, a fim de desempenhá-los de modo adequado em situações futuras (MORENO, 1978, p. 29).

Partindo desse pressuposto, Moreno define papel como “a forma de funcionamento que o indivíduo assume no momento específico em que reage a uma situação específica, na qual outras pessoas ou objetos estão envolvidos” (MORENO, 1978, p. 27). Embora encerre uma discussão aprofundada, não é o objetivo desse artigo dissecar as nuances do papel. Admite-se portanto, no decorrer do estudo, a interpretação de que o papel representa uma resposta psíquica para uma interação social. Nesse âmbito, Moreno nos orienta que a percepção está ligada ao processo cognitivo da escolha do papel adequado para responder a cada interação. A representação, por outro lado, encerra a aptidão do personagem de (re)apresentar esse papel para o indivíduo com o qual interage, aptidão essa que opera numa esfera relacionada a capacidade artística, envolvendo encenação e/ou oratória, dentre outras. Uma vez que não existe a opção de ensaio para o uso numa partida de RPG (por excelência improvisada e espontânea), a aprendizagem de papéis não é parte pertinente a esse estudo. A

V COMcult

o que custa o virtual?

inquietação que origina este trabalho é evidenciar como o desempenho (sobretudo na representação do papel) se relaciona com outras expressões artísticas.

Ainda na tentativa de compreender a tradução de *roleplay*, percebe-se que existe uma barreira própria dos idiomas lusófonos com relação ao idioma anglo-saxão. O próprio verbo *to play* encerra em si a função de jogar, disputar, brincar, divertir, executar, desempenhar, representar, atuar, dentre outras. Daí grande parte da dificuldade de traduzir para uma palavra precisa em nosso idioma a amplitude do verbo.

É comum tentar explicar o ato de jogar RPG comparando-o com outras expressões artísticas, tais como o teatro e, sobretudo, a performance. Por sua vez, a pesquisadora RoseLee Goldberg busca esclarecer sobre a performance ao afirmar que:

Por sua própria natureza, a performance desafia uma definição fácil ou precisa, indo além da simples afirmação de que se trata de uma arte feita ao vivo pelos artistas. Qualquer definição mais exata negaria de imediato a própria possibilidade da performance, pois seus praticantes usam livremente quaisquer disciplinas e quaisquer meios como material – literatura, poesia, teatro, música, dança, arquitetura e pintura, assim como vídeo, cinema, *slides* e narrações, empregando-os nas mais diversas combinações. De fato, nenhuma outra forma de expressão artística em um programa tão limitado, uma vez que cada *performer* cria sua própria definição ao longo de seu processo e modo de execução (GOLDBERG, 2006, p. IX).

A própria palavra, que concede a noção daquilo que atravessa uma forma, esclarece alguma noção sobre essa expressão artística, e a afirmação de que é uma arte feita ao vivo corrobora, pois existindo a reprodutibilidade, indubitavelmente, acompanha-se a existência de uma forma.

Por outro lado, muitos pontos da performance destoam do que ocorre numa partida de RPG, como o fato de que ela “pode ser apresentada em forma de espetáculo solo” (GOLDBERG, 2006, p. VIII), de que “o *performer* é o artista, raramente um personagem” (*idem*), ou que pode ser “ensaiada ao longo de meses” (*idem*). Todos esses pontos vão de encontro a definição prévia de Fatland e Wingård aqui utilizada (encontro de pessoas/através de seus personagens), somada ao caráter espontâneo e improvisado do jogo, ora visto como uma construção coletiva de narrativa.

Um dos processos abordados por pesquisadores de jogos narrativos é o *eläytyminen*, palavra finlandesa cujo significado é imersão, como um dos pilares do *roleplay* (POHJOLA, 2014), ora alternado pela simulação. A diferença entre os dois processos é de que, nas

V COMcult

o que custa o virtual?

palavras do pesquisador Mike Pohjola, “imersão é inspirada e natural, (enquanto) simulação é consciente e forçada” (POHJOLA, 2014, p. 116, tradução livre do autor). Em suma, o processo de imersão pode ser visto ao afirmar-se que:

Entendendo o personagem como (um conjunto de) papéis diegéticos, a diegese como a percepção do personagem da realidade do mundo do jogo e o jogador como o participante do RPG, imersão pode ser definida como *o jogador assumindo a identidade do personagem e fingindo acreditar que sua identidade somente consiste dos papéis diegéticos* (POHJOLA, 2014, p. 116-117, tradução livre do autor).

O conceito de imersão é descrito de maneira similar a um *duplipensar*³ orwelliano (ORWELL, 1986), uma vez que, embora o jogador saiba que o que ocorre no jogo não existe *stritu censu*, com intuito de manter a veracidade do jogo, ele assume que ao mesmo tempo tudo aquilo experienciado no jogo é real, e não imaginário.

Uma vez definida a imersão (do ponto de vista dos jogos narrativos), a proposta de Pohjola caminha para uma categoria artística que ele define como *arte imediata*, sendo a categoria que ele aponta como “arte aquela sendo diretamente dentro daquilo que é experienciado conforme é criada e não tem utilidade na divisão entre *performers* e a audiência” (POHJOLA, 2014, p. 119, livremente traduzido pelo autor), sendo ainda que “uma audiência externa não consegue entender um RPG, embora possa observá-lo como uma performance interessante” (idem).

A categorização de mídias utilizadas por Pohjola divide-as de acordo com a relação entre emissor e receptor, denominando-as, além da supracitada imediata, em passiva, ativa e interativa. Exemplificando, passiva seria similar ao espectador de televisão, a ativa similar a performance (onde a audiência tem uma possibilidade teórica de influenciar o produto midiático) e a interativa seria aquela em que audiência necessita tomar parte para que a experiência midiática continue, como é o caso dos *games*. Aumentando o escopo da arte imediata, podemos incluir na mesma categoria festas e *jams* musicais. (POHJOLA, 2014).

Mais habitual ao campo da Comunicação é a divisão teorizada por Harry Pross, em mídias primárias, secundárias e terciárias, categorizadas de acordo com a presença de aparatos entre emissor e receptor. Dessa forma, temos na categoria primária (a única necessariamente

³ Em sua obra literária 1984, George Orwell descreve duplipensar como a habilidade da mente acreditar em duas coisas antagônicas ao mesmo tempo, a grosso modo.

V COMcult

o que custa o virtual?

presencial), as mídias que não necessitam de aparatos entre emissor e receptor, na categoria secundária as que necessitam de um suporte para estender o alcance do corpo e na terciária um aparato emissor e um aparato receptor (HARRY PROSS apud BAITELLO Jr., 2012).

Comparando ambas categorizações, notamos que as mídias imediatas são exclusivamente primárias, enquanto as outras três categorias (passiva, ativa e interativa) distribuem-se entre as categorias midiáticas de Pross. Daí a presencialidade obrigatória de um jogo narrativo, corroborando a justificativa de que os *games* de RPG representam um objeto completamente distinto de estudos, uma vez que “as especificidades do meio formatam as possibilidades de representação da pessoa que por meio dele se apresenta, se relaciona, e, conseqüentemente, tais especificidades dão forma também às possibilidades de percepção do outro” (CONTRERA; BAITELLO Jr., 2010, p. 7).

Uma outra maneira de abordar a atividade do RPG seria uma convergência de narradores, utilizando o termo como o ensaísta alemão Walter Benjamin (1892-1940) propõe: indivíduos que tem por fonte “a experiência que passa de pessoa a pessoa” (BENJAMIN, 1994, p. 198). A título de curiosidade, a palavra habitualmente utilizada para designar o desenvolvimento de um personagem nos jogos narrativos, assim como quantificá-lo, é experiência. Esses indivíduos, cuja fonte das narrativas é a própria experiência, convergem, como aponta o pesquisador estadunidense Henry Jenkins, definindo que:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2009, p. 29).

Dessa forma, indivíduos com essa tendência a narrar se unem, cumprindo o que aponta o historiador neerlandês Johan Huizinga (1872-1945), ao dizer que o jogo “promove a formação de grupos sociais” (HUIZINGA, 1996, p. 16).

Vínculos

V COMcult

o que custa o virtual?

Vínculos podem ser definidos como uma necessidade de pertencência inerente ao ser humano (JAMES HILLMAN *apud* CONTRERA, 2012) e que, “entre os possíveis ambientes nos quais o sentimento de pertencência é gerado tem sido cada vez mais central o lugar ocupado pela esfera mediática” (NORVAL BAITELLO Jr. *apud* CONTRERA, 2012, p. 190), atentando para “a importância dos processos de significação e do compartilhamento de emoções que estão presentes nessa relação” (idem).

Conforme supracitado, pode-se compreender que os jogos⁴ tem potencial para o vínculo. As especificidades do jogo narrativo ocorreriam por conta do personagem desempenhado. Embora Moreno, em sua obra, já alerte sobre o núcleo coletivo dos papéis, em contraponto as faces pessoais que as revestem de acordo com cada indivíduo (MORENO, 1978), é no psicólogo suíço Carl Gustav Jung (1875-1961) que encontramos um trabalho mais aprofundado sobre o assunto, sob o nome de arquétipo, definidos como “um *typos* (impressão, marca-impressão), um agrupamento definido de caracteres arcaicos, que, em forma e significado, encerra motivos mitológicos, os quais surgem em forma pura nos contos de fada, nos mitos, nas lendas e no folclore” (JUNG, 1972, p. 60).

Conforme orienta Simone Magaldi, a estrutura da psiquê é constituída de consciente, inconsciente pessoal e inconsciente coletivo, este último formado tanto pelos instintos quanto pelos arquétipos (SIMONE MAGALDI *apud* MARTINEZ, 2015), ao passo que nosso consciente é formado por ego e *personae*. A *persona*, para Jung, “representa um compromisso entre o indivíduo e a sociedade” (JUNG, 1978, p. 32), podendo ser interpretada como similar ao conceito de papel de Moreno, supradescrito. Já no inconsciente coletivo, esses modelos de interação com o mundo se dariam pelo arquétipo.

Uma vez sendo o jogo narrativo um processo espontâneo, pode-se interpretar que é do inconsciente coletivo que pulula o arcabouço de modelos para o desempenho dos papéis. Por sua natureza coletiva, cada um dos participantes tem potencial de prontamente se identificar com os personagens de cada outro participante e, conseqüentemente, desenvolver o sentimento de pertencência necessário para que o vínculo aconteça.

⁴ Embora em sua obra defenda o jogo como um elemento da cultura, aqui interpreta-se que Huizinga também o define, nesse mesmo processo como mídia, embora não fosse esse seu objeto de estudo.

V COMcult

o que custa o virtual?

O próprio processo de narração das histórias de cada um dos participantes tem peso de realidade para os jogadores, por intermédio da *eläytyminen*, descrita anteriormente. É o etólogo francês Boris Cyrulnik quem “defende que as mais recentes reflexões sobre a afetividade no desenvolvimento das crianças não permitem isolar as emoções das representações” (BORIS CYRULNIK *apud* MENEZES, 2004, p. 29). Luiz Motta aponta ainda que, “o primeiro ponto a considerar é que em todas as narrativas, mesmo nas narrativas fáticas, não estamos nos referindo a pessoas reais, mas a personagens, figuras fabricadas pelo discurso” (MOTTA, 2013, p. 188). Dessa forma, a história de vida desse personagem imaginário confunde-se com a história de vida de uma pessoa carnal. Através dessa história de vida narrada, dois elementos-chave da afetividade (pertencimento e resiliência⁵) fazem-se presentes (MENEZES; MARTINEZ, 2014).

Essa comunicação vincular encontra aportes de outras áreas do conhecimento, como é o caso da teoria dos campos mórficos, idealizada pelo biólogo inglês Rupert Sheldrake, definindo-a como “uma forma de compartilhamento de informação no tempo e espaço que molda formas e comportamentos, fixando-se por meio da repetição” (RUPERT SHELDRAKE *apud* MARTINEZ, 2009, p. 195), compartilhamento esse que ocorre através da chamada ressonância mórfica, tomado aqui como um paralelo interdisciplinar ao inconsciente coletivo exposto por Jung. No tocante da repetição que possibilita fixar essa informação compartilhada, vemos nas reflexões do antropólogo alemão Christoph Wulf os processos miméticos, processos esses que:

[...] estão longe de serem meros comportamentos simples de repetição de gestos e hábitos observados, ou cópia, tratando-se na verdade de um processo social de auto-regulação que se dá na interface das relações, nas reciprocidades e reproposições que a performance social abriga (CHRISTOPH WULF *apud* CONTRERA, 2012, p. 195).

Sendo a mímese um processo essencial para a sociabilidade humana (CONTRERA; FORTUNATO, 2013), a prática do jogo narrativo fortaleceria esse hábito, hábito esse muito próximo ao que Contrera chama de vínculo, articulando que:

Por não ser mera sociabilidade no sentido do estabelecimento de acordos sociais simples, mas a busca de um sentimento de destino humano comum, que por vezes transcende as circunstâncias pragmáticas, é que consideramos que o termo comunhão propõe uma diferença essencial. Essa comunhão só é possível por meio da experiência

⁵ Capacidade de acumular energia para superar situações de estresse.

V COMcult

o que custa o virtual?

comum não-ordinária (e com um grande movimento de padrões inconscientes), por meio da criação de uma base comum que consideramos chamar de vínculo (CONTRERA, 2009, p. 3).

Aqui, encontra-se a articulação de padrões inconscientes da psiquê, formação de vínculos e, posteriormente, acordos sociais, todos elementos encontrados na ação do jogo narrativo, que acabar por usar sua estética e estilística como uma metáfora para gerar esse sentimento de comunhão nos participantes.

Considerações

Durante esse levantamento, pautado por vínculos (acadêmicos, lúdicos, linguísticos), a consideração mais tocante quanto as particularidades da ação num jogo narrativo não foi relacionado ao seu aspecto técnico, mas sim aos efeitos dessa ação.

No aspecto técnico, muitas foram as similaridades (assim como foram as diferenças) com a performance, assim como foi percebido o aporte de outras expressões artísticas (também elemento comum a performance), principalmente o teatro.

Já nos efeitos da ação no jogo narrativo, encontrou-se uma seara muito mais produtiva. A produção acadêmica sobre o tema deu os primeiros alertas nesse sentido, uma vez que é comum encontrar o elemento do efeito pós-jogo nos textos visitados. Isso também é sentido nas práticas (cada vez mais) recorrentes de reuniões para discussão pós-jogo da experiência vivenciada, onde os jogadores frequentemente relatam aspectos que levarão para a vida abordados no jogo.

A percepção de que, por tratar-se de uma mídia essencialmente presencial, tanto classificada como primária (BAITELLO Jr., 2012; MENEZES, 2004, dentre outros) quanto como imediata (POHJOLA, 2014), permite-se a comunicação em diversas esferas. A textual (através da fala dos jogadores) e a gestual (através dos gestos dos mesmos) são as mais óbvias, mas pode-se teorizar, através do referencial levantado, a presença de uma comunicação mais sutil, em esferas como o aporte de elementos do inconsciente coletivo (JUNG, 1972), no que pode ser descrito como uma comunicação arquetípica que, dada sua

V COMcult

o que custa o virtual?

complexidade, permite a transmissão de uma quantidade de informação deveras maior do que seria possível do que exclusivamente através de elementos textuais.

Dentre as inquietações levantadas, a notória formação de conglomerados sociais por parte dos jogadores de RPG é aqui interpretado como uma evidência de que, uma vez ocorrendo esse significativo fluxo comunicacional, cada um dos participantes da experiência termina o jogo potencialmente vinculado com os outros jogadores participantes.

Esse processo pode-se dar pela transformação de máscaras, interpretada como a mudança da *imago* (BAITELLO Jr., 2012), máscara mortuária, habitante do imaginário em *persona* (JUNG, 1978), a máscara do teatro grego, cujo significado (soar através de), indica a presença de algo vivo por trás dela. Ao contrário das imagens que nos devoram (BAITELLO Jr., 2012), essas imagens endógenas são expelidas durante o jogo para que sejam devoradas em decorrência dele. Oswald de Andrade já nos advertia que só o que é do outro interessa, e isso se aplica também para as imagens. E o rito de devorá-las, ainda sob sua luz, é o que nos une (ANDRADE, 1976).

Num mundo cuja comunicação é pautada pela dissolução do outro (BAITELLO Jr.; CONTRERA, 2010), um jogo onde a presença do outro é indispensável ganha relevância. Mais do que isso, uma narração cuja dependência do outro é imprescindível manifesta a necessidade humana por vínculos (CONTRERA, 2012), por narrativas (BENJAMIN, 1994) ou, em suma, pelo outro corpo (BAITELLO Jr., 2012). Sob a luz do levantamento do potencial vincutivo dos jogos narrativos, percebe-se também que é essa ânsia de vínculo que permeia todos os outros elementos de sua ação característica, utilizando-se portanto de diversas técnicas para almejar cumprir essa necessidade de vínculos.

Relata-se ainda que este artigo é fruto de uma pesquisa mais extensa, e que os apontamentos aqui levantados evidenciam-se necessários de pesquisa mais aprofundada, amparado por estudo de outros elementos pertinentes, como as conceituações de personagem e um estudo do próprio ambiente lúdico, compondo assim a complexidade do próprio termo *Role Playing Game*, somado a uma investigação mais intensa de questões relativas ao imaginário e suas interfaces com a história de vida de cada um dos participantes para compor a narrativa orquestrada durante a experiência.



Referências

- ANDRADE, Oswald de. O manifesto antropófago. In: TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda européia e modernismo brasileiro**: apresentação e crítica dos principais manifestos vanguardistas. 3ª ed. Petrópolis: Vozes; Brasília: INL, 1976.
- BAITELLO Jr., Norval. **O pensamento sentado**: sobre glúteos, cadeiras e imagens. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2012.
- BELTRÁN, Whitney. Yearning for the Hero Within: Live-Action Role-Playing as Engagement with Mythical Archetypes. In: BOWMAN, Sarah Lynne; VANEK, Aaron. **Wyrd Con Companion 2012**. City of Orange: Wyrd Con, 2012. p. 91-98. Disponível em: <<https://dl.dropboxusercontent.com/u/1793415/WyrdCon%20Three%20CompanionBook.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2015.
- BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.
- CONTRERA, M. S.; BAITELLO Jr., Norval. A dissolução do outro na comunicação contemporânea. *Matrizes* (Online), v. 4, p. 3, 2010. Disponível em: <http://compos.com.puc-rio.br/media/gt2_malena_segura_norval.pdf>. Acesso em : 10 ago. 2015.
- _____. Emoção e Imaginação diferentes vínculos, diferentes imaginários. *Ghrebh-*, v. 1, p. 1, 2012. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/revista/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path%5B%5D=435&path%5B%5D=416>>. Acesso em: 30 ago. 2015.
- _____; FORTUNATO, I. . Shrek: mímesis, consumo e/ou aprendizagem. *Galáxia* (São Paulo. Online), v. 13, p. 1-12, 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/gal/v13n26/v13n26a12.pdf>>. Acesso em: 30 ago. 2015.
- _____. Do lado de fora do jardim encantado - comunicação e desencantamento do mundo. *E-Compós* (Brasília), v. 1, p. 2/2009, 2009. Disponível em: <<http://compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/432/384>>. Acesso em: 30 ago. 2015.
- FATLAND, Eirik; WINGÅRD, Lars. The Dogma 99 Manifesto. In: GADE, M., SANDER, M.; THORUP, L. (Org.). **As Larp Grows Up**: Theory and Methods in Larp. Fredriksberg: Projektgruppen KP03, 2003. p. 20-31. Disponível em: <<http://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2015.
- GOLDBERG, RoseLee. **A arte da performance**: do futurismo ao presente. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva. 1996.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- JUNG, Carl Gustav. **Fundamentos de psicologia analítica**. Petrópolis: Editora Vozes, 1972.
- JUNG, C. G.. **O Eu e o inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1978.
- LUKKA, Lauri. The Dual-Faceted Role. In: HENRIKSEN, T. D. et al (Org.). **Think Larp** – Academic Writings from KP2011. Copenhagen: Rollespilsakademiet, 2011. Disponível em: <http://rollespilsakademiet.dk/kpbooks/think_larp_web.pdf>. Acesso em: 01 mar. 2015.
- MARTINEZ, Monica. **O aspecto sombrio dos cientistas contemporâneos**: uma abordagem analítica. 2015. 33f. Monografia (Especialização em Psicologia Jungiana). Faculdade de Ciências da Saúde, São Paulo.
- _____. Os Campos Mórficos e a Comunicação Digital. *Ghrebh-*, v. 13, p. 1-8, 2009. Disponível em: <<http://www.revista.cisc.org.br/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path%5B%5D=335&path%5B%5D=340>>. Acesso em: 30 ago. 2015.
- MENEZES, J. E. O.; MARTINEZ, M. . Do Ego para o Eco-sistema: vínculos e afetos na contemporaneidade. *Comunicologia* (Brasília), v. 7, p. 264-279, 2014. Disponível em: <<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/RCEUCB/article/viewFile/5634/3607>>. Acesso em: 30 ago. 2015.

V COMcult

o que custa o virtual?

- _____. Processos de mediação: da mídia primária à mídia terciária. *Communicare* (São Paulo), São Paulo, v. 4, n.1, p. 27-40, 2004. Disponível em: <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/07/Processos-de-media%C3%A7%C3%A3o.pdf>>. Acesso em: 30 ago. 2015.
- MORENO, J. L.. **Psicodrama**. São Paulo: Cultrix, 1978.
- MOTTA, L. G. F. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.
- PETTERSSON, Juhana. Larp for change: creating play for real world impact. In: BACK, John (Org.). **The Cutting Edge of Nordic larp**. Dinamarca: Toptryk Grafisk, 2014. p. 71-79. Disponível em: <http://nordiclarp.org/w/images/e/e8/2014_The_Cutting_Edge_of_Nordic_Larp.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.
- POHJOLA, Mike. Autonomous Identities. In: SAIITA, Eleanor; HOLM-ANDERSEN, Marie; BACK, Jon. **The Foundation Stone of Nordic Larp**. Dinamarca: Toptryk Grafisk, 2014. p. 113-126. Disponível em: < http://nordiclarp.org/w/images/8/80/2014_The_Foundation_Stone_of_Nordic_Larp.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2015.
- ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Editora Nacional, 1986.
- SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Londrina, Londrina. Disponível em: <<http://www.uel.br/pos/mestrededu/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2015.
- SILVA, M. C. C. Contribuições de Iuri Lotman para a comunicação: sobre a complexidade do signo poético. In: FERREIRA, Giovandro Marcus *et al* (Orgs.). *Teorias da comunicação: trajetórias investigativas*. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2010. p. 273-291.
- VANEK, Aaron. Behind the larp census: 29.751 larpers can't (all) be wrong. In: NIELSEN, Charles Bo; RAASTED, Claus. (Org.). **The Knudepunkt 2015 Companion Book**. Copenhagen: Rollespilsakademiet, 2015. p. 16-23. Disponível em: < <http://rollespilsakademiet.dk/webshop/kp2015companionbook.pdf>>. Acesso em: 23 jul. 2015.