

Além das Fronteiras: O RPG como Entre-Lugar¹

Tadeu Rodrigues Iuama²
Universidade de Sorocaba, Sorocaba/SP

Resumo

Este artigo tem por objetivo demonstrar, por meio de revisão bibliográfica, a relação do jogo *Halat hisar*, desempenhado na Finlândia em 2013, com a sua potencialidade de desenvolver a alteridade através do uso do entre-lugar, o conceito fronteiro gerado pela existência do ambiente de jogo. Além disso, expõe a característica de, através da vivência, transmitir conceitos pela narrativa e o uso das situações de conflito. Dessa forma, algumas das características presentes no jogo narrativo, explicitadas neste estudo, tem função similar ao que foi definido como sociodrama.

Palavras-chave: Comunicação; Narrativas; Histórias de Vida; Imaginário; RPG

O território do jogo

Inicialmente, faz-se necessária uma definição do conceito da fronteira que une, elucidada pela cientista social portuguesa Carla Ladeira Pimentel Águas, que expõe o espaço *in-between* como um lugar de encontro e negociação, sem avanços ou linearidade, fluido, podendo surgir e desaparecer, sendo o local de encontro dos mundos aquém e além da fronteira (ÁGUAS, 2013).

E é nesse encontro de mundos que um terceiro mundo se cria. Esse mundo interseccional é também o mundo ficcional do jogo, que pode ser percebido quando o historiador neerlandês Johan Huizinga (1872-1945), mais conhecido por seus trabalhos sobre a Baixa Idade Média, a Reforma e o Renascimento, diz que (2000, p. 13) “todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea”.

Este mesmo “mundo mágico” pode ser encontrado na definição dos *game designers* Eirik Fatland e Lars Wingård de RPG, onde este é definido como “um encontro entre pessoas que, através de seus papéis, relacionam-se umas as outras em um mundo ficcional” (FATLAND; WINGÅRD, 2003, p. 23, livremente traduzido pelo autor).

¹ Trabalho apresentado no GP Teorias do Jornalismo, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação e Cultura pela Universidade de Sorocaba (UNISO).
tadeu.rodrigues@edu.uniso.br

Neste universo ficcional, um campo imaginário criado pelos jogadores, os mundos de cada um dos jogadores se encontram, fazendo com que as pessoas se relacionem por intermédio de seus papéis.

Águas nos diz ainda que (2013, p. 8) “os sujeitos, simultaneamente emissores e receptores, precisam se deslocar para o entre-lugar fronteiro, despoando-se do conforto das relações de poder já cristalizadas para se lançarem no território instável e surpreendente da intersecção de mundos”. Este entre-lugar com os sujeitos sendo emissores e receptores de maneira simultânea apresenta concordância com a definição prévia de RPG aqui utilizada.

Em suma, essa fronteira seria definida como um meio de comunicação, o espaço onde o eu e o outro tem potencial de partilharem, permitindo essencialmente a vivência de um ato cultural (ÁGUAS, 2013). Como relata o pesquisador finlandês Markus Montola, “a parte importante sobre a qualidade protetora e separadora do círculo mágico não é sobre isolamento, mas sobre transformação” (MONTOLA, 2012, p. 52, tradução livre do autor).

O jogo narrativo e a cultura

Sob esta ótica, podemos observar o potencial de transmissão de conceitos através do ambiente lúdico, como percebemos quando Huizinga aponta que:

[...] o jogo inicia-se e, em determinado momento, “acabou”. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante no jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição (HUIZINGA, 2000, p. 12).

Quando aponta-se que RPG foca a construção de uma narrativa, pode-se assumir que a narrativa tem a potencialidade de, assim como o jogo, transmitir valores para aquele que com ela se relaciona. Como orienta Monica Martinez, “o mito era parte integrante e formadora da realidade” (MARTINEZ, 2008, p. 34), ao passo que Dimas Künsch e Cremilda Medina afirmam que:

[...] na compreensão dos mitólogos, a criação de símbolos se expressa numa linguagem produtiva, não reprodutiva – no nível mítico, traduz emoções; no nível metafísico, sistematiza a relação com o mundo; no nível pragmático, intervém na coesão sociocultural (MEDINA; KÜNSCH, 2014, p. 64).

Embora muitas vezes de difícil compreensão para o ser humano contemporâneo, a narrativa mítica nas sociedades primievas tinham o papel de integrar o jovem na vida adulta, fazendo-o absorver nos mitos a força necessária para sua iniciação (MARTINEZ, 2008). Essa característica, suprida pelo atual papel de ouvinte esperado pelo espectador das narrativas mais presentes em nosso cotidiano, era reforçada pela postura mais ativa e participativa do ouvinte primievo. Luiz Gonzaga Motta também é enfático nesse papel da narrativa ao afirmar que:

[...] o ato de contar histórias consiste numa arte e num atividade prática básica, comum a todos, operando a naturalização do mundo. A narrativa é pedagógica porque oferece contextos naturalizados a fenômenos complexos e difíceis de compreender: a naturalidade do mundo é estabelecida pelo contar de uma história (MOTTA, 2009, p. 6).

Sendo assim, o RPG conta com duas ferramentas de grande relevância para a transmissão de significados para aqueles que dele participam: a narrativa e o aspecto lúdico. Aqui, podemos traçar um paralelo com o estudioso estadunidense Joseph Campbell (1904-1987), que nos aponta que “a função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás” (CAMPBELL, 2004, p. 21).

Em concordância, a escritora estadunidense Whitney Beltrán expõe que:

[...] combinados, esses dois componentes, sendo o círculo mágico e o engajamento ao papel num espaço definido, deixam o larp a parte do consumo de mídia e outras atividades teatrais e lúdicas. O teatro tradicional separa a audiência do *performer*, e assim os membros da audiência são deixados de fora da experiência mítica (BELTRÁN, 2012, p. 95, livremente traduzido pelo autor).

Essa cisma entre o ritual e o espetáculo pode ser elucidada quando Malena Segura Contrera afirma que:

[...] enquanto o ritual envolve a ação presente e integral do humano, como fator determinante da dinâmica geracional de sua própria legitimidade, o espetáculo prescinde da presença corporal e, centrado nas trocas audiovisuais (sentidos à distância), propõe todo um jogo de projeção e identificação a partir da ação meramente mental, ou seja, virtual, do espectador (CONTRERA, 2012, p. 197).

Com isso, chegamos a uma elucidação que o jogo narrativo, por encerrar um círculo mágico para a vivência de uma narrativa através da experimentação de um papel encerra valores, como buscarei apontar na descrição do jogo estudado.

O RPG *Halat hisar*

Halat hisar (Estado de sítio, em palestino), foi uma co-criação de *game designers* finlandeses e palestinos, ocorrido em novembro de 2013, na Universidade de Helsinki (Finlândia), com duração de vinte e nove horas. Kangas descreve a trama do jogo apontando que:

[...] um estado chamado Uralia se estabeleceu em solo finlandês, e os finlandeses vivem sob ocupação militar. Diegeticamente, o jogo foi situado na Universidade de Helsinki. A visita de um ministro da Jordânia que havia prometido financiamento, mas que também apoiava a ocupação, criou controvérsia enquanto os estudantes estavam preparando-se para eleger um porta-voz para o conselho estudantil. Ademais, o exército da Urália colocou o campus sob cerco, tendo sido informado sobre a presença de pessoas suspeitas na Universidade. Isto levou à uma demonstração de força durante a qual um soldado baleou um estudante. Durante a noite, os soldados invadiram repetidamente os alojamentos da Universidade para prender e interrogar pessoas (KANGAS, 2014, p. 55, livremente traduzido pelo autor).

Os jogadores, em sua maioria finlandeses e palestinos, interpretaram papéis dentro de suas próprias nacionalidades de origem, aproximando suas próprias histórias de vida com os papéis desempenhados. Podemos apontar que a mídia “atua como poderoso intérprete social que possui a capacidade de gerar novas referências culturais e ressignificar valores antigos que constituem a nossa identidade social” (SOUZA; DRIGO; SANTOS, 2012, p. 234).

Uma quantidade relevante de jogadores representava personagens pertencentes às agências de notícias internacionais que cobriam o evento. Neste contexto, é importante demonstrar que, devido ao grande investimento e cobertura dos mais variados setores, as agências de notícias acabam “representando, muitas vezes, o país de origem” (VIANA, 2013, p. 5).

Este aspecto fica muito evidente quando vemos, na documentação do jogo, entrevistas com os jogadores. Ao ser questionado como foi interpretar um jornalista, Zeid Khalil, um dos participantes palestinos, relata que:

[...] pessoalmente, eu sou muito cético sobre o papel do jornalismo na minha região no geral, e na Palestina em particular. É isto que tentei refletir em meu personagem. Eu joguei como um jornalista que é bom em seu serviço, amado por seus superiores, e que faria qualquer coisa para obter um furo. Eu senti que jogar esse tipo de personagem refletiria o trabalho da mídia internacional em territórios ocupados mostrando sua visão orientada pelos governos e pelas redes de mídia no lugar de cobrir a real verdade (KANGAS, 2014, p. 13, traduzido livremente pelo autor).

Nesta entrevista podemos ter um vislumbre do quão atrelados são a identidade nacional e uma agência que a representa.

E, embora cada um use as fronteiras para manter o privado distante do outro, é percebido que muito do que se considera privado e pessoal é compartilhado pelo outro num ambiente onde estas mesmas fronteiras tornem-se ponto de união, de reconhecimento.

O psicólogo romeno Jacob Levi Moreno (1889-1974), responsável pelo desenvolvimento do psicodrama, técnica da psicologia que utiliza-se do desempenho de papéis para a terapia, nos diz que cada um dos nossos papéis é a reunião da face pessoal e da coletiva. Desta forma, nossos papéis tem um núcleo coletivo, revestidos de camadas que variam a cada indivíduo (MORENO, 1978). Na mesma linha, podemos citar o conceito de inconsciente coletivo, elaborado pelo psicólogo suíço Carl Gustav Jung (1875-1961), onde percebemos que “a camada mais profunda que conseguimos atingir na mente do inconsciente é aquela em que o homem “perde” a sua individualidade particular, mas onde sua mente se alarga mergulhando na mente da humanidade – não a consciência – mas o inconsciente, onde somos todos iguais” (JUNG, 1972, p. 65). O núcleo coletivo observado por Moreno poderia ser comparado ao que Jung define como arquétipo, ou “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).

E é ao reconhecer esse mesmo núcleo no outro que os indivíduos podem se ver como semelhantes, na fronteira que une. Faz-se necessária uma definição dos conceitos de psicodrama e sociodrama, que Moreno nos elucida quando afirma que (1978, p. 411) “o psicodrama foi definido como um método de ação profunda, lidando com as relações interpessoais e as ideologias particulares, e o sociodrama como um método de ação profunda que trata das relações intergrupais e das ideologias coletivas”. Nesse contexto, ainda segundo Moreno, toda e qualquer cultura tem por característica impor um determinado número de papéis a seus membros, que a interpretam de acordo com cada repertório de papéis individual. (MORENO, 1978). Sendo assim, pode-se apossar deste conceito quando temos uma coexistência de duas culturas colocadas num mesmo lugar, com seus integrantes “num processo contínuo de interação e permuta de valores” (MORENO, 1978, p. 414).

A partir desse ponto, podemos ver o RPG como análogo ao sociodrama nesse caso específico, com a criação de um local imaginário onde os participantes tem a possibilidade de despir-se de das camadas externas (e portanto individuais) de seus papéis sociais, restando o denominador comum para interagirem e se identificarem. Como define o teólogo finlandês J. Tuomas Harviainen, “*Role-Playing Games* consistem numa evocação intencional de experiências artificiais através do uso de personagens ficticiais como máscaras/identidades/personas” (HARVIANIEN, 2008, p. 70, tradução livre do autor).

Aqui, Dimas Künsch e Monica Martinez nos apontam, sobre as potencialidades vistas nas narrativas, que:

[...] por meio dos testes, provações, intuições e revelações iluminadoras dos protagonistas da narrativa podem ajudar o receptor midiático a refletir sobre sua existência. Podem ajudá-lo a transformar essa existência com a agilidade e criatividade necessárias, de forma a viver de maneira mais humana e plena em um cenário planetário que sofre alterações de proporções e velocidade jamais vistas na história da humanidade (KÜNSCH; MARTINEZ, 2007, p. 40).

Concomitantemente, a presença de um conflito na narrativa serve como catalisador para esta identificação, como uma potencializadora das negociações, possibilitando ao espaço não somente conter, mas também articular e até mesmo servir para a prática desses conflitos, podendo assim criar novas sínteses onde as diferenças não seriam supridas, ou as minorias excluídas, e sim o desenvolvimento do indivíduo inclusivo, baseado no reconhecimento do outro (GRIMALDI; SULIS, 2009).

Desta forma, o uso dessa fronteira que une como um espaço para a prática de conflitos, afim de, através do reconhecimento dos papéis coletivos dos participantes, orientar a síntese no sentido da alteridade, tomando por base Durazzo e Badia, que afirmam que “mais que aceitação das diferenças, portanto, a experiência do conhecimento cultural que envolve as diversidades é o fenômeno que permite à alteridade ocorrer e influir nas ações, posturas e valores dos indivíduos e grupos” (DURAZZO; BADIA, 2011, p. 142).

Esta intenção de gerar um campo para a alteridade é clara na proposta dos organizadores do jogo, ao afirmarem que “o objetivo do nosso jogo foi efetuar mudanças reais no mundo em que vivemos, e ele foi desenvolvido com esse propósito em mente. Não necessariamente uma mudança gigante, mas ainda assim algo que fizesse esse ato político valer” (PETTERSSON, J., 2014, p. 73, tradução livre do autor).

E, se por um lado os jogos podem ser considerados ferramentas do ativismo por sua natureza bem-humorada servir de alibi por avançar em alguns limites do que é tolerado socialmente (MONTOLA, 2010), por outro “em nenhuma outra instância o respeito às regras do jogo é mais absolutamente necessário do que nas relações internacionais, se essas regras são desrespeitadas a sociedade cai na babárie do caos”. (HUIZINGA, 2000, p. 233)

A relação jogo-jornalismo

Cremilda Medina dá o ponto de partida para essa discussão ao afirmar que:

A entrevista jornalística, em primeira instância, é uma técnica de obtenção de informações que recorre ao particular; por isso se vale, na maioria das circunstâncias, de fonte individualizada e lhe dá crédito, sem preocupações científicas. Por uma distorção do poder nas sociedades, muitas vezes se atribui esse crédito apenas a fontes oficiais, vale dizer, fontes do Poder, seja ele político, econômico, científico ou cultural. Enfatiza-se, com isso, a unilateralidade da informação: só os poderosos falam através das entrevistas. Mas o que não se pode negar é que existe na entrevista a possibilidade de um diálogo democrático, do plurólogo. Isso não aconteceria em uma comunicação humana dinamicamente inserida em uma sociedade democrática? (MEDINA, 1995, p. 18)

Nesse âmbito, a busca do diálogo democrático conceituado por Medina pode-se ter uma aplicabilidade no círculo mágico do jogo, onde os participantes podem trocar vivências, opiniões e experiências em um ambiente intersticial, um ponto de convergência entre as diversas visões de mundo dos envolvidos.

Não por acaso, o uso de entrevistas foi largamente utilizado ao longo do jogo. Era uma forma de retratar pontos de vista dos participantes. O próprio papel do jornalismo foi um dos temas principais de *Halat hisar*, como Hanna Anderssen, uma das participantes, relata ao dizer que:

[...] sendo geógrafa, o papel da mídia em construir identidades e criar realidades geográficas era um assunto familiar a mim, mesmo antes de *Halat hisar*. Eu não havia tido a oportunidade de explorar esses temas em um larp antes, então os elementos de mídia no jogo tornaram-se um fator central e interessante para minha experiência de jogo (ANDERSSÉN, 2014, p. 93, tradução livre do autor).

Anderssen, que interpretou a reitora da universidade durante o jogo, relata ricamente ao longo de sua entrevista na obra supracitada o papel desempenhado pela mídia durante a experiência do jogo.

Cremilda Medina aponta que “a entrevista, nas suas diferentes aplicações, é uma técnica de interação social, de interpenetração informativa, quebrando assim isolamentos grupais, individuais, sociais; pode também servir à pluralização de vozes e à distribuição democrática de informação” (MEDINA, 1995, p. 8).

Dessa forma, potencializada pela experiência no ambiente de jogo, grande parte da documentação levantada no pós-jogo por meio de entrevistas deu vós a pessoas que habitualmente não seriam selecionadas por repórteres para traçar um panorama das visões políticas, tanto de questões da Finlândia quanto da Palestina. Mais do que a própria experiência de jogo, *Halat hisar* representou a busca de um panorama de opiniões sobre questões geopolíticas atuais do mundo real.

A exploração desse potencial iniciou-se de forma espontânea. Uma das ferramentas utilizadas durante o jogo era o *Media Wall*, um quadro de avisos cuja função original era servir de painel para os organizadores do jogo fixarem notícias da cobertura midiática fictícia sobre os acontecimentos acontecidos em jogo. Porém, como nos mostra a organizadora Maria Pettersson, “repentinamente, os jogadores estavam fazendo *tweets*. Não com seus telefones ou computadores, e sim escrevendo seus *tweets* em pequenos pedaços de papel e fixando-os no quadro” (PETTERSSON, M., 2014, p. 86, tradução livre do autor). Apesar de não terem previsto essa atitude, os organizadores rapidamente se adaptaram, passando a postar *tweets* igualmente no mural. Maria Pettersson, jornalista profissional (assim como aproximadamente metade dos organizadores de *Halat hisar*) aproveitou seu conhecimento da situação Israel-Palestina e rapidamente passou a adaptar muito desse conhecimento para o ambiente de jogo, com a nação ficcional tendo o papel de Israel, enquanto a Finlândia possuindo um papel similar ao da Palestina.

Como afirma Luís Mauro Sá Martino:

Abraçar outras narrativas é compreender outros conhecimentos, outros modos de ver o mundo, como possibilidades para se ver também outros mundos. É entender as narrativas do outro como os seus modos de me apreender nessas narrativas, da mesma maneira como minhas narrativas sobre o mundo são contínuas apreensões desse mundo (MARTINO, 2014, p. 24).

A alteridade presente nessa categoria de narrativas (o jogo narrativo) estimula o que Martino aponta como parte da compreensão. Através dessa construção coletiva de narrativa(s), cada um dos participantes é exposto a diversos modos de ver o mundo.

Do ponto de vista jornalístico, muito pode ser aproveitado desse conceito de círculo mágico oriundo dos RPG, como *Halat hisar* pôde mostrar. “Nessa grande virada instauradora do entretenimento participativo e criativo, devem ser repensados e expandidos os conceitos tradicionais que costumavam nortear as discussões sobre recepção e consumo midiático, tais como público, audiência, espectadores, produtores, consumidores etc.” (SANTAELLA, 2014, p. 7). Lucia Santaella, com essa afirmação, aponta-nos um questionamento válido. Como discutir sobre a recepção e consumo em novos modelos que, mesmo relacionados ao entretenimento, encerram conteúdo? Como ela mesma afirma, “a questão do impacto cultural daquilo que é estrangeiro, alienígena ou estranho tem estado no centro dos estudos culturais durante as últimas décadas” (SANTAELLA, 2009, p. 36). Dessa forma, pode-se aplicar um raciocínio reverso pois, segundo o psicólogo suíço Carl Gustav Jung (1875-1961):

[...] continuo afirmando que o nosso inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo constituem um indefinido, porque desconhecido, número de complexos ou de personalidades fragmentárias. Esta ideia explica muita coisa; explica, por exemplo, a razão de o poeta personificar e dar forma a seus conteúdos mentais. Quando se cria um personagem no palco, ou num poema, drama ou romance, normalmente se pensa que isso é apenas um produto da imaginação, mas aquele personagem, por um caminho secreto, fez-se a si mesmo. Qualquer escritor pode negar o caráter psicológico de suas criações, mas na verdade todos sabem da existência desse caráter. Esta é a razão de poder-se ler a psique de um escritor ao estudar-se as suas criações (JUNG, 1972, p. 101).

Assim, podemos notar que as manifestações artísticas diferenciadas podem ser um indicativo de uma produção mental diferenciada, e através do estudo dessas manifestações, talvez possamos ter indícios de novas técnicas que se aplicam a produção mental contemporânea.

Nesse âmbito, a criação do círculo mágico do jogo narrativo pode servir como parte do arcabouço técnico do repórter, já que “todo comunicador deve vestir a pele de um representante (através das leis da universalidade e difusão) de um grande número de pessoas (o maior e mais heterogêneo possível)” (MEDINA, 1995, p. 38), ou ainda que:

a análise das personagens da narrativa fática do jornalismo gera um caso singular para compreender a passagem de uma pessoa real à persona, ou figura de papel. 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).

Ambos os autores levantam a questão de que um jornalista, durante uma entrevista, interpreta um personagem, e não a si mesmo. Luiz Motta ainda nos aponta que “personagem é quem protagoniza a ação, gera conflitos, conduz a intriga, personifica as contraditórias dualidades herói-vilão, marido-mulher, esposa-amante, rico-pobre, jovem-velho, etc.” (MOTTA, 2013, p. 174). Os jogos narrativos podem trazer à luz interessantes conceitos acerca de personagens e, principalmente, do uso do círculo mágico pelo entrevistador, já que:

Por princípio, um jornalista diante de qualquer pessoa é, no mínimo, um invasor, um perturbador da privacidade, aquele tipo que quer tornar público o que o indivíduo nem sempre está disposto a desprivatizar. E, na pior das hipóteses (de desempenho técnico), o jornalista é aquele que deforma tudo o que se diz. De um extremo a outro, impõe-se uma tarefa extra à pauta: preparar a atmosfera de trabalho, proporcional, com habilidade que têm muito de psicológicas, ou pedagógicas, uma abertura para o desbloqueio, o desarmamento. Só após desanuviar as desconfianças é que efetivamente se pode abordar a pauta (MEDINA, 1995, p. 30).

Nesse âmbito, como afirma Dimas Künsch, “em resumo, e paradoxalmente, admitida como possível essa linha de raciocínio, conversa-se pouco porque se conversa mal” (KÜNSCH, 2014, p. 114).

Considerações finais

A entre-fronteira como um espaço que, através da exibição das diferenças dos indivíduos, une por transparecer as características que lhes são comuns, e potencializa a alteridade entre os envolvidos. Complementarmente, o uso desse espaço para desenvolver narrativas possibilita a transmissão de conceitos complexos.

Nesse âmbito, o Live Action Role-Playing (larp, desempenho de papéis ao vivo) *Halat hisar* utilizou-se destas ferramentas com o intuito de sensibilizar os participantes finlandeses tanto sob a realidade palestina quanto sobre as questões nacionais da Finlândia. Dessa forma, podemos extrapolar os limites do jogo para teorizar o uso dessa ferramenta como parte do arcabouço técnico do jornalista que, ao representar uma personagem durante uma entrevista (MEDINA, 1995; MOTTA, 2013), precisa penetrar as barreiras entre ele e o entrevistado, criando um ambiente harmônico para o decorrer da entrevista, o que Huizinga chamou de círculo mágico (HUIZINGA, 2000). Isso, claro, ocorre dentro dos cânones éticos e estéticos defendidos pelas comunidade científica e práxis jornalística. Contudo, o fato é que este estudo dialoga com o resultado de outras pesquisas recentes em jornalismo

que sugerem a complexidade entre fato e real, como por exemplo o de Correia (2012). Aliás, como deixa claro Luiz Motta, “as desenvolver as próprias análises, os pesquisadores devem sentir-se livres para aprofundar e criar conceitos operacionais e procedimentos que suas próprias perguntas e objetos sugerem” (MOTTA, 2013, p. 133). Dessa forma, retomo a definição do jogo dada no início desse artigo, tratando principalmente da tríade encontro-personagens-mundo ficcional, para com isso propor uma ferramenta para análises, ou mesmo produções, de entrevistas.

Por encontro, entendemos a própria entrevista. Aqui, ambos se deslocam a um ponto comum, seja ele um local material, onde ocorre uma entrevista presencial, ou um local virtual. Em ambas as maneiras, um encontro entre os envolvidos na entrevista ocorre. Local esse que pode vir a encerrar o círculo mágico, o entre-lugar que não é nem o território do entrevistador, nem o do entrevistado, e sim um ambiente que permite a alteridade entre ambos.

Os personagens são o entrevistador e entrevistado, no momento do encontro não mais as pessoas habituais, e sim *personas* envolvidas na narrativa da entrevista.

Por fim, o mundo ficcional é a própria interação, potencializada tanto pela criação do círculo mágico quanto pelo engajamento nos respectivos papéis, permitindo que a entrevista flua, lembrando que “o domínio do jornalismo é o do real aparente e imediato. Mas, ao se tratar do Homem, seja ele personagem ficcional ou fonte de informação, não há como desvincular essa ambiguidade entre o real e o sonho, o objetivo e o subjetivo” (MEDINA, 1995, p. 45).

Sob essa ótica, trabalhos posteriores fazem-se necessários para avaliar quais técnicas poderiam ser extraídas dos jogos narrativos para o uso na elaboração de entrevistas, mas o reconhecimento dessa tríade proposta já provoca a olhar o fazer jornalístico sob uma nova ótica, ótica essa que potencialmente privilegiaria a visão humana.

Referências

ÁGUAS, C. L. P. A tripla face da fronteira: reflexões sobre o dinamismo das relações fronteiriças a partir de três modelos de análise. **Fórum Sociológico** [Online], n. 23, 2013. Disponível em: <<http://sociologico.revues.org/842>>. Acesso em: 22 fev. 2015.

ANDERSSÉN, Hanna. The role of media as part of the game experience. In: PETERSSON, Juhana. **Life under occupation: a documentation book for the larp Halat hisar**. Finlândia:

- Pohojoismaisen. 2014. p. 93-102. Disponível em: < http://nordicrpg.fi/life_under_occupation.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.
- 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**. Wyrd Con: City of Orange, 2012. p. 91-98. Disponível em: <<https://dl.dropboxusercontent.com/u/1793415/WyrdCon%20Three%20CompanionBook.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2015.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 9. ed. São Paulo: Cultrix, 2004.
- CONTRERA, M. S.. Emoção e imaginação: diferentes vínculos, diferentes imaginários. **Ghrebh** – Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia, n. 18, São Paulo, out/2012, 2012, p. 188-201. 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: 10 jun. 2015.
- CORREIA, Eduardo Luiz. História e Ficção na Narrativa de um Escândalo Midiático. 2012. Tese (doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade de Brasília, Brasília, 2012.
- DURAZZO, Leandro; BADIA, D. D. **Dinâmicas da alteridade**: o Role Playing Game (RPG) como narrativa do imaginário. In: Sueli Aparecida Itman Monteiro; Ricardo Ribeiro; Sebastião de Souza Lemes, Luci Regina Muzzeti. (Org.). *Educações na contemporaneidade: reflexão e pesquisa*. 1ed. São Carlos: Pedro & João Editores, 2011, p. 141-162. Disponível em: <<http://rpgacademico.blogspot.com.br/2012/04/artigo-dinamicas-da-alteridade-o-role.html>>. Acesso em: 23 mai 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.
- GRIMALDI, M. V.; SULIS, P. Inbetween spaces for social interaction – new public realm and the network society. **The 4th international conference of the international forum of urbanism (IFoU): the new urban question – urbanism beyond neo-liberalism**. Amsterdam/Delft, 2009. Disponível em: <http://newurbanquestion.ifou.org/proceedings/3%20The%20Urbanized%20Society/full%20papers/B015-2_Grimaldi_Sulis_In%20Between%20Spaces%20for%20Social%20Interaction_Reviewed.pdf>. Acesso em: 1 mar. 2015.
- HARVIAINEN, J. Tuomas. A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis. In: MONTOLA, M. et al. **International Journal of Role-Playing**, n. 1, 2008. p. 66-78. Disponível em: <<http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2008/12/ijrpissue11.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2015.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- JUNG, Carl Gustav. **Fundamentos de psicologia analítica**. Petrópolis: Editora Vozes, 1972.
- KANGAS, Kaisa. Bringing the occupation home. In: BACK, John. **The Cutting Edge of Nordic larp**. Dinamarca: Toptryk Grafisk, 2014. p. 55-67. Disponível em: < http://nordiclarp.org/w/images/e/e8/2014_The_Cutting_Edge_of_Nordic_Larp.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.
- KANGAS, Kaisa. What happened?. In: PETTERSSON, Juhana. **Life under occupation: a documentation book for the larp Halat hisar**. Finlândia: Pohojoismaisen. 2014. p. 10-13. Disponível em: < http://nordicrpg.fi/life_under_occupation.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.
- KÜNSCH, Dimas A.; MARTINEZ, M.. Histórias de vida produzidas por jornalistas-escritores: uma experiência. In: **Communicare**: Revista de pesquisa Faculdade Cásper Líbero. Vol. 7, n. 2, 2º semestre 2007; 2007, p. 31-41. Disponível em: <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/07/Communicare-7.2.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

_____. A comunicação, a explicação e a compreensão: ensaio de uma epistemologia compreensiva da comunicação. **Líbero**. Vol. 17, n. 34, jul./dez. 2014. 2014, p. 111-122. Disponível em: <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2015/03/10-Dimas-Kunsch.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2015.

MARTINEZ, Monica. **Jornada do Herói**: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo. São Paulo: Annablume. 2008.

MARTINO, L. M. S.. A compreensão como método. In: KÜNSCH, Dimas A. et al. **Comunicação, Diálogo e Compreensão**. São Paulo: Plêiade, 2014. P. 17-37. Disponível em: <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2015/04/E-book-Comunica%C3%A7%C3%A3o-Di%C3%A1logo-Compreens%C3%A3o.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

MEDINA, C. A. **Entrevista**: O diálogo possível. São Paulo: Editora Ática, 1995.

_____; KÜNSCH, Dimas A.. Andança mágica em outra história: uma conversa sobre a narrativa do mito. In: KÜNSCH, Dimas A. et al. **Comunicação, Diálogo e Compreensão**. São Paulo: Plêiade, 2014. P. 63-78. Disponível em: <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2015/04/E-book-Comunica%C3%A7%C3%A3o-Di%C3%A1logo-Compreens%C3%A3o.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

MONTOLA, M. **On the Edge of the Magic Circle**: Understanding Role-Playing and Pervasive Games. 2012. 253f. Tese (Doutorado em Information Sciences) – University of Tampere, Tampere, 2012. Disponível em: <<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/66937/978-951-44-8864-1.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

_____; STENROS, J. The paradox of nordic larp culture. In: MONTOLA, M.; STENROS, J. (Org.). **Nordic Larp**. Stockholm: Fëa Livia, 2010. Disponível em: <<http://tampub.uta.fi/handle/10024/95123>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

MORENO, Jacob Levy. **Psicodrama**. São Paulo: Cultrix, 1978.

MOTTA, L. G. F. **Narrativas: representação, instituição ou experimentação da realidade?** VII Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo – SBPJOR, 36, 2009, São Paulo. São Paulo: SBPJor. Disponível em: <http://www.sbpjor.kamotini.kinghost.net/sbpjor/admjor/arquivos/luiz_gonzaga_motta.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2015.

_____. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

PETTERSSON, Maria. The media wall. In: PETTERSSON, Juhana. **Life under occupation**: a documentation book for the larp Halat hisar. Finlândia: Pohjoismaisen. 2014. p. 86-92. Disponível em: <http://nordicrpg.fi/life_under_occupation.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.

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.

SANTAELLA, Lucia. Mídia, participação e entretenimento em tempos de convergência. **Revista GEMInIS**, Ed Esp. 2014, p. 4-7. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/175/145>>. Acesso em: 20 jul. 2015.

_____; NÖTH, Winfried. Representações da alteridade nas mídias. **Líbero**. Vol. 12, n. 12, dez/2009. p. 33-40. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/libero/article/viewFile/6783/6125>>. Acesso em: 20 jul. 2015.

SOUZA, L. C. P.; DRIGO, M. O.; SANTOS, M. Publicidade e alteridade: estudo com peças publicitárias alemãs. **Comunicação, Mídia e Consumo**. Ano 9, Vol. 9, n. 25 – ago/2013, 2013. p. 217-236. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/319/pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

VIANA, Bruno César Brito. Além das fronteiras: uma breve reflexão sobre a trajetória do jornalismo internacional. **Culturas Midiáticas**: Revista do Programa de Pós-Graduação e Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. Ano VI, n. 10 – jan-jun/2013, 2013. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/cm/article/view/16198/9271>>. Acesso em: 20 abr. 2015.