

## COMUNICAÇÃO CIDADÃ E ECOLÓGICA: EXPERIÊNCIA DE RESISTÊNCIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA A PARTIR DA ATUAÇÃO DO LARP NO CENTRO CULTURAL DA JUVENTUDE DE SÃO PAULO

*Comunicación ciudadana y ecológica: experiencia de resistencia cultural contemporánea a partir de la actuación del larp en el Centro Cultural de la Juventud de São Paulo*

*Citizen and ecological communication: experience of contemporary cultural resistance from the performance of the larp at the Youth Cultural Center of São Paulo*

**\_JORGE MIKLOS  
\_TADEU IUAMA**

### SOBRE OS AUTORES >

#### JORGE MIKLOS>

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, Brasil.

Professor do PPGCOM Unip.

E-mail: jorge.miklos@docente.unip.br

#### TADEU IUAMA>

Doutorando em Comunicação pela Unip, Brasil.

E-mail: tadeu.rodrigues@edu.uniso.br

### RESUMO > RESUMEN > ABSTRACT >

Esse estudo, cuja metodologia envolve pesquisa bibliográfica e observação participante sob perspectiva fenomenológica, objetiva demonstrar práticas comunicacionais contra-hegemônicas que refletem sobre diferentes modelos de estruturas sociais, cujos enfoques encontram relações horizontalizadas. Tem como objeto o larp, cujo recorte envolve tal prática pela ONG *Confraria das Ideias* no Centro Cultural da Juventude de São Paulo. A partir da nossa participação, nossa reflexão se apoia na Ecologia da Comunicação de Vicente Romano. Como achados, destacamos o potencial vincular do brincar e a validade do larp enquanto ocupação de espaços públicos.

**Palavras-chave:** Comunicação; cidadania; Ecologia da Comunicação; brincar; Larp.

Resumen: Este estudio, cuya metodología es investigación bibliográfica y observación participante, bajo perspectiva fenomenológica, objetiva demostrar prácticas comunicacionales contrahegemónicas que reflejan sobre diferentes modelos de estructuras sociales, cuyos enfoques encuentran relaciones horizontalizadas. Tiene como objeto el larp, cuyo recorte implica tal práctica por la ONG *Confraria de las Ideas* en el Centro Cultural de la Juventud de São Paulo. Nuestra reflexión se apoia en la Ecología de la Comunicación de Vicente Romano. Como hallazgos, destacamos el potencial vincular del juego y la validez del larp como ocupación de espacios públicos.

**Palabras clave:** Comunicación; ciudadanía; Ecología de la Comunicación. juego; Larp.

Abstract: This study, whose methodology involves bibliographic research and participant observation, under a phenomenological perspective, aims to demonstrate counter-hegemonic communication practices that reflect on different models of social structures, whose approaches find horizontal relationships. It has the larp as object, whose framework involves such practice by the NGO *Confraria das Ideias* in the Youth Cultural Center of São Paulo. From our participation, our reflection is based on the Communication's Ecology by Vicente Romano. As findings, we highlight the bounding potential of play and the validity of larp as occupation of public spaces.

**Keywords:** Communication; citizenship; Communication's Ecology; game; Larp

*“Ninguém sabe ainda quem, no futuro, ocupará esse habitáculo, e se, ao fim desse prodigioso desenvolvimento, veremos surgir profetas inteiramente novos ou um poderoso renascimento de pensamentos e ideais antigos, ou mesmo – se nada disso acontecer – uma petrificação [mecanizada], paramentada de uma espécie de pretensão crispada”*

**Max Weber**

## INTRODUÇÃO

Propomos uma reflexão teórica, a partir da observação de experiências culturais de comunicação participativa e horizontalizada que dependem da presença do corpo, em contraponto à difusão massiva e unilateral das mídias hegemônicas. Observamos processos comunicativos que teriam potencial para criar modos contra-hegêmônicas de pensar/agir uma resistência à (mercado)lógica que pauta a sociedade, e assim promover outros modelos, de maneira que seria relevante às pesquisas sobre Comunicação e Cidadania.

Nosso fôlego se restringe a um desses processos, embora observemos o princípio hologramático da complexidade, ao apontar que “não apenas a parte está no todo, mas o todo está na parte” (MORIN, 2007, p. 74). Assim, buscamos analisar um processo comunicativo e compreender que algumas das reflexões poderiam se aplicar a outros objetos.

Optamos pelo larp<sup>1</sup>, prática lúdica, como objeto de nossa reflexão. Apontamos para sua pertinência, uma vez que o jogar dá origem à capacidade da metacomunicação, que equipara e diferencia o concreto do imaginário (BATESON *apud* BAITELLO JUNIOR, 1997). Assim, nosso posicionamento é de tratarmos o jogo e a brincadeira como comunicação. Pautamos a pesquisa por uma metodologia híbrida entre pesquisa bibliográfica (STUMPF, 2015) e observação participante (PERUZZO, 2015), amparadas pelo uso da fenomenologia como método (MARTINEZ; SILVA, 2014).

# DIAGNÓSTICO

Os espaços urbanos refletem o paradigma que paira sobre nós. Nosso diagnóstico do ambiente habitado (*oikos*) parte da reflexão de Sodré (2014, p. 52-53), para quem:

A cidade contemporânea não mais se define como espaço/tempo de produção mercantil (modelo oitocentista), e sim como espaço/tempo de reprodução de modelos (produção serializada), de operações funcionais, de signos, mensagens e objetos, de equações racionais, enfim de simulacros industriais, cuja origem é a tecnologia da indústria, cujo referencial é o próprio discurso tecnocientífico e cujo “valor de verdade” é a eficácia, o bom desempenho técnico. Essa redefinição do contexto urbano e social decorre de novas exigências da economia-mundo, vetorizada por capital financeiro, controle tecnológico da ordem humana e centralidade do marketing como estimulador e organizador de relações sociais. A informação e a comunicação, concentradas e aceleradas por dispositivos eletrônicos, deslocam-se dos lugares tradicionalmente marcados pela cultura clássica para converterem-se prioritariamente em fluxos invisíveis de dados, que tornam efetivas as possibilidades de planetarização das finanças. Integram, portanto, a financeirização do mundo como estratégias indispensáveis.

Medimos, cada vez mais, o desenvolvimento urbano não mais pela qualidade de vida de seus habitantes, ou mesmo por critérios oriundos de um racionalismo cartesiano, tais como quantidade de hospitais e escolas. O instrumento de medição do desenvolvimento passa a ser a velocidade da conexão da internet em nossos celulares.

A qualidade da cidade atual é medida por como ela possibilita fluxos, em busca de um modelo definido hegemonicamente que visa otimizar tais fluxos. As idiosincrasias de cada população agem como uma barreira a essa lógica da produção serializada, de modo que o seu apagamento é uma dedução (mercado) logicamente coerente.

Menezes aponta que:

De forma muito atenciosa, quando caminhava pela cidade de São Paulo, Romano [...] não perdia a oportunidade de perguntar onde ficaram os bancos da Praça Marechal Deodoro, no bairro Santa Cecília, considerando que na falta de bancos as pessoas apenas transitavam rapidamente pelo espaço e pouco podiam experimentar das vivências de um local chamado “praça” justamente para permitir o encontro e a conversa própria dos espaços públicos (MENEZES, 2016, p. 38-39).

Herdeira da ágora grega e do forum romano, a praça é o espaço público por excelência, o local de reunião. Contudo, atualmente associa-se ao território perigoso, a ser evitado, mal-frequentado. O comércio migrou para os *shoppings*, deixando para trás um terreno devastado, paradoxalmente fértil para a devastação de outras searas.

Retomamos que, historicamente, a praça é também o local das manifestações culturais. Com a migração do comércio, tais manifestações também migram para outros locais, como os centros culturais, até também serem (mercado)logicamente cooptadas. A conversão da cultura em espetáculo (DEBORD, 2003), aponta para uma apropriação da cultura pelo mercado, com predominância de empresas especializadas em entretenimento, às vezes localizadas dentro dos mesmos shoppings.

Destarte, nossa reflexão visa apontar resistências a tal diagnóstico. Se o mercado tomou a alma da cidade, quais ações estariam engajadas em devolver à cidade seu encanto?

## DESCRIÇÃO

O larp (cuja comunidade internacional movimenta-se para tratar como substantivo) se origina do termo *live action role-play*. O verbo *to play* permite uma miríade de traduções. Contudo, alinhamo-nos com a tradução de *role-play* dada à obra de Moreno, a quem é atribuído o conceito. Para Moreno (2016, p. 29):

A percepção do papel é cognitiva e prevê as respostas iminentes. A representação do papel é uma aptidão de performance. 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.

Salientamos que, para Moreno (2016, p. 27), “o papel é 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”. De maneira mais sintética, “o papel é a unidade da cultura” (MORENO, 2016, p. 29).

Embora surgido nos anos 1970, o larp remete a um conjunto de atividades ancestrais (MORTON, 2007). Caracteriza-se por um grupo de pessoas envolvidas na criação de um ambiente capaz de gerar narrativas. Pode variar desde temas leves e fantasiosos até vivências emocionalmente intensas e socialmente significantes como, por exemplo, o uso de larps com crianças em campos de refugiados palestinos no Líbano, que tem três intenções: entreter com uma fuga imaginária da realidade que as cerca; proporcionar dinâmicas de empoderamento e protagonismo; reforçar a alteridade e a empatia, com o propósito de romper o ciclo de violência que vitima aquele território (RABAH *et al*, 2015). Com os palestinos, obtemos uma maneira sucinta de definir larp: *Beit byout* (brincar de casinha). Ao brincar de casinha, fazer-de-conta, fingimos acreditar que somos algo que não somos, mas que algum dia poderemos vir a ser. Atentamo-nos para uma prática comum, horizontalizada e espontânea.

Dentre as características do larp, evidenciamos:

a) a inexistência de um roteiro previamente definido. O desenvolvimento é dado pelos participantes, que agem de maneira improvisada e espontânea;

b) a indiferenciação entre emissor e receptor. Todos os participantes são agentes ativos da experiência, sem espectadores passivos.

A espontaneidade é emancipatória (MORENO, 2016). De maneira similar, as artes participativas (em oposição às artes espectativas) apresentam esse mesmo potencial (HAGGREN *et al*, 2009). Desatada de um roteiro ou de um acordo midiático rígido, que compelem o indivíduo a receber ou reproduzir estímulos, uma arte participativa espontânea evocaria o protagonismo midiático. Esse protagonismo nos parece abarcado pela palavra *play*, que compõe o acrônimo *larp*.

O verbo *to play* nos remete habitualmente ao jogar/brincar. Jogar tem sua origem latim *jocus*, que também se desdobrou para o termo *jocosus*. Também é denominado lúdico, que remete ao latim *ludus*, de onde derivam os termos ilusão (*in+ludere*, em jogo), lide e litígio. Portanto, podemos pensar que o jogo poderia ser definido pela ilusão e pela disputa.

Já brincar remete ao latim *vinculum*. O vínculo é tido como central para alguns autores da Comunicação (CONTRERA, 2010; MIKLOS, 2012; BAITELLO JUNIOR, 2012; SILVA, 2013; MENEZES; MARTINEZ, 2014, entre outros). A relação com o vínculo persiste em *game*, que remete ao gótico *gaman*, cujo significado é participação, comunhão. Sob a perspectiva do vínculo, observa-se a existência de um processo comunicacional nos *larps* (IUAMA, 2018).

Observamos um diálogo com as obras de Huizinga (2017) e de Winnicott (1975): o jogo ao qual Huizinga se refere seria uma série de atividades regradas e agonísticas. Na sociedade moderna do entorno do historiador neerlandês em 1938, pautada pela competitividade e pelo racionalismo, seria coerente pensar no jogo como genitivo da cultura. Em contraponto, a obra de Winnicott pondera sobre a relação dos indivíduos com o brincar, uma zona transitória entre a concepção da realidade subjetiva (individual) e a percepção da realidade objetiva (compartilhada).

Entendemos *larp* como “um encontro entre pessoas que, através de seus papéis, relacionam-se umas com as outras em um mundo fictício” (FATLAND; WINGÅRD, 2014, p. 290). O motivo de tal entendimento se dá:

a) pela evocação do corpo presente, por ser uma prática dramática, corpórea, num contraponto ao apagamento do corpo, apontado como característica do diagnóstico atual da Comunicação (ROMANO, 2004);

b) pelo atravessamento dos papéis pelas pessoas. Os conteúdos utilizados para compor os papéis são re-significações da biografia dos participantes (IUAMA, 2018), de modo que se evidencia até mesmo um potencial terapêutico nessa prática (BOWMAN, 2017). Tal processo nos remete à antropofagia – marcada pela re-significação a partir de uma poiesis de corpo e tempo presentes (SILVA, 2007);

c) pelo relacionamento entre os participantes, indício de um potencial vinculatório;

d) pela ambientação do *larp* num mundo abstrato, que dialoga com os Estudos do Imaginário, aos quais somos tributários.

O *larp* chega ao Brasil no início dos anos 1990, e passa por uma primeira onda, que “trouxe o que eram as duas principais vertentes do *larp* estadunidense, muito ligadas ainda ao RPG de mesa e seus títulos comerciais, seja prática ou tematicamente” (FALCÃO 2014, p. 114). Posteriormente, Falcão (2014, p. 115) afirma que:

O ponto de virada para uma segunda onda estava em fazer do larp uma atividade cultural, pública e reconhecida para além de um jogo entre amigos. E esse passo foi dado pelo grupo Confraria das Ideias em parceria com a Secretaria de Cultura da Prefeitura do Município de São Paulo [...] a partir de 2007, com a entrada do larp para a programação cultural oficial da cidade. Realizado em bibliotecas públicas por toda a mancha urbana, essa programação se estende até hoje<sup>2</sup>.

Formalizada como ONG em 2007, a *Confraria das Ideias* (2018) “é um grupo que utiliza o larp como instrumento para desenvolver o senso-crítico, promover cultura, inclusão social, despertar o interesse pela leitura, aperfeiçoar a prática do larp, entre outros”. A *Confraria* nos informou<sup>3</sup> que a missão da ONG consiste em, por meio de ações culturais, despertar senso crítico, a promover socialização e desenvolver o autoconhecimento de forma a permitir as pessoas atingir a consciência necessária para compreender e assumir seu papel na sociedade. Dentre os frutos da parceria entre a ONG e a Prefeitura Municipal de São Paulo, destacamos as realizações anuais do *Encontro de RPG no CCJ*<sup>4</sup>. Ao assumir a organização do evento, o objetivo foi “criar uma atmosfera de diversidade, de experiências – que participantes e produtores pudessem compartilhar o espaço e os papéis, apropriando-se do local público e utilizando-o ao máximo para potencializar essas expectativas”, esclarece Godoy (2016), um dos membros da *Confraria*, que também aponta para o papel da ONG no resgate da cultura regional brasileira (GODOY, 2017).

Destarte, prestamos um sucinto relato de nossas observações a partir da participação no *larp Cegos, Surdos e Mudos*, realizado no 11º *Encontro de RPG no CCJ*, em 2017. A proposta do relato é orientada pela fenomenologia (MARTINEZ; SILVA, 2014), e faz uso da observação participante que, como aponta Peruzzo (2015, p. 125), “consiste na inserção do pesquisador no ambiente natural da ocorrência do fenômeno e de sua interação com a situação investigada”. Pela efemeridade do larp, que a cada execução se desenvolve de maneira diversa, optamos por participar da primeira aplicação de *Cegos, Surdos e Mudos*, no dia 8 de dezembro de 2017, que teve um público de oito pessoas, além de quatro pessoas envolvidas na organização (responsáveis por atividades como cenografia e figurino). O relato segue tanto das impressões que tivemos enquanto público, quanto do registro de depoimentos de outros participantes durante a discussão em grupo que sucedeu a atividade.

O larp envolveu um grupo de amigos cujas lembranças perpassavam o intervalo entre 1969 e 2016. O foco político, e a pesquisa histórica, foram patentes. Na proposta do larp, foram escolhidos os anos de 1969, 1970, 1980, 1984, 1989, 1994, 2001 e 2016. O panorama perpassa a crítica ao AI-5, as eleições

<sup>2</sup> Ainda de acordo com Falcão (2014), uma terceira onda (igualmente cumulativa), caracterizada pelo entendimento do larp enquanto linguagem artística e pela experimentação das potencialidades de tal linguagem, inicia-se no Brasil por volta de 2011, com o vanguardismo do grupo Boi Voador, em São Paulo. Contudo, não é escopo dessa pesquisa abordar tais manifestações, nos restringindo ao debate do larp enquanto manifestação cultural e pública.

<sup>3</sup> Conversa por e-mail efetuada em 18 de fevereiro de 2018.

<sup>4</sup> *Centro Cultural da Juventude Ruth Cardoso*, centro público destinado aos interesses da juventude da cidade de São Paulo. É o maior centro público dedicado aos interesses da juventude da cidade de São Paulo. Inaugurado em 27 de março de 2006, fruto da mobilização da comunidade no Orçamento Participativo, inspira outros centros de referência de juventude pelo Brasil e pelo mundo.

diretas e o recente processo de impeachment, com contrapontos otimistas e esperançosos, representados alegoricamente pelo tricampeonato e pelo tetracampeonato da seleção brasileira de futebol. Conforme conversa informal com a organização, soubemos também que o *bleed* foi uma ferramenta pensada no design da experiência. Observamos que *bleed*, parte do jargão do larp, designa “quando as emoções, pensamentos, relações e estados físicos passam do jogador ao personagem e vice-versa” (BOWMAN, 2017, p. 149). Ou seja, a *Confraria* buscou ativamente que a narrativa dos personagens transbordasse para os jogadores, afetando-os.

Recursivamente, a proposta procurou fazer com que as vivências dos jogadores afetassem as sensações dos personagens. A ideia de um grupo de amigos que, em meio a desencontros, se encontram algumas vezes no período de 47 anos foi uma metáfora às amizades que se ausentam por culpa dos contratempos cotidianos. Uma constatação recorrente dos jogadores foi a de que, mesmo dentro do ambiente fictício do larp, eram as amizades distanciadas da realidade cotidiana dos jogadores que faziam emergir sentimentos nos personagens.

## INTERPRETAÇÃO

A base de nossa interpretação é a afirmação de que:

Para o método fenomenológico, a vivência singular é universalizada: pesquisadores e leitores da pesquisa podem compreendê-la porque são também participantes da condição humana. O que se busca, portanto, é uma descrição direta, intuitiva, da experiência baseada na observação, ainda assim sabendo que ela permite várias interpretações (MARTINEZ; SILVA, 2014, p. 6).

Destacamos sobre a questão dos vínculos. Para Baitello Junior (2012, p. 22):

Os vínculos não se reduzem a uma simples emissão-recepção de sinais, mas capturam bilateralmente ou multilateralmente, tornando os participantes do um processo comunicativo igualmente e ao mesmo tempo agentes e pacientes do mesmo. Há no vínculo sempre algum grau de saturação afetiva, algum teor daquilo que os etólogos chamam de ‘amor’ (um conceito biológico de envolvimento, empatia, comprometimento, compaixão, solidariedade).

Autores como Huizinga e Caillois nos dão pistas sobre a relação de atividades lúdicas com essa saturação afetiva. Para Huizinga, (2017, p. 15):

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar ‘separadamente juntos’, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as

normais habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça.

Caillois (1990, p. 109), por sua vez, define que “as Máscaras são o verdadeiro laço social”. Em sua obra, as máscaras seriam a epítome dos jogos de *mimicry*, aderentes à representação inerente ao *roleplay* do larp.

Os jogos teriam um potencial vinculador, de modo geral. Nos jogos de representação, isso seria exacerbado, pois transbordariam até mesmo para um modelo exemplar de laços sociais. Observamos que os participantes de um larp, além de configurarem uma comunidade, são co-criadores de um mundo fictício, tal como um panteão mítico. Um mundo efêmero, cuja duração se restringe à duração do larp, mas que ainda assim os participantes levarão em suas memórias impressas pelas vivências corporificadas.

Observamos que, por isso, poderiam ser vistos como ecologias. De acordo com Lampo (2014, p. 36):

A concepção de larps como ecologias é baseada na interdependência: estamos conectados ao nosso meio-ambiente e vice-versa. [...] É uma relação recíproca que liga nossa percepção não apenas ao domínio da mente, mas também ao corpo. Ao contrário da divisão cartesiana mente/corpo, que tem sido a suposição dominante das ciências e humanidades ocidentais por séculos, a abordagem ecológica sugere que somos organismos vivos complexos com um corpo que é constantemente interativo com nosso ambiente físico e social.

Refletimos sobre quais implicações existiriam na realidade concreta, a partir da vivência de ambientes físicos e sociais fictícios, sobretudo quando esses ambientes são vividos sem atender aos preceitos da mídia hegemônica, onde geralmente somos restritos a um papel de espectador (DEBORD, 2003). Tal qual Paiva (2014) evidencia uma ocupação da cidade pela mobilidade, pensamos ser possível uma ocupação da cidade a partir do imaginário e de nossos corpos. No âmbito da Cidadania, quais contribuições tais experiências trariam?

A necessidade de reconhecimento e o convívio são diretamente ligados às pulsões de existir, cunhando o ambiente propício à interação, à relação entre o eu e o outro. Segundo Todorov, a necessidade desse reconhecimento no outro, presente na pulsão existir, nasce e morre com o indivíduo, de modo que “o ser humano vive talvez inicialmente em sua pele, mas começa a existir apenas a partir do olhar do outro” (TODOROV, 1996, p. 67).

Na relação comunitária, o indivíduo, ao partilhar da existência, se reconhece na vida do outro. Nesse sentido, “se eu quero que a minha vida tenha sentido para mim é necessário que tenha sentido para os outros” (BLANCHOT *apud* PAIVA, 1997, p. 88).

Envolvidos numa teia de vínculos, percebemos que as pessoas participam como sujeitos ativos da comunicação na medida em que sua incompletude os obriga a constituição emergencial e permanente de vínculos sociais e comunicativos, como sugere Contrera (2010, p. 354):



Considerando o vínculo “a base primeira para a comunicação”, esses vínculos passam a ser uma das questões centrais dos estudos sobre a comunicação humana, ainda que não tenham sido devidamente considerados até o presente momento. Nesse sentido, [...] também podemos considerar a contribuição do estudo dos vínculos comunicativos para um alargamento da compreensão sobre os meios de comunicação, entendendo-os como espaços (físicos ou simbólicos) nos quais essa rede de vinculação deve operar numa escala socialmente maior do que a da comunicação interpessoal, e refletindo sobre se esses meios têm ou não, de fato, desempenhado esse papel, ou se se tornaram meros espaços funcionais por onde transitam informações assépticas e vazias de sentido, apenas quantitativa e mercadologicamente consideradas.

Tudo está interligado. A vida é um nó de relações, de modo que a comunicação é basal no processo de vinculação e pertencimento. Por meio dela, as pessoas exploram, aprendem e constroem a sua subjetividade e reconhecem o seu entorno social que, por sua vez, as constitui e engendra suas identidades.

Romano (2004) propõe pensar uma *Ecologia da Comunicação*, já que a comunicação nos possibilita a comunhão e a vinculação com os outros. Argumenta que “comunicação cria comunidade, comunicação cria comunhão” (ROMANO, 2004, p.31). Através da comunicação, experimentamos as relações sociais, a vivência em comum, os sentimentos de pertencimento a uma comunidade. Entretanto, a crescente dissociação comunicativa (oligopólios midiáticos, perda do tempo presente, dromocracia) traz consequências contrárias ao vínculo. A técnica e a industrialização da comunicação implicaram na conversão do indivíduo em receptor. A solidão e a perda das relações, bem como o desequilíbrio da homeostase espiritual interna, são os efeitos mais evidentes. Tanto que, para o autor, atualmente predomina a Ideologia da Morte: a realidade virtual satisfaz mais que o real, o dinheiro impera como sistema simbólico totalitário, a globalização da comunicação traz efeitos nefastos para a democracia, a diversidade cultural é ameaçada pela crença fundamentalista, a natureza é submetida à tecnologia e a concepção do tempo é alterada em termos de eficiência e velocidade.

Romano considera que a *Ecologia da Comunicação* é uma nova crítica da economia política da comunicação. Propõe libertá-la do jugo de simples meio de produção, do seu aspecto tecnológico e lucrativo para transformá-la em comunicação que produz e conserva experiências. Nesse âmbito, criticar os efeitos negativos não significa ser apocalíptico ou manter-se na perspectiva catastrófica. Ao contrário, é reconhecer que a lucidez a respeito dos processos desumanos da comunicação é o primeiro passo em direção a uma estratégia construtiva, no sentido de ampliar a qualidade de vida na medida em que promove a saúde e a comodidade na vida das pessoas e das coletividades e contribui para a eliminação de quaisquer formas de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. Destarte, pretende averiguar até que ponto é possível criar, com a comunicação, comunidades onde o mundo surja como um meio onde as pessoas se sintam realizadas. Para tanto, é urgente que as pessoas ampliem a consciência e assumam a responsabilidade diante do seu entorno comunicacional, pois de modo análogo como ocorreu com o domínio da natureza por conta da técnica – domínio que se traduziu em um experimento falido e fatal –

observa-se uma experiência semelhante na esfera da comunicação: o domínio dos processos comunicativos pela racionalidade técnico-econômica trouxe consequências que obliteram a realização do vínculo humano, na medida em que a apropriação tecnológica está submetida aos interesses econômicos.

Observamos o processo de privatização dos espaços públicos, que antes eram espaços de comunicação, festa e proximidade, não associados ao consumo, mas à celebração e à comunhão do espaço e do tempo. Para Romano (2004, p. 97):

A democracia, como sistema aberto, implica necessariamente espaços abertos, para que todos possam ter acesso. O espaço público deve ser do público, ou melhor, de todos os públicos, o lugar de encontro do pluralismo e da interação social. E nesse sentido, os espaços públicos tem grande importância para o desfrute e uso coletivo do tempo livre, da comunicação, do consumo de cultura, comodidades de um dia de folga, etc.

A Ecologia da Comunicação estabelece necessariamente vínculos e cria comunidades, evitando o esgarçamento do tecido social e fortalecendo a cidadania. Assim, persegue garantir um equilíbrio ecológico dos meios: adaptar as tecnologias da informação às condições e possibilidades da comunicação presencial. Aponta para uma experiência na qual as pessoas percebam que vivem em um só mundo, isto é, são parte de uma só comunidade. O nós é mais importante que o eu. Como prenuncia o Umbuntu, uma antiga palavra que tem origem na língua Zulu (pertencente ao grupo linguístico Bantu) e significa que uma pessoa é uma pessoa através (por meio) de outras pessoas.

## CONCLUSÃO

No início do século XX, Weber (2004) denunciou o caráter formal e instrumental da modernidade. A racionalidade, que estabelece por meta a emancipação da humanidade, releva o seu oposto: converte-se num sistema de submissão impiedosa, inexorável e impessoal das pessoas aos objetos criados por elas mesmas – a jaula de aço.

Weber apontou a inversão entre meios e fins: denunciou a irracionalidade da lógica da acumulação capitalista na qual, por intermédio de um mecanismo de inversão, as pessoas existem para os seus objetos e não o inverso. A cidade, um lugar seguro, ordenado e manso, onde as pessoas poderiam se dedicar à busca da felicidade, converte-se numa jaula de aço na qual se expande a perda da liberdade, o declínio da autonomia do indivíduo, o naufrágio da cidadania.

Teria a cidade-jaula uma saída? Como citado na epígrafe dessa reflexão, algum profeta ocupará esse habitáculo, derrubando seus muros e construindo nesse lugar pontes comunicativas de emancipação? Haveria alguma possibilidade de reencantar o mundo que não fosse o religioso monetizado ou o autoengano do tão alardeado neopaganismo tecnológico que propõe o reencantamento do mundo sem o mundo, sem o corpo?

Todas as atividades praticadas pelo ser humano revivem o jogo. E o jogar constrói um processo comunicativo, uma atividade espontânea e criativa que traduz o comportamento real das pessoas. Nesse sentido, “o espaço cênico é uma extensão da vida para além dos testes de realidade da própria vida” (MORENO, 2016, p. 17).

O jogar do larp propicia aos seus participantes a experiência das relações humanas comunicacionais horizontais, o fortalecimento dos vínculos bem como o exercício da liberdade, elementos necessários para a experiência pessoal, cidadã e democrática. Por isso, o consideramos uma poderosa experiência comunicacional que propicia envolver grupos, fortalecer vínculos, resolver conflitos, facilitar a comunicação, favorecer o estabelecimento de uma comunicação horizontal e ocupação do espaço público. A espontaneidade funciona como um catalisador da ação criativa. Opõe-se à comunicação hegemônica que é regida pela ordem rígida do mercado, da competição. Possibilita a descoberta de novas formas de se tratar e enfrentar situações, o estabelecimento de vínculos e de novas formas de relacionamento. Propõe relações ecológicas tanto na esfera social como a esfera comunicacional. Uma esfera não racional, a esfera do vínculo, da empatia, da alteridade, do erótico, nas quais reinam a potência irracional, rebelde e criativa da vida.

## REFERÊNCIAS >>

BAITELLO JUNIOR, Norval. O animal que parou os relógios. Ensaios sobre comunicação, cultura e mídia. São Paulo: Annablume, 1997.

\_\_\_\_\_. A ciência dos vínculos – Por uma ciência da comunicação para além das estreitas fronteiras disciplinares, por uma ciência dos diálogos, transdisciplinares e imersivos na cultura, por uma ciência exploradora dos ilimitados horizontes dos vínculos humanos: 20 anos do CISC. In: BORNHAUSEN, Diogo; MIKLOS, Jorge, SILVA, M. R. da (Orgs.). CISC 20 anos: comunicação, cultura e mídia. São José do Rio Preto: Bluecom Comunicação, p. 11-25, 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/bS1iwB>>. Acesso em: 15 out. 2017.

BOWMAN, S. L. Imaginação ativa, individuação e narrativas de role-playings. Tríade: Revista de Comunicação, Cultura e Mídia. v. 5, n. 9, p. 140-157, jun. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/bVGPd2>>. Acesso em: 05 jul. 2017.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CONFRARIA das Ideias. Quem Somos. 2018. Disponível em: <<https://goo.gl/FfsJEi>>. Acesso em: 09 fev. 2018.

CONTRERA, M. S.. Vínculo Comunicativo. In: MARCONDES FILHO, C. J. R. (Org.) Dicionário de Comunicação. São Paulo, Paulus, 2010.

DEBORD, Guy. A Sociedade do Espetáculo. São Paulo: Projeto Periferia, 2003. Disponível em: <<https://goo.gl/9s7Bry>>. Acesso em: 11 dez. 2017.

FALCÃO, Luiz. New Tastes in Brazilian Larp. From Dark Coke to Caipirinha with Nordic Ice. In: BACK, Jon (Ed.). The Cutting Edge of Nordic Larp. Dinamarca: Toptryk Grafisk, 2014, p. 113-124. Disponível em: <<https://goo.gl/42hSq9>>. Acesso em: 08 fev. 2017.

FATLAND, Eirik; WINGÅRD, Lars. The Dogma 99 Manifesto. In: SAITTA, Eleanor; HOLM-ANDERSEN, Marie; BACK, Jon (Ed.). The Foundation Stone of Nordic Larp. Dinamarca: Toptryk Grafisk, 2014, p. 287-294. Disponível em: <<https://goo.gl/dJgjJF>>. Acesso em: 04 jul. 2017.

GODOY, Leandro. 10º Encontro de RPG no CCJ. 2016. Disponível em: <<https://goo.gl/4ewbGm>>. Acesso em: 09 fev. 2018.

\_\_\_\_\_. Como o LARP me ajudou a fazer as pazes com a cultura regional brasileira. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/e6ii1S>>. Acesso em: 09 fev. 2018.

HAGGREN, Kristoffer et al. Deltagar Kultur. Göteborg: Bokförlaget Korpen, 2009. Disponível em: <<https://goo.gl/ewpP1w>>. Acesso em 11 dez. 2017.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2017.

IUAMA, T. R. O verso da máscara: processos comunicacionais nos LARPS e RPGS de mesa. Votorantim: Provocare, 2018. Disponível em: <<https://goo.gl/C5YfwE>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

LAMPO, Marjukka. Ecological Approach to the Performance of Larping. International Journal of Role-Playing, n. 5, p. 35-46, 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/u5zvSu>>. Acesso em: 19 fev. 2018.

MARTINEZ, Monica; SILVA, P. C. da. Fenomenologia: o uso como método em Comunicação. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – E-compós. Brasília, v. 17, n. 2, mai./ago. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/ScVjta>>. Acesso em: 12 fev. 2016.

MENEZES, J. E. de O.; MARTINEZ, Monica. Do Ego para o Eco-sistema: vínculos e afetos na contemporaneidade. Comunicologia – Revista de Comunicação da Universidade Católica de Brasília, Brasília, v. 7, n. 1, p. 263-280, jan.-jun. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/vHfse5>>. Acesso em: 15 out. 2017.

\_\_\_\_\_. Cultura do ouvir e ecologia da comunicação. São Paulo: UNI, 2016.

MIKLOS, Jorge. Ciber-religião: a construção de vínculos religiosos na cibercultura. Aparecida: Ideias&Letras, 2012.

MORENO, J. L. Psicodrama. São Paulo: Cultrix, 2016.

MORIN, Edgar. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MORTON, Brian. Larps and their cousins through the ages. In: DONNIS, Jesper; GADE, Morten; THORUP, Line (Org.). Lifelike. Copenhagen: Projektgruppen KP07, 2007. p. 245-259. Disponível em: <<https://goo.gl/5twWth>>. Acesso em: 10 mai. 2016.

PAIVA, Raquel. O Espírito Comum: comunidade, mídia e globalismo. Petrópolis: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. Expressões do comum na cidade: a ocupação pela mobilidade. In: PAIVA, Raquel; TUZZO, S. A. (Orgs.). Comunidade, mídia e cidade: possibilidades comunitárias na cidade hoje. Goiânia: FIC/UFG, p. 57-69, 2014.

PERUZZO, C. M. K.. Observação participante e pesquisa-ação. In: DUARTE, J.; BARROS, A.. (Orgs.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, p. 125-145, 2015.

RABAH, Mohamad et al (Ed.). Birth of larp in the arab world. Dinamarca: Rollespilsakademiet, 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/MCYtzg>>. Acesso em: 07 mar. 2018.

ROMANO, Vicente. Ecología de la Comunicación. Hondarribia: Hiru, 2004.

SILVA, M. C. C.. Comunicação e cultura antropofágicas: mídia, corpo e paisagem na erótico-poética oswaldiana. Porto Alegre: Sulina; Sorocaba: EDUNISO, 2007.

SILVA, M. R. da. Na órbita do imaginário: comunicação, imagem e os espaços da vida. São José do Rio Preto: Bluecom Comunicação; São Paulo: UNIP, 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/BB8DVF>>. Acesso em: 15 out. 2017.

SODRÉ, Muniz. Sobre o coração da cidade. In: PAIVA, Raquel; TUZZO, S. A. (Orgs.). Comunidade, mídia e cidade: possibilidades comunitárias na cidade hoje. Goiânia: FIC/UFG, p. 45-55, 2014.

STUMPF, I. R. C.. Pesquisa bibliográfica. In: DUARTE, J.; BARROS, A.. (Orgs.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, p. 51-61, 2015.

TODOROV, Tzevetan. A vida em comum: Ensaio de antropologia geral. São Paulo: Papius, 1996.

WEBER, Max. A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo. São Paulo: Cia das Letras, 2004.

WINNICOTT, D. W.. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

**Data de submissão:** 30/01/2019

**Data de aceite:** 13/06/2019