

## Aproximações entre o brincar e a religiosidade: uma reflexão a partir do larp

Jorge Miklos

Universidade Paulista, Programa de Pós-graduação em Comunicação, São Paulo, São Paulo, Brasil. Contato com o autor: [jorgemiklos@gmail.com](mailto:jorgemiklos@gmail.com)

Tadeu Rodrigues Luana

Universidade Paulista, Programa de Pós-graduação em Comunicação, São Paulo, São Paulo. Contato com o autor: [tadeu.rodrigues@edu.uniso.br](mailto:tadeu.rodrigues@edu.uniso.br)

\* Texto apresentado no PensaCom 2017 – GT Comunicação e Religiões

**Resumo:** Esse estudo visa observar a relação entre o brincar e a religiosidade, numa pesquisa bibliográfica de caráter ensaístico. Uma vez que o sagrado pode se manifestar através do lúdico, assim como as religiões possuem estruturas que podem ser vistas como originárias do jogo, práticas como o larp (visto enquanto mídia), objeto do estudo, poderiam ser observadas a partir da religiosidade popular. Ressalta-se aqui o desprendimento do viés de qualquer religião específica, ao olhar não apenas ao transcendente, mas também à imanência da religiosidade como edificação de vínculos entre os homens. Observa-se ainda que os larps poderiam ser possíveis tutores de resiliência, papel também presente nas religiões. Encerra ao propor a existência de, no larp, uma criação de áreas transicionais entre o concreto e o imaginário com potencial comunicacional contra-hegemônico.

**Palavras-chave:** Comunicação. Práticas Socioculturais. Brincar. Religiosidade. Larp.

**Abstract:** This study aims to observe the relationship between play and religiosity, in an essayistic bibliographic research. Since the sacred can manifest itself through play, as well as religions have structures that can be seen as originating in the game, practices like the larp (viewed as media), object of the study, could be observed from popular religiosity. The detachment of the bias of any particular religion is emphasized here, not only by looking at the transcendent, but also at the immanence of religiosity as the building of bonds between men. It is also observed that larps could be possible tutors of resilience, a role also present in religions. It closes by proposing the existence of a transitional area in the larp between concrete and imaginary with counter-hegemonic communicational potential.

**Keywords:** Communication. Socio-cultural practices. Play. Religiosity. Larp.

## 1 O estado crítico humano

O ponto de partida para o presente ensaio, elaborado a partir de pesquisa bibliográfica, é o desligamento primordial do humano. Sem a pretensão de esgotar o tema, preocupamo-nos em exemplificar algumas narrativas, com o intuito de esclarecer a afirmação desse desligamento percebido. Nas religiões judaico-cristãs, os humanos (representados por Adão e Eva) são expulsos do Paraíso após a desobediência da orientação de Deus sobre a proibição do consumo do fruto proibido (BÍBLIA, 1980). A partir de tal queda, parte dos fundamentos judaico-cristãos compreende um código moral que torne os humanos dignos de voltar a esse estado de graça, representado pela volta ao Paraíso na pós-vida. Salientamos que não é nossa intenção valorar ou desqualificar nenhuma crença específica, cabendo ao nosso escopo apenas apontar sua narrativa. Tampouco admitimos a capacidade de reflexões teológicas, de maneira que nos atentamos apenas à narrativa em si. Desculpamo-nos ainda por entendimentos errôneos por nossa parte, e nos colocamos à disposição para aprender sobre interpretações mais acuradas.

Já na filosofia grega, um exemplo encontra-se n' *O banquete*, de Platão (2003), onde tal desligamento é dado na narrativa de Aristófanes. Num estágio anterior, a humanidade seria caracterizada por seres de quatro braços e quatro pernas, duas cabeças e dois aparelhos sexuais. Desses aparelhos sexuais, surgiriam três gêneros: os filhos do sol, com os dois aparelhos masculinos; as filhas da terra, com os dois aparelhos femininos; e @s filh@s<sup>1</sup> da lua, que continham um aparelho masculino e um aparelho feminino. Como viviam em completude, foram tomados pela *hybris*<sup>2</sup>. Zeus então os puniu partindo-os ao meio, dividindo cada um em dois seres. Após essa separação, esses novos humanos passariam suas vidas a procurar pela sua antiga metade, para se sentirem completos novamente. Essa narrativa, em certa medida, pode ser vista ainda hoje na expressão *alma gêmea*.

Bóris Cyrulnik (1999) nos aponta sobre o estado indiferenciado entre mãe e bebê nos primeiros meses de vida. A partir dessa dependência total do bebê nos primeiros meses, seria constituída uma necessidade de vincular-se a outros indivíduos, não apenas no caso dos humanos, mas nos mamíferos em geral. Esse estado indiferenciado geraria também nossa capacidade mimética, como estratégia de nos aproximarmos uns dos outros.

No âmbito da Comunicação, podemos observar a relação metafórica com a queda do Paraíso na afirmação de Norval Baitello Junior (2012) de que a filogenética humana daria relação entre nossas bolhas sensoriais enquanto habitantes das árvores e, após a queda das árvores para o chão (que representava o grande perigo para os habitantes das árvores, pois era a morada dos predadores), a aquisição da noção linear de espaço e tempo (antes/causa e depois/efeito), a partir da observação do horizonte. A partir disso, construiríamos moradias para nos proteger dos perigos do chão, mas o desejo de observar o entorno nos levaria a construir janelas. O

1 O uso de @ nesse caso tem a intenção de evidenciar que o gênero era hermafrodita.

2 *Hybris*, ou hùbris, refere-se ao termo grego para o descomedimento humano, sobretudo ante os deuses. Pertence ao mesmo campo semântico do termo petulância, de origem latina.

conceito de janela se tornaria cada vez mais abstrato até culminar nas telas contemporâneas. O desligamento primordial seria do espaço e do tempo, ao abstrair o aqui e agora, em prol de uma telepresença.

Edgar Morin (1975) nos demonstra que, ao perceber a própria condição mortal, uma parcela do humano enlouquece. Para contrariar essa perspectiva de nossa natureza mortal, criamos a cultura. Destarte, nossas produções culturais sobreviveriam à transitoriedade de nossa natureza efêmera. Tanto que, para o autor, mais do que *Homo sapiens sapiens* (taxonomia para nossa subespécie), seríamos melhor definidos como *Homo sapiens demens* (trocando a duplicidade do termo que nos designa como sábios por um termo que também abarca nossa natureza descomedida<sup>3</sup>). É a parcela *demens* que nos levaria à cultura, à arte e à religião, assim como às diversas manifestações de demência, aqui entendida como o descolamento da realidade natural.

Esses exemplos, escolhidos por nos serem os mais conhecidos e considerados representativos para um fenômeno, nos levam a aferir que podemos pensar em um estado de busca desse estágio anterior, onde conhecíamos um estado de completude, seja ele o Paraíso, a alma gêmea, o cuidado materno, a segurança do aqui e agora das árvores ou a ignorância de nossa mortalidade. Esse estado crítico (do grego *krínō*, separar), levou alguns autores, assim como Edgar Morin (1975), a pensarem numa taxonomia mais adequada para designar o humano.

Novamente, atentamos que não é nossa presunção esgotar o tema, mas sim atentar para alguns autores que abordam o assunto de maneira que consideramos frutífera para a reflexão proposta. No âmbito da Ciência das Religiões, Mircea Eliade (1992) definiu o humano no *Homo religiosus*. Tal designação se dá em conta do fato de que o humano:

[...] acredita sempre que existe uma realidade absoluta, o sagrado, que transcende este mundo, que aqui se manifesta, santificando-o e tornando-o real. Crê, além disso, que a vida tem uma origem sagrada e que a existência humana atualiza todas as suas potencialidades na medida em que é religiosa, ou seja, participa da realidade (ELIADE, 1992, p. 97).

A própria palavra religião contém em si essa busca por encerrar tal estado crítico. Origina-se da palavra latina *religare*, “formada pelo prefixo *re* (outra vez, de novo) e o verbo *ligare* (ligar, unir, vincular). O *religare*, nesse sentido, é a forma primeira de vínculo, concebida não só como vínculo entre os homens e seus deuses, mas especialmente entre os próprios homens” (MIKLOS, 2012, p. 18). Destarte, “buscamos abranger a religião como a arte de edificação de vínculos. Aquele que aspira ao *religare* tenta construir vínculos” (MIKLOS, 2012, p. 148).

Faz-se necessário o esclarecimento do paradigma comunicacional com o qual concordamos, no qual comunicação é vínculo. Após apontar para nossa queda das árvores e o consequente processo de sedentarização (que faz valer a designação taxonômica de *Homo sedens*), Baitello Junior nos leva a refletir sobre:

Por que nos preocupamos tanto com os meios, com esse “meio de campo” entre o um

---

3 Atentamos para o fato do *demens* remeter ao mesmo descomedimento da *hybris*, previamente mencionada.

e o outro? Porque há aí um abismo. E abismos são vazios gigantescos e assustadores. Como temos horror ao vazio, tentamos preenche-lo com tudo o que temos à mão: com os gestos, com a voz, com os rastros (olfativos, visuais, auditivos ou táteis), com as imagens arcaicas, com escritas de todos os tipos, com as imagens produzidas por máquinas ou até mesmo com as próprias máquinas de imagens. Mas preencher o abismo é um trabalho insano e inglório, como enxugar gelo ou esvaziar um rio. Há apenas lampejos de um fugaz preenchimento, pontes fugazes que nos levam até o outro, transpondo por breves relances o vazio do abismo [...] Para conseguir esses lampejos, e tais relances é que experimentamos todos os meios, todo tipo de mídia – dentre eles, as imagens, os sons, os gestos, os perfumes naturais e artificiais, os sabores, os rastros e os cortes, as escritas todas. A essa atividade damos o nome de comunicação, criação de pontes para atravessar o abismo que separa o eu do outro. A essas pontes, como elas se colocam no meio de campo, damos o nome de “mídia”, ou “meios”, ou “*media*” (BAITELLO JUNIOR, 2012, p. 60).

Mas não apenas a Religião e a Comunicação se debruçam sobre o tema. Gilbert Durand apontou sobre quatro setores do pensamento simbólico que restabelecem o equilíbrio a esse estado crítico:

Primeiro, e na sua determinação imediata, na sua espontaneidade o símbolo surge como restabelecedor do *equilíbrio vital* comprometido pela inteligência da morte; depois, pedagogicamente, o símbolo é utilizado para o restabelecimento do *equilíbrio psicossocial*; em seguida, se examinarmos o problema da simbólica em geral, através da coerência das hermenêuticas, apercebemo-nos que a simbólica estabelece, através da negação da assimilação racista da espécie humana a uma pura animalidade, ainda que racional, um *equilíbrio antropológico* que constitui o humanismo ou o ecumenismo da alma humana. Por fim, depois de ter instaurado a vida face à morte, o bom-senso do equilíbrio face ao desregulamento psicossocial, depois de ter verificado a grande catolicidade dos mitos e dos poemas e instaurado o homem como *homo symbolicus*, o símbolo erige finalmente, face à entropia positiva do universo, o domínio do *valor supremo* e equilibra o universo que passa, por um Ser que não passa, ao qual pertence a eterna Infância, a eterna autora, e desemboca então numa *teofania* (DURAND, 1995, p. 98).

Durand parece-nos o autor que melhor sintetizou as narrativas de desligamento exemplificadas, uma vez que sua definição de *Homo symbolicus* envolve relações tais como a morte (MORIN, 1975) e o estado infantil (CYRULNIK, 1999), além de caráter transcendental que, ao mesmo tempo, observa a imanência humana. Para tanto, utiliza-se do símbolo, palavra que se origina dos termos gregos *Syn* (junto) e *Ballein* (lançar, arremessar, atirar), literalmente *lançar junto*. Foi origem do termo que nos levou a refletir sobre o jogo *como* sagrado.

O verbo jogar, além de designar a ação de participar de um jogo, também se insere no mesmo campo semântico de lançar, arremessar e atirar, que nos remetem imediatamente ao verbo grego *ballein*. Dessa forma, refletimos sobre símbolo como *jogar junto*, não apenas no sentido semântico aqui apontado, mas também para projetarmos que o simbólico, o sagrado, é proporcionado ao jogarmos determinados jogos juntos.

Para tanto, tomamos como aporte a última das definições taxonômicas pertinentes à nosso estudo, dada por Johan Huizinga. Para o autor:

Em uma época mais otimista que a atual, nossa espécie recebeu a designação de *Homo sapiens*. Com o passar do tempo, acabamos por compreender que afinal de contas não

somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século XVIII nos fizeram supor, e passou a ser de moda designar nossa espécie como *Homo faber*. Embora *faber* não seja uma definição do ser humano tão inadequada como *sapiens*, ela é, contudo, ainda menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande número de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. Creio que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* merece um lugar na nossa nomenclatura (HUIZINGA, 2017, n.p.).

O ato de jogar foi tratado por Huizinga como elemento genitivo das manifestações culturais. O autor observou características no direito, na guerra, na arte, na filosofia e na religião que orientam para uma possível origem em práticas lúdicas. Salientamos que nossa posição é de discordância com tais determinismos, de modo que preferimos uma postura complexificada (MORIN, 2007). Dessa forma, mais do que pensar no jogo como genitivo da cultura, preferimos tomar a reflexão de Huizinga (2017) como indicativa à relação entre as manifestações culturais: existe jogo na religião, assim como existe religião no jogo. Orientamo-nos de pistas que a etimologia pode nos fornecer: nosso idioma utiliza dois verbos para designar ações que estão num mesmo campo semântico – jogar e brincar. Jogar remete à *ludus*, que também dá origem à palavra ilusão (*in ludere*, em jogo), que nos leva a tecer relações com a dimensão sagrada (ELIADE, 1992), ao imaginário (DURAND, 1995) e à noosfera, realidade das ideias no pensamento moriniano (MORIN, 2011). *Brincar*, por sua vez, tem sua raiz etimológica no latim *vinculum* (laço). Como afirmamos anteriormente, compartilhamos da perspectiva de que comunicação é vínculo. Dessa forma, podemos igualmente inferir que existe comunicação no brincar, assim como existe o brincar na comunicação. Portanto, entendemos que as práticas lúdicas são mídias, por promoverem pontes que ligam os participantes.

Sejamos *demens*, *religiosus*, *symbolicus*, *sedens* ou *ludens*, fato é que diversos aportes teóricos apontam para uma busca por nos restaurar de nossa condição crítica. Com o intuito de aproximar diferentes searas do saber, nesse estudo, nosso fôlego resume-se a buscar aproximações entre o larp e a religiosidade popular.

## 2 Larp e religiosidade popular

Faz-se necessário definir o objeto desse estudo, o larp<sup>4</sup> (acrônimo para *live action role play*). Essa prática lúdica envolve a criação/experimentação/participação de uma narrativa em uma realidade simbólica, por meio de personagens. Explicado de maneira menos hermética, seria uma atividade na qual os participantes, utilizando sua própria corporeidade, desempenham papéis numa narrativa ficcional. Dentre as suas características, destacamos duas: a espontaneidade, dada pela inexistência de um roteiro prévio, que engessaria a agência dos participantes a criar/experimentar sua própria narrativa, tecida em conjunto; e a participação, uma vez que não

---

4 A grafia em minúsculas tem sido adotada internacionalmente, similar ao movimento que ocorreu com os acrônimos laser e radar.

existe distinção entre emissor e receptor de estímulos – todos os seus participantes são agentes ativos da experiência, não sendo admitida uma audiência passiva, de modo que “não é feito para ser visto... é feito para ser vivido” (FALCÃO, 2013, p. 17).

Ao observarmos que o *roleplay*<sup>5</sup> presente nos larps é feito a partir de conteúdos que remetem à história de vida do indivíduo (IUAMA, 2018), existiria nele um processo comunicacional, no qual os indivíduos potencialmente se vinculariam uns com os outros, já que haveria um compartilhamento de vivências prévias de cada um dos participantes, mesmo que mascaradas por meio das metáforas que comporiam os personagens.

Não se trata, de maneira alguma, do primeiro caso lúdico em que existe uma relação entre as máscaras (sejam elas concretas ou abstratas) e a formação de vínculos. Roger Caillois (1990, p. 190) foi enfático ao afirmar que “as Máscaras são o verdadeiro laço social”. A relação entre jogo e máscara, para o autor, está presente nos jogos de *Mimicry* (uma das quatro categorias de jogos por ele propostas, ao lado de *Agôn*, *Alea* e *Ilinx*), descritos como “uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa” (CAILLOIS, 1990, p. 39). Pertinentemente à nossa presente reflexão, o autor afirmou ainda que:

Um dos principais mistérios da etnografia reside claramente no emprego generalizado das máscaras nas sociedades primitivas. A estes instrumentos de metamorfose está sempre associada uma extrema importância de carácter religiosa. Eles surgem na festa, interregno de vertigem, de efervescência e de fluidez, onde tudo o que há de ordenado no mundo é passageiramente abolido para ressurgir revitalizado [...] Por ocasião de um tumulto ou de um enorme burburinho, que se alimentam a si mesmos e se caracterizam pelo seu excesso, considera-se que a acção das máscaras revigora, rejuvenesce, ressuscita a natureza, e a sociedade (CAILLOIS, 1990, p. 107).

Vemos, com isso, uma aproximação clara entre os jogos de *Mimicry* e a função do ritual. De acordo com Eliade (1992), o ritual reatualiza os mitos e, ao regressar ao tempo original (o tempo mítico, transcendente), regenera a cosmogonia. Ao regenerar a cosmogonia, restitui a realidade profana, imanente. Não consideramos exagero aproximar mais ainda os dois autores, de modo que vemos os jogos de *Mimicry* como *hierofanias*, ou seja, manifestações da realidade sagrada na realidade profana. Jogo e religião atenderiam a um princípio recursivo, termo utilizado em concordância com o pensamento complexo (MORIN, 2007): o sagrado se manifestaria no jogo (CAILLOIS, 1990), ao mesmo tempo em que o ritual religioso teria uma estrutura de origem lúdica (HUIZINGA, 2017).

Destarte, procuramos observar o larp a partir da ótica da religiosidade popular. Ressaltamos que nossa reflexão não busca se prender ao viés de alguma religião específica, de modo a direcionar nosso olhar não apenas em direção à transcendência, mas principalmente à imanência, no sentido de observar a religião como um aporte teórico sobre a edificação de vínculos entre os homens (MIKLOS, 2012). Para tanto, buscamos uma definição, dentre as possíveis, de

5 Optamos pelo termo em inglês, dada a abrangência do termo e a imprecisão resultante de qualquer tentativa de tradução para o português.

## religiosidade popular:

Poderíamos definir a religiosidade popular como a *experiência religiosa* de comunidades pobres, socialmente oprimidas e culturalmente marginalizadas. A *diversidade cultural* entre índios, brancos e negros nos faz lembrar aqui o assunto *interculturalização*. A vivência comunitária da religião se dá na *comunidade eclesial de base* (POEL, 2013, p. 891).

Buscamos aproximações nos termos grifados por Poel. Embora exista uma exploração mercadológica do larp (IUAMA, 2017), observamos que tal prática ocorre também em caráter popular, fora de grandes conglomerados midiáticos. Portanto, tomamos como paralela à religiosidade popular, e não à religião oficial. Enfatizamos que o próprio protagonismo midiático, numa sociedade que privilegia o espetáculo (DEBORD, 2003), torna o larp algo culturalmente marginalizado, sem possuir espaços próprios e ocasionalmente vítima de estigmas. Com isso, apontamos à incredulidade em tratar algo que pode ser chamado de jogo como cultura por vezes perpetrada, e conseqüentemente à (quase) total ausência de políticas públicas, ou mesmo iniciativas privadas, no sentido de proporcionar locais e/ou oportunidades para a prática do larp, de maneira que muitas vezes os praticantes de larp são compelidos a utilizar espaços cedidos por um dos participantes ou ocupar informalmente espaços públicos, visando a *experiência lúdica*, em contraponto à *experiência religiosa* apontada por Poel (2013).

Sobre a *diversidade cultural*, afirmamos que uma das características do larp é o desempenho do outro, o personagem. A fim de garantir maior amplitude de papéis, é corriqueiro ao larp beber de fontes culturais diversas. Esse convite à alteridade cultural leva a afirmações como a do político norueguês Heikki Holmås, ex-Ministro do Desenvolvimento Internacional, para quem o “larp pode mudar o mundo, porque ele faz as pessoas entenderem que os humanos, sob pressão, podem agir diferentemente de quando estão na vida normal, a salvo” (HOLMÁS, 2012, tradução nossa). Dentre as iniciativas de Holmås, envolvendo o larp e a diversidade cultural, destaca-se o intercâmbio Noruega-Palestina, no qual, ao mesmo tempo em que a produção de larp dos países foi colocada em diálogo, houve um interesse em produzir novos larps mostrando a cultura de uma nação para a outra.

Além disso, existe uma tendência à antropofagia nos larps. A partir da incorporação das histórias de vida dos participantes (IUAMA, 2018), metaforizadas pelos consumos de outras narrativas culturais, podemos pensar nessa *interculturalização* como um processo comunicacional e cultural de caráter antropofágico (SILVA, 2007).

Por último, Poel (2013) frisa a *comunidade eclesial de base*. Vemos, nos larps, uma comunidade de base. Embora não seja eclesial, algumas de suas preocupações são similares. Por comunidade de base, pensamos aqui nos propositores de larps, que buscam *ver* a realidade do entorno dos participantes, *julgar* temas que poderiam ser transformados em propostas de larps, e *agir* aplicando-as sob a forma de novos larps que dialogam com as demandas dessa comunidade.

Apontamos para outra característica do larp: seu potencial terapêutico (BOWMAN,

2017). De acordo com a autora, uma vez que os conteúdos dos jogos podem afetar as personalidades cotidianas dos participantes, o larp poderia ser visto como uma prática terapêutica. Sob a segurança de uma narrativa lúdica e ficcional, os participantes poderiam tratar de temas traumáticos e/ou características indesejáveis do psiquismo. Dessa maneira, o próprio processo terapêutico poderia ser visto como um processo lúdico, como afirmou Winnicott (1975, p. 59):

A psicoterapia se efetua na sobreposição de duas áreas do brincar, a do paciente e a do terapeuta. A psicoterapia trata de duas pessoas que brincam juntas. Em consequência, onde o brincar não é possível, o trabalho efetuado pelo terapeuta é dirigido então no sentido de trazer o paciente de um estado em que não é capaz de brincar para um estado em que o é.

Por isso, os larps poderiam ser tomados como possíveis tutores de resiliência. Para Cyrulnik (2003), os tutores de resiliência seriam pessoas, objetos ou ações que serviriam como gatilho catalizador dos processos de resiliência, compreendidos como a ressignificação de traumas sofridos pelo indivíduo. Tal característica cria uma ressonância com as práticas religiosas, que exercem a mesma função nos processos de resiliência de diversos indivíduos.

Outro ponto de contato seria a formação de comunidades, presente tanto no âmbito dos larps (BOWMAN, 2010) quanto no âmbito da religião. Os interesses comuns compartilhados pelos indivíduos criariam um senso de pertencimento, de modo a promover um vínculo entre eles, seja no âmbito das comunidades lúdicas, seja no âmbito das comunidades religiosas. Tomamos tal discussão como paralela ao *bando* em uma *Zona Autônoma Temporária* (BEY, 2004), ou seja, um grupo de indivíduos orientados por afinidades em uma comunidade intencional.

De maneira menos enfática do que as religiões, os larps também teriam um potencial transcendental, aqui tomado como paralelo ao processo jungiano de individuação, abordado por Bowman (2017): impulsionado por processos imaginativos, o indivíduo poderia experimentar a transcendência. E ampliamos isso para outros jogos, além do larp, apoiados em Caillois (1990), para quem os jogos de *Ilinx* teriam uma íntima relação com o transe religioso. Além disso, a sobreposição do mundo imaginário do larp na realidade concreta nos faz, novamente, remeter ao conceito de *hierofania* (ELIADE, 1992). A partir disso, concordamos com Poel, quando este nos diz que “na religiosidade popular, não se separam vida e religião” (POEL, 2013, p. 891). Pensamos ainda, juntamente com Winnicott (1975), nos larps como fenômenos transicionais, uma vez que não pertencem nem à realidade psíquica (subjéctiva) nem à realidade cultural (objetiva). A partir disso, poderíamos então afirmar que essa área transicional estaria em algum lugar entre as dimensões sagrada e profana.

Outras características nos fazem traçar aproximações entre os larps e a religiosidade popular, tais como: espontaneidade, autonomia, linguagem corporal, linguagem simbólica, ausência de dualismo, valorização das festividades, liberdade, criatividade e alegria. Atentamo-nos a estas poucas pois, ao mesmo tempo em que apontam para o alcance de nosso fôlego em abarcar tema tão vasto, também apontam para um princípio hologramático da complexidade, ou seja,

o princípio de que “não apenas a parte está no todo, mas o todo está na parte” (MORIN, 2007, p. 74).

### 3 De maya para lila

Pensamos que o larp é contra-hegemônico. Para dar cabo a essa afirmação, tomamos como ponto de partida a seguinte afirmação:

Em minha opinião, nós vivemos em um mundo pré-definido, um mundo onde regras, expectativas e comportamentos são mais ou menos construídos para nós, mas não por nós. Quando nós criamos nossas áreas transicionais, nossas zonas intermediadas onde nós definimos as regras da realidade, nós na verdade estamos dizendo NÃO aos poderes estabelecidos (LARSSON, 2005, p. 244, tradução nossa).

Elge Larsson (1944-2016) foi um acadêmico sueco que se debruçou sob o larp. Tal qual a religiosidade popular, que é “chamada *religião do povo*, em contraste com a *religião oficial*” (POEL, 2013, p. 891), Larsson nos mostrou que existe um potencial contra-hegemônico no larp, sendo uma mídia construída pelos participantes, e não para os participantes. O próprio caráter transitório (WINNICOTT, 1975), autônomo e temporário (BEY, 2004) dificultaria a cooperação do larp pelo mercado (ou outros poderes estabelecidos), o que serviria como uma possível justificativa para o desinteresse ao larp tanto na esfera pública quanto na esfera privada.

A participação inerente aos larps, assim como a participação dos membros de uma comunidade marcada pela religiosidade popular, nos remete à cultura participativa (HAGGREN *et al*, 2009). A proposta da obra, que teve Larsson como coautor, expande a afirmação do mesmo inserida no início do intertítulo. Em resumo, opõe a *cultura expectativa*, paralela ao conceito de sociedade do espetáculo proposta por Debord (2003), na qual o indivíduo é espectador de um emissor hegemônico, à *cultura participativa*, caracterizada pela ação dos indivíduos, em que ao mesmo tempo os estímulos são gerados e consumidos pelos participantes, de maneira contra-hegemônica.

Nesse âmbito, evidenciamos que a participação é característica essencial para a comunicação sustentável e o desenvolvimento humano, na perspectiva da *ecologia da cultura* (BUSTOS, 2006). Com base na criação coletiva, em contraponto ao consumo midiático, observamos aderência com a *cultura livre*, definida por um contraponto à transformação da criatividade humana em propriedade mercadológica (LESSIG, 2004). Afirmamos também que a corporeidade inerente aos larps está em consonância com a *ecologia da comunicação*, que visa garantir um equilíbrio entre os meios de comunicação facilitados pelas tecnologias da informação e a comunicação primária, caracterizada pelo contato direto ou elementar humano, assim como visa impedir a exclusividade da comunicação por difusão massiva de meios de comunicação, cujo efeito negativo é a eliminação da diversidade cultural (ROMANO, 2004). Atentamo-nos ainda para o fato de que a participação é marcada por um estado de interdependência, uma característica do *paradigma sistêmico* que marca o pensamento ecológico, em contraponto à interação

do paradigma mecanicista (CAPRA, 2006). Por fim, apelamos à necessidade da diversidade psico-cultural, característica da *complexidade humana*, salutar para um pensamento ecológico (MORIN; KERN, 2003).

Tomamos, por fim, a reflexão de Fritjof Capra, cujo pensamento envolve a mudança para um paradigma ecológico:

O tema recorrente básico na mitologia hindu é a criação do mundo pelo auto-sacrifício de Deus – “sacrifício” no sentido original de “tornar sagrado” –, por meio de Deus vem o mundo que, no fim, se torna de novo Deus. Esta atividade criativa do divino é designada *lila*, o desempenho de Deus<sup>6</sup>, e o mundo é visto como palco do desempenho divino [...] A palavra *maya* – um dos termos mais importantes da filosofia indiana – foi alterando o seu significado ao longo dos séculos. De “força”, ou “poder”, do divino actor e mágico, tornou-se sinónimo do estado filosófico de qualquer pessoa sob o fascínio de um desempenho mágico [...] *Maya*, portanto, não significa que o mundo seja uma ilusão, como é muitas vezes erradamente afirmado. A ilusão está meramente no nosso ponto de vista, se pensarmos que as formas e estruturas, coisas e acontecimentos que nos rodeiam são realidades da natureza, em vez de entender que são conceitos do nosso espírito quantificador e categorizador. *Maya* é a ilusão de tomar estes conceitos pela realidade, de confundir o mapa com o território (CAPRA, 1989, p. 77).

*Lila* e *maya* ligam-se à nossa reflexão. *Maya* seria a nossa ilusão acerca do mundo. *Lila*, por sua vez, nos remeteria à *brincadeira divina*, aquela com potencial imanente (o de criar vínculos), assim como transcendente (o de gerar hierofanias). Apoiamo-nos em Winnicott (1975), para quem a vivência do brincar transfigura-se, na vida adulta, nas práticas culturais. O desafio, com o qual gostaríamos de encerrar a presente reflexão, é em como transformar o jogar em brincar, ou seja, sair da lógica de ilusão promovida pela mídia hegemônica, em busca da sacralidade dos processos criativos e participativos.

## Referências

BAITELLO JUNIOR, Norval. **O pensamento sentado**. Sobre glúteos, cadeiras e imagens. São Leopoldo: UNISINOS, 2012.

BEY, Hakim. **TAZ: Zona Autônoma Temporária**. São Paulo: Coletivo Sabotagem, 2004. Disponível em: <<https://goo.gl/Mv8tYf>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

BÍBLIA. Português. **Bíblia sagrada**. Tradução de Padre Antônio Pereira de Figueredo. Rio de Janeiro: Encyclopaedia Britannica, 1980. Edição Ecumênica.

BOWMAN, Sarah Lynne. **The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity**. Jefferson: McFarland & Company Inc., 2010.

BOWMAN, Sarah Lynne. Imaginação ativa, individuação e narrativas de role-playing. **Triade: Revista de Comunicação, Cultura e Mídia**, v. 5, n. 9, p. 140-157, jun. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/5kXrZx>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

---

<sup>6</sup> Embora tenha sido traduzido para o português como *desempenho de Deus*, o termo em inglês é *divine play*, a ser elaborado no parágrafo subsequente.

BUSTOS, Juan Carlos Miguel de. **Comunicación sostenible y desarrollo humano em la sociedade de la información**. Madrid: Agencia Española de Cooperación Internacional, 2006. Disponível em: <<https://goo.gl/rRJ8KG>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

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

CAPRA, Fritjof. **O Tao da Física: Uma exploração dos paralelos entre a física moderna e o misticismo oriental**. Lisboa: Presença, 1989.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos**. São Paulo: Cultrix, 2006.

CYRULNIK, Boris. **Do sexto sentido: o homem e o encantamento do mundo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1999.

CYRULNIK, Boris. **Resiliência: essa inaudita capacidade de construção humana**. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. São Paulo: Projeto Periferia, 2003. Disponível em: <<https://goo.gl/v4T3j8>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1995.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FALCÃO, Luiz. **LIVE! Live Action Role Playing: Um Guia Prático para o LARP**. São Paulo: NpLarp, 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/aV2mpd>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

HAGGREN, Kristoffer *et al.* **Deltagar Kultur**. Göteborg: Bokförlaget Korpen, 2009. Disponível em: <<https://goo.gl/ufr8YQ>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

HOLMÅS, Heikki. **LARPs can change the world**, 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/DgNZoZ>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

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

IUAMA, Tadeu Rodrigues. **O verso da máscara: processos comunicacionais nos LARPS e RPGS de mesa**. Votorantim: Provocare, 2018. Disponível em: <<https://goo.gl/A2bhgN>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. *Priori Incantatem: uma discussão sobre a colonização do Imaginário no larp blockbuster*. In: 40º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2017, Curitiba. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/fYuDtY>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

LARSSON, Elge. **Larp as real magic**. In: BOCKMAN, Peter; HUTCHISON, Ragnhild. **Dissecting Larp – Collected papers for Knutepunkt 2005**. Oslo: Knutepunkt, 2005, p. 239-244. Disponível em: <<https://goo.gl/bWmGKd>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

LESSIG, Lawrence. **Cultura livre: como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade**, 2004. Disponível em: <<https://goo.gl/eJWu4x>>. Acesso em:

11 mai. 2018.

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

MORIN, Edgar. **O enigma do homem**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

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

MORIN, Edgar. **O método 4**: as ideias: habitat, vida, costumes, organização. Porto Alegre: Sulina, 2011.

MORIN, Edgar; KERN, Anne-Brigitte. **Terra-Pátria**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

PLATÃO. **O banquete**. Pará de Minas: Virtualbooks, 2003. Disponível em: <<https://goo.gl/981EfY>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

POEL, Francisco van der. **Dicionário da religiosidade popular**: cultura e religião no Brasil. Curitiba: Nossa Cultura, 2013.

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

SILVA, Míriam Cristina Carlos. **Comunicação e cultura antropofágicas**: mídia, corpo e paisagem na erótico-poética oswaldiana. Porto Alegre: Sulina; Sorocaba: EDUNISO, 2007.

WINNICOTT, Donald Woods. **O Brincar & a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Recebido em: 14/06/2018

Aceito em: 13/09/2018