

VIRTUALIDADE RITUAL: O *LARP* COMO ECOSSISTEMA COMUNICACIONAL CONTRA-HEGEMÔNICO DE IMAGINAR A/PARTICIPAR DA INTERAÇÃO ENTRE GRUPOS SOCIAIS

Autor: Tadeu Rodrigues Luama

Orientador: Prof. Dr. Jorge Miklos

Os *larps* (acrônimo para *live action role-playing*) são práticas com elementos lúdicos, narrativos e vinculatorios. No Brasil, a produção acadêmica no campo da Comunicação sobre essa mídia apresenta lacunas. Nesse contexto, a pesquisa busca debruçar-se sobre os *larps*, com o objetivo de propor um contraponto ao processo de ludificação (também *gamification*, ou ainda, gamificação). Enquanto a ludificação costuma dar ênfase ao aspecto competitivo do jogo, assim como a virtualização eletrônica, e à interação com um produto predefinido, observa-se no *larp* uma característica comunicacional participativa, cuja presencialidade evoca o conceito de mídia primária, de acordo com Harry Pross. Observa-se ainda que esse contraponto é proposto a partir dos desencadeamentos de tal prática para o cotidiano dos participantes. Para tanto, busca-se em Jorge Miklos, Malena Contrera e Maurício Ribeiro da Silva aportes teóricos no âmbito dos estudos do Imaginário, assim como pesquisadores afins no campo da Comunicação, tais como Eugênio Menezes, Norval Baitello Junior, Ivan Bystrina, Dietmar Kamper, Chrispeth Wulf e Edgar Morin. A realização da pesquisa baliza-se em uma proposta fenomenológica, conforme proposto por Monica Martinez e Paulo Celso da Silva, e utiliza como técnicas a análise de conteúdo e a pesquisa participante, ao mesmo tempo analisando um compêndio teórico sobre *larp* e participando de sessões desse jogo.

Apoio PROSUP-CAPES