

**Universidade Federal do Amapá – Unifap**  
**Departamento de Letras e Artes – Depla**

**Curso de Jornalismo**

**Projeto Experimental de Grande Reportagem: RPG de  
mesa, uma visão por dentro de Dungeons & Dragons e  
uma missão rumo à Tumba dos Horrores**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**Aluno: Caio Coutinho da Paixão**

**Orientação: Prof. Esp. Jacks de Mello Andrade Junior**

**Macapá – 2017**

**Caio Coutinho da Paixão**

# **Projeto Experimental de Grande Reportagem: RPG de mesa, uma visão por dentro de Dungeons & Dragons e uma missão rumo à Tumba dos Horrores**

Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção de título de Bacharel em Jornalismo pela Universidade Federal do Amapá. Projeto Experimental de Grande Reportagem em Jornalismo Impresso.

Orientador: Prof. Esp. Jacks de Mello Andrade Junior

Banca Examinadora:  
Prof. Esp. Jacks de Mello Andrade Junior  
Prof. Dr. Ivan Carlo Andrade de Oliveira  
Prof. Dra. Roberta Scheibe

## **AGRADECIMENTOS**

Sinto uma grande leveza ao escrever os agradecimentos, pois, vejo que faz parte do final de uma trilha que custou muito suor. Mas, ao mesmo tempo que houve muita transpiração, produção e noites perdidas, alcancei, em mim, algo extremamente necessário para que este trabalho fosse completo: inspiração. Por meio do RPG de mesa, Dungeons & Dragons, consegui tirar grande parte da minha inspiração e motivação, as quais quero levar para vida toda, pois, faz parte daquilo que compõe minha felicidade.

Não acredito que um indivíduo possa ser feliz sozinho, a felicidade só é real quando compartilhada. Portanto, deixo claro que sou extremamente grato ao meu orientador, Jacks Andrade, que conseguiu extrair o potencial de produção de um aluno que não tinha nada mais do que inspiração. Agradeço aos meus pais, Raquel Coutinho e Éden Paixão, que, mesmo sem entender muito sobre o tema deste trabalho, acreditaram que eu poderia dar o melhor de mim.

Meus amigos tem um espaço importante na construção desse caminho, principalmente aqueles que me ajudaram a produzi-lo diretamente, são estes Rodolfo Campana, que mestrou a aventura Tumba dos Horrores (contada neste projeto), André Blima, Lukas Lázari, Lucas Menezes e Gabriel Oliveira, que compuseram a mesa de jogadores.

Agradecimentos cordiais vão para aqueles que sempre me motivaram e me ajudaram a produzir, indiretamente, o trabalho, Cristina Baddini, que sempre me aconselhou e soube me ouvir, a Iuana Almeida que acreditou que tudo acabaria no seu tempo certo e Marcos Vinícius, que sempre esteve por perto quando precisei de um tempo distante de toda essa produção, que, por vezes, achei insana. Enfim, sou grato a todos que fazem parte dessa trilha de aventuras que é minha vida.

## SUMÁRIO:

<b>RESUMO .....</b>	<b>5</b>
<b>PALAVRA-CHAVE .....</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
<b>1 PROBLEMA DA PESQUISA .....</b>	<b>8</b>
<b>2 JUSTIFICATIVA .....</b>	<b>9</b>
<b>3 OBJETIVOS .....</b>	<b>10</b>
<b>3.1 Gerais .....</b>	<b>10</b>
<b>3.2 Específicos .....</b>	<b>10</b>
<b>4 REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>11</b>
<b>4.1 A história do jornalismo impresso .....</b>	<b>11</b>
<b>4.2 Jornalismo impresso no Brasil e teorias básicas.....</b>	<b>12</b>
<b>4.3 As principais diferenças entre notícia e reportagem .....</b>	<b>14</b>
<b>4.4 Jornalismo Literário .....</b>	<b>15</b>
<b>4.5 Técnicas de apuração e entrevista jornalística para grande reportagem .....</b>	<b>17</b>
<b>4.6 Grande reportagem e as narrativas jornalísticas .....</b>	<b>21</b>
<b>4.7 Jornalismo Gonzo .....</b>	<b>23</b>
<b>5 METODOLOGIA .....</b>	<b>25</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>28</b>
<b>7 REFERÊNCIAS .....</b>	<b>30</b>
<b>7.1 Referências para construção da reportagem .....</b>	<b>30</b>

**RESUMO:**

Foi feito um projeto experimental de jornalismo na forma de uma grande reportagem, voltado para a impressão em revista. O tema trabalha com o RPG (Role-Playing Game, ou em tradução livre, Jogo de Interpretação de Papéis) de mesa, utilizando *Dungeons & Dragons* (D&D) como objeto de estudo, apresentado em diferentes formatos midiáticos, seja no jornalismo, cinema e literatura. O objetivo é mostrar que ao longo da história, as abordagens do jogo não são ricas em relação ao conteúdo que pode ser exposto, há pouco esclarecimento sobre tema, é visível que há uma disparidade de conhecimento entre quem conhece e quem não conhece o jogo de RPG. O trabalho busca criar uma base de introdução para que a sociedade conheça mais, de maneira mais aprofundada, a cultura dos praticantes, e, principalmente, é voltado para que o jornalismo aborde o tema com mais propriedade, mostrando também o potencial do jogo como uma ferramenta de comunicação.

**PALAVRAS-CHAVE:** RPG, Dungeons & Dragons, Jornalismo, Comunicação, Sociedade.

## **INTRODUÇÃO:**

Este trabalho busca apresentar o tema “A representação do RPG de mesa na mídia e a cultura dos praticantes em Macapá”. A intenção é mostrar como o universo do jogo é trabalhado na mídia, em relação a sua exposição, como ele serviu de referência para a cultura de fantasia pop, como nasceu, como se consolidou, como funciona e como pode servir como uma ferramenta de comunicação em diferentes partes da sociedade.

### **O que é D&D e RPG?**

D&D é um jogo de interpretação de papéis, onde o jogador escolhe como será seu personagem, geralmente, é inspirado em grandes heróis da literatura. No começo, durante a criação do personagem, o jogador escolhe a raça e logo em seguida a classe do seu herói. A principal instrução para os jogadores é pensar, dentro do jogo, como os personagens agiriam em dadas situações, narradas pelo mestre do jogo, que controla a mecânica do sistema, as regras e narra os desfechos dos acontecimentos. O intuito do jogo é interpretar um personagem em uma história que está acontecendo no presente momento em um cenário fantasioso, quem faz essa história são os jogadores em conjunto. Criado o personagem, o jogador vai ter a oportunidade de colocar seu personagem em aventuras, propostas pelo mestre da sessão. Dentro dessas aventuras, o herói tem a possibilidade de interagir com o mundo ao seu redor de diferentes formas, inclusive interagir com outros personagens do sistema, controlados pelo narrador.

No Brasil, ao começar a ser vendido, *Dungeons & Dragons* (D&D) foi muito combatido pelos escalões conservadores da sociedade, pois acreditavam que o jogo tinha ligações demoníacas e afetavam negativamente os jogadores. Após a morte da estudante Aline Silveira em Ouro Preto, no ano 2001, onde a imprensa e a polícia ligaram o assassinato a um jogo de RPG, D&D e outros jogos similares foram altamente estigmatizados, o que se deu pela falta de esclarecimento da polícia e, principalmente, da imprensa, que abordou um tema sem ter o menor conhecimento sobre tal, o que acarretou na proibição da venda dos jogos no país. O trabalho busca criar uma base para que o leitor possa se inteirar do assunto e ter propriedade para pensar acerca de D&D, que é referência para tantos outros jogos digitais e analógicos, assim como filmes, séries e livros.

A ideia é trabalhar tudo isso em uma grande reportagem de maneira dinâmica, apresentando o produto ao leitor para que conheça o jogo e os jogadores, como funciona esse sistema, mostrando diferentes pontos de vistas, inclusive, de especialistas em estudos comportamentais que mostram como D&D pode realmente afetar o comportamento humano, pessoas que trabalham com o mercado desse produto e similares, pessoas que construíram suas vidas profissionais tomando como referência o jogo.

Outra ideia utilizada para que o leitor se sinta mais inteirado do assunto é trabalhar com o formato de reportagem de ação, onde o autor se envolve no fato e detalha o acontecimento em primeira pessoa. Neste trabalho, o jornalista se propôs a documentar uma sessão de D&D participando ativamente dela, como um jogador, criando um personagem na brincadeira, ao mesmo tempo que ocorriam as gravações de áudio e registros fotográficos. Três dias foram documentos, um a cada final semana.

“Ao narrar, há a participação invisível do autor, que seleciona traços por ele considerados fundamentais e os põe vivamente em cena, dramatizando-os” (MEDINA, 2001, p. 77). O enfoque é mostrar, por meio de narrativa, que essa prática é mais que um jogo, pois tem proporções mais abrangentes em nível de cultura, envolve relações interpessoais, leitura, referências literárias e anda de mãos dadas com conceitos de mitologia e história.

Nossa inspiração deve provir da literatura, das narrativas artísticas do cinema, da fotografia, das artes plásticas, do teatro. Nunca é demais insistir em que, nesse domínio, vivem as musas do comunicador, do jornalista, do técnico da indústria cultural. (MEDINA, 2001, p. 65)

Apresentado o jogo, sua história e como funciona a mecânica do sistema, a reportagem conduz o leitor pela repercussão do D&D na mídia, em diferentes formatos, mostra a visão especializada dentro da psicologia, o que é o jogo para os macapaenses praticantes e não praticantes, a cultura dos praticantes em Macapá, as vantagens que ele proporciona para o melhor entendimento da comunicação e termina com a história da campanha jogada, contada em primeira pessoa, para que o leitor se sinta dentro dela, utilizando elementos literários.

## **1 PROBLEMA DA PESQUISA:**

Há muito ruído entre o que é o RPG e o que a imprensa repercute, muitas vezes de maneira equivocada e superficial, podendo resultar em repercussão negativa do jogo e da comunidade que joga, sob acusações de incitar a violência e interferir no convívio social com doenças psicossomáticas.

Nesse cenário, qual a relação da mídia, em geral e ao longo da história, com o RPG de mesa e como realmente é a cultura e o comportamento dos RPGistas em Macapá?

Quem é praticante, ao ver a abordagem do jogo em veículos de comunicação, não se sente representado e pouco acha que a exposição foi relevante para a construção de um esclarecimento sobre o tema frente à sociedade que consome informação.

Acredita-se que, apesar de alguns relatos coerentes veiculados pela mídia, a maior parte das matérias publicadas sobre RPG traz uma abordagem superficial e até equivocada do tema, demonstrando despreparo e falta de ética dos profissionais, nesse sentido acabam por não contribuir em quase nada construtivo com o assunto.



## **2 JUSTIFICATIVA:**

Este trabalho traz em uma grande reportagem o vasto mundo do RPG à tona, analisar como ele funciona em sua comunicação e como os canais midiáticos lidam com uma cultura muito abordada, mas tão pouca conhecida em sua essência. Em Macapá, é algo muito pouco praticado, mas os poucos que conhecem têm um conhecimento muito profundo, os adeptos fazem parte de uma comunidade ainda em crescimento constante. É inevitável que, com a crescente repercussão do RPG, tenham estudos científicos sobre como esse jogo influencia no estilo de vida dos envolvidos, vale ressaltar, de forma positiva. A grande reportagem vem a contribuir com o conhecimento jornalístico acerca do RPG, de forma a construir uma base para futuras produções jornalísticas.

O RPG é um objeto de estudo que contribui muito com a comunicação, pois dentro do jogo, percebe-se uma esfera altamente comunicativa, que, sem ela, tornaria a prática do mesmo impossível. O jogo convida os participantes a ler, pensar e interagir mais, pois, assim como no Jornalismo, em RPG a busca pela informação é constante, porém, um trabalha com a realidade e outro trabalha com a ficção. Além disso, pode-se destacar técnicas do jornalismo que se aplicam a um jogo, como a narrativa, por exemplo.

Certamente, o trabalho vem a contribuir com a área de Jornalismo, de forma que a maioria das grandes reportagens mostram pouco domínio sobre o tema, uma vez que esta grande reportagem vem abordar todos os aspectos relevantes do RPG como jogo, ferramenta, estilo de vida e mercado. O trabalho visa o aprimoramento das técnicas de reportagem impressa, mostrar o caminho pelo qual o profissional de jornalismo deve seguir quando se fala do tema, tentar criar uma base para futuras publicações, assim como servir de base para o próprio autor do projeto, que tem o poder de aprofundar muito mais seu conhecimento sobre o assunto.

No Amapá, parece não haver nenhum trabalho relevante para a academia sobre o tema, ou alguma publicação de grande repercussão. O estado certamente se poderá se beneficiar com este trabalho, a cultura do jogo aqui terá uma grande pauta, os leitores saberão o que é e que o jogo está entre os amapaenses.

Portanto, o trabalho se faz extremamente importante para difusão de conhecimento especializado sobre o jogo, não só no Amapá, mas, no Brasil, pois, ainda vivemos às sombras do preconceito quando se trata do tema.

### **3 OBJETIVOS:**

#### **3.1 Geral:**

Produzir uma grande reportagem, com características do jornal impresso, para traçar um panorama de como o RPG repercutiu e repercute, no cenário midiático, no Brasil e no mundo, e analisar a cultura do jogo e praticantes na cidade de Macapá (AP);

#### **3.2 Específicos:**

Analisar como o RPG pode contribuir na construção do jornalismo e comunicação em nossa sociedade.

Informar como se comportam os praticantes do RPG e quem são essas pessoas, fazendo um levantamento do que mudou com o RPG em suas vidas.

Contribuir para o correto entendimento do público acerca do funcionamento e das possibilidades comunicacionais do RPG na formação humana, tendo em vista abordagens ricas, mergulhando profundamente no mundo do jogo, com um olhar externo e depois interno, saber como funciona dentro da dinâmica dos sistemas de jogos.

Mostrar o jogo por dentro, jogando o sistema mais conhecido do RPG, Dungeons & Dragons, com todos os elementos de uma grande reportagem.

## **4 REFERENCIAL TEÓRICO:**

### **4.1 A história do jornalismo impresso**

Desde a criação da notícia até às primeiras artes gráficas houve pouca mudança na produção do jornal. Com a chegada da revolução industrial mudaram, por completo, os conceitos dos tabloides. Trocou-se o barroco medieval pelos critérios de divisão e equilíbrio dos espaços em branco. A partir da mecanização, com o advento da prensa, os jornais obedeciam a sequências rígidas, a exemplo dos ingleses que preferiam colunas estreitas dividindo o espaço, estabelecendo as manchetes no alto da página (LAGE, 1990).

No final da década de 1950, as laudas com esses padrões rígidos tornaram-se obsoletas, a diagramação impôs o projeto gráfico, permitindo a influência das escolas de arte novamente, prevalecendo o valor estético mais bem elaborado. O construtivismo foi a escola de maior aplicação nos tabloides, que consistia em equilibrar proporções e a tendência das obras clássicas. No Brasil essa escola vinha influenciando desde a década de 1950, sendo usada primeiramente no Jornal do Brasil, por Amílcar de Castro, artista mineiro.

Junto com as colunas, divide espaço na história do jornalismo impresso a fotografia, que enfrentou a resistência dos artistas, desenhistas e pintores no seu surgimento. Ao se tornar extremamente popular, a fotografia assumiu um importante papel nos meios de comunicação. Vale ressaltar que o precursor do fotojornalismo foi o americano Matthew Brady, que registrou cenas da guerra civil americana na década de 1860 (LAGE, 1990).

A fotografia saiu do papel de mera ilustração (papel secundário nos antigos tabloides), sendo utilizada primeiramente pela imprensa sensacionalista, para se tornar um grau maior de especialização no jornalismo. Com o fácil acesso à fotografia pela população, é necessário que além da semântica, o jornalista ponha os elementos da foto em sequência sintática, com um contexto, a exemplo do fotojornalista Sebastião Salgado.

## 4.2 Jornalismo impresso no Brasil e teorias básicas

No Brasil, em termos gerais, para Lage, há um conceito restrito de linguagem a qual é considerada um subsistema, um ramo, de uso da língua, um conjunto de itens e regras de um determinado idioma que podem ser usados em uma situação específica, uma forma diferenciada de se comunicar e que pode ser vista em grupos específicos, como jargões dos jornalistas.

Pode-se perceber que este conceito de linguagem não serve para a prática desta profissão. Primeiramente, o jornalismo é considerado uma prática de comunicação agregadora, não excludente, nas palavras de Nilson Lage, “o jornalismo é prática social transfronteiras” (LAGE, 1990, p. 6). O jornalismo vai além da comunicação linguística, envolve muitos outros meios de expressão. O jornalismo necessita de um conceito de linguagem mais abrangente, que não se prenda a particularidades como o idioma, ou jargões, e se inteirar integralmente do sistema de símbolos, pois este é seu papel, dominar a comunicação como um todo.

O jornaleiro desamarra o pacote de jornais e entrega um exemplar ao freguês. Alguns cadernos de papel em formato *standard*, tabloide ou intermediários. Mas o freguês não pretendia comprar o papel, embora, já que o tem, possa usá-lo depois para fazer embrulhos ou ferrar latas de lixo: o que o levou à compra foi a informação impressa com tinta no papel. E a informação é um bem simbólico que se distribui em vários níveis no jornal. (LAGE, 1990, p.17)

O maior objeto de estudo do jornalismo é a informação, que, por sua vez, é um bem simbólico. A informação se distribui de diversas formas dentro do jornal. Seriam essas formas o projeto gráfico, o sistema analógico e o sistema linguístico. O sistema gráfico consiste na identidade visual do jornal, como os traços, as cores e as letras. O sistema analógico são as unidades que conferem significado e valor de referência, tais como as fotografias, charges e ilustrações, chamadas também de unidades semânticas. Já o sistema linguístico é composto por manchetes, título e texto, ricos em sintaxe, são responsáveis pelo sentido de uma linha de raciocínio.

De todos os níveis de informação, nenhum é mais importante que o texto jornalístico para o jornal impresso. É da inteligência humana conceituar o que está sendo exposto, sem o texto jornalístico, a informação analógica não passaria o conteúdo por inteiro. E é o conteúdo que difere jornalismo de literatura, enquanto a literatura tem seu teor de informação estética, o jornalismo entrega o conteúdo, o que é informação, interpretação e opinião (LAGE, 1990).

No Brasil da década de 1950, as grandes redações de veículos impressos surgiram com os *stylebooks* (tradução do autor: livro de estilos), livros de normas e técnicas de redação para guias os jornalistas. Eles serviam para padronizar procedimentos de técnica de redação que ainda estavam tendo fortes referências do exterior, porém continham problemas básicos, como ausência de critérios para correção de problemas ortográficos. Hoje, apesar dos manuais ainda existirem, uma resenha de normas é referência a ser seguida, os padrões são os da Associação Brasileira de Normas e Técnicas (ABNT)

Os tipos mais comuns de esquema são pirâmide invertida, cronológico e dialético. A pirâmide invertida segue a ordem dos fatos com maior importância. O cronológico é o contrário, não inicia pelo fato mais importante, mais segue um roteiro cronológico, podendo começar pelo acontecimento menos relevante. O esquema dialético se parece com a dissertação, possui tese, antítese e síntese, porém trabalha para a demonstração de uma ideia.

A pirâmide invertida como técnica conseguiu se adequar muito bem no processo industrial da produção jornalística do século 20, pois possui um formato resumido de relato, capaz de informar bem, rápida e objetivamente. Mas técnicas objetivas disfarçam artifícios da opinião. A cada página, o repórter e editor, definem o que é importante para, por exemplo, iniciar a notícia. (PEREIRA JUNIOR, 2006, p. 120)

Ao colocar a matéria no papel, o jornalista deve se utilizar de diversas técnicas que compõem o noticiário padrão, primeiramente, o profissional deve tratar seu *lead*, que é a abertura da matéria e a construção dos primeiros parágrafos.

“Ela é neta da retórica antiga e filha da revolução industrial norte-americana” (MEDINA, 2006, p. 113). A estrutura da pirâmide invertida se baseia em lide ou *lead*, que seria o resumo da história, seguido pelas informações em ordem decrescente de importância. Este método ficou cristalizado no século 20 e começou a ser usado por jornalistas do mundo inteiro.

Marco Túlio Cícero, orador romano, foi o precursor do lide, em seu ensaio “A antiguidade de greco-romana, o *lead* e a contemporânea narrativa jornalística”, Cícero prescreve uma peneira imaginária com aspectos essenciais para um texto, onde todo o texto pode ser filtrado. Para Cícero, é necessário responder a estas perguntas para que o discurso fique completo: Quem? O que? Onde? Como? Quando? E Por quê?

### **4.3 As principais diferenças entre notícia e reportagem**

Para a construção de uma grande reportagem é preciso, primeiramente, saber a diferença entre notícia e reportagem. Segundo Muniz Sodré e Maria Helena Ferrari (1986), a notícia é a arte de informar um fato em público, de forma direta e objetiva. Já a reportagem, não menos clara, tem o poder de ampliar a cobertura do fato que a notícia uma vez já abordou, colocando o leitor a se posicionar dentro do conteúdo, fazendo-o perceber episódios restritos dentro dos temas propostos pela matéria.

Nas palavras dos autores, “à notícia, cabe a função essencial de tornar público um fato (que implica em algum gênero de ação), através de uma informação (onde se relata a ação em termos compreensíveis)” (SODRÉ e FERRARI, 1986, p. 17). De acordo com Muniz Sodré e Maria Helena Ferrari as principais características de uma reportagem são: predominância de forma narrativa; humanização do relato; texto de natureza impressionista; e objetividade dos fatos narrados.

Para os autores a realidade discursivamente trabalhada se torna reportagem. Logo convém destrinchar quatro (4) características decorrentes da narrativa, presentes tanto na notícia, quanto na reportagem: Anunciação, Enunciação, Pronunciação e Denúncia.

Anunciação: é o primeiro contato do emissor com o receptor, por exemplo, a chamada da matéria, como um anúncio, tem a função de simplesmente divulgar o acontecimento e registrar as circunstâncias, limitando-se a evidências e distanciando-se do leitor.

Enunciação: transmite, exprime e conota o acontecimento, manifestando o fato. Pode-se dizer que a enunciação coloca os fatos em um discurso capaz de dialogar com o leitor, passando a impressão de que o jornalista realmente esteve no local do acontecimento, chegando muito próximo à reportagem de ação.

Pronunciação: toma a parcialidade no discurso oculto do texto, tem o poder de se posicionar criticamente, por meio do redator, ou do jornal, em relação ao tema abordado, o

qual se torna mais enfatizado que o fato em si, a notícia manipulada se pronuncia, confere caráter de julgamento preestabelecido, porém não explícito.

Denúncia: cabe ao discurso abertamente parcial, de natureza ideológica, explícito, contra ou a favor, também utiliza fatos para ilustrar o tema o qual pretende-se denunciar, com o objetivo de informar e formar ideologicamente o leitor (SODRÉ e FERRARI, 1986).

#### **4.4 Jornalismo Literário**

Em narrativa literária, por vezes, o conto (ficção) é a forma mais breve de se passar uma mensagem, enquanto a reportagem é a mais demorada, porém as duas formas são parecidas, de acordo com Sodré e Ferrari, pode-se dizer que a reportagem é o conto jornalístico, a qual propicia, ao menos, um personagem e a aproximação do leitor com o fato, advindo de um interesse humano. Assim como a literatura tem nos contos, em seus personagens, momentos de intensidade, o jornalismo tem em reportagem o clímax do acontecimento, que mantém o tema tratado atual e relevante, também carregado de intensidade.

“Nossa inspiração deve provir da literatura, das narrativas artísticas do cinema, da fotografia, das artes plásticas, do teatro. Nunca é demais insistir em que, nesse domínio, vivem as musas do comunicador, do jornalista, do técnico da indústria cultural” (MEDINA, 2001, p. 65). Assim como na literatura, o jornalista deve passar pelas dificuldades de dar forma a uma linha de raciocínio, por isso é muito importante que se tenha aspirações e inspirações nas artes.

De acordo com Tchekhov, contista e jornalista russo, um bom conto deve ter força, clareza, condensação e novidade, o que em nada difere da grande reportagem, com seus respectivos termos técnicos (SODRÉ e FERRARI, 1986).

Força: um texto demonstra força ao imergir o leitor em seu conteúdo, fazendo-o ler a narrativa até o fim. A chave para um texto forte é saber trabalhar com elementos como omissão e expansão no momento que elencar os elementos para produção de efeito emocional ou racional, onde a captação pode se dar pela emoção ou razão;

Clareza: esse atributo compreende em que grau de compreensão a informação foi captada. Trabalha com objetividade e o cuidado com o excesso de detalhe, o que acompanha a reportagem, mantendo a força do texto ou não;

Condensação: é a união dos acontecimentos dentro da reportagem, assim como os ingredientes para uma sopa. Trabalha com a síntese da manipulação da narração e descrição, para que a história tenha sua dosagem certa de detalhamento na informação, mantendo a intensidade do relato e a curiosidade do leitor, dosando a tensão nos momentos certos, oferecendo clímax;

Novidade: trata-se de originalidade na narrativa, o diferencial que vai manter o leitor interessado e perceber o quão forte é o texto. A novidade pode ser algo inédito ou algo antigo que tenha relevância atual, um novo jeito de observação, também trabalhando com a imprevisibilidade.

“A desconfiança para com o Novo Jornalismo vinha, em parte, do que se identificava como abuso de maneirismos ficcionais, uma excessiva ênfase no texto, sem explicitação das condições de verificação” (PEREIRA JUNIOR, 2006, p. 140). Já existiu uma resistência muito grande ao jornalismo literário, por exemplo, dizia-se que o jornalista nessa modalidade colocava várias fontes diferentes como um personagem só.

Em 1963, Tom Wolfe, usou e abusou do *frisson* literário ao escrever o sucesso O Primeiro Magnata Adolescente (*The first tycoon of teen*), priorizando a experimentação jornalística acima de qualquer crítica ou paradigmas conservadores da época.

No Brasil, por volta de 60, o novo jornalismo era considerado uma alternativa ao tratamento convencional da realidade. O Jornal da Tarde, em São Paulo, por meio Marcos Faerman, gerava vários produtos do gênero, Faerman em depoimento ao livro Os repórteres, disse que adorava misturar o jornalismo policial com a narração literária, pois quebrava completamente o lado sanguíneo daquele caderno.

Conto e crônica talvez se diferenciem pelo tamanho na literatura, mas no jornalismo como reportagens, esses dois segmentos se diferenciam quanto aos personagens e às circunstâncias. A reportagem conto tem todas essas características de maneira bem clara em sua estrutura, mas também particularizou a ação, escolhendo um personagem para ilustrar o tema pretendido (SODRÉ e FERRARI, 1986).

Reportagem conto, geralmente, tem aberturas dramatizadas e humanizadas, passagens dissimuladas dos personagens que podem ter seu fluxo de consciência interferindo no texto. A reportagem crônica não em muito difere de conto, porém trata temas do cotidiano com mais particularidade e naturalidade, com o narrador mais observante, e personagens de caráter mais



acidental, estando ali como figurantes, pois a crônica trabalha com de maneira ambiental e circunstancial quando trata seus temas.

No que se trata da diferença entre reportagem e crônica, fica evidente que a reportagem busca fazer o leitor enxergar os fatos por meio do jornalista, enquanto a crônica o faz enxergar por traz dos fatos. O livro-reportagem junta esses dois conceitos, pois mostra os fatos por meio do narrador e o que há por trás dos fatos, podendo ser regado a bastante denuncia e crítica social, a exemplo de *Os Sertões*, de Euclides da Cunha.

#### **4.5 Técnicas de apuração e entrevista jornalística para grande reportagem**

O leitor só se identifica com a entrevista quando esta é humanizada, passando emoção no relato do entrevistado, o diálogo só acontece quando há troca de aprendizagem entre indivíduos, o que podemos chamar de diálogo interativo, podendo ser classificado como entrevista intensiva.

“A entrevista pode ser apenas uma eficaz técnica para obter respostas pré-pautadas por um questionário. Mas certamente não será um braço da comunicação humana, se encarada como simples técnica” (MEDINA, 2001, p. 5). A entrevista existe no jornalismo para alcançar a inter-relação e construir o diálogo, a fim da elaboração de uma narrativa pautada na troca de ideias mais humana possível.

Entrevista intensiva acontece quando o entrevistador rege a entrevista de maneira motivadora, com o entrevistado em uma posição humanizada, onde a entrevista pode ter seu clímax a qualquer momento como em uma história envolvente, mexendo com a emoção do leitor. Entrevistas regidas por critérios preestabelecidos, a exemplo de questionários, a característica mais notada é o autoritarismo impositivo, o qual em nada agrada o receptor, pois não há diálogo, emoção e nem construção de valor para nenhuma das partes, esse tipo pode ser classificado como entrevista extensiva.

Para a boa interatividade no diálogo da entrevista, não basta apenas o uma boa ideia por parte do jornalista, tem de ser ter desempenho, técnica e até um pouco de disciplina. Muito sobre as técnicas de entrevistas pode ser extraído da Psicologia Social dos anos 1940, que priorizam o contato humano e a interação, no jornalismo, esse método leva à pluralidade de vozes, em nosso meio, importante para a democratização da informação.

Entre os grandes autores a contribuir com as técnicas de entrevista, está Charles Nahoum, para ele, a entrevista se classifica em três alicerces: recolhimento de fatos, informação e motivação. A entrevista é uma situação psicossocial complexa, onde diferentes funções, são raramente dissociáveis na prática profissional, embora analisáveis (NAHOUM, 1958).

Nas diversas classificações de entrevistas estão a entrevista de espetáculo e a de compreensão, a primeira com o intuito de espetacularizar o ser humano e a segunda para compreendê-lo. Podemos listar quatro tipos de entrevistadas, enumeradas por Edgar Morin (MEDINA, 2001):

Entrevista-rito: geralmente onde o pronunciamento do entrevistado assume um caráter ritualístico, entusiasta, como um campeão ao final de um torneio, completando a cerimônia;

A entrevista-anedótica esse tipo de entrevista afasta o entrevistador, pois o jornalista busca, maliciosamente, adentrar a possível intimidade do indivíduo, de forma leviana, por assim dizer;

Entrevista-diálogo é regida pela construção de um valor humanizado, de forma coletiva, entre entrevistador e entrevistado, em uma busca comum;

Neoconfissões trate-se do desbravamento pessoal do entrevistado, com participação mínima do entrevistador, onde as verdades vem de maneira mais difícil, porém mais fortes.

Buscando fugir das superficialidades do senso comum dentro das entrevistas, o jornalismo desdobra em subgêneros os tópicos Espetáculo e Compreensão. Para espetacularização, tem-se os seguintes subgêneros:

Perfil do pitoresco: torna o discurso caricata, como um retrato, é velado ao teor sensacionalista, emocionalmente tendencioso, se limitando a fofocas e superficialidades de natureza comum;

Perfil do inusitado: Forçadamente tenta-se criar uma imagem em cima da pessoa, mascarando a natureza comum e meramente humana, uma maquiagem exótica e excêntrica é feita no entrevistado;

Perfil da condenação: utilizado em peso na área do jornalismo policial, este perfil força o acusado a se condenar implicitamente, de maneira manipulada;

Perfil da ironia intelectualizada: busca fazer contestações ao entrevistado de maneira irônica e que, de certa forma, reduz a inteligência do personagem. É um método sensacionalista, manipulado e forçadamente condenatório.

Os subgêneros da compreensão são:

Entrevista conceitual: o jornalista busca ser um representante de seus eleitores leigos sobre determinado assunto, trazendo um especialista e extraindo as informações do entrevistado com um espírito curioso e cheio de dúvida, interessado em conceitos, não em comportamentos;

Entrevista enquete: os conceitos de representatividade individual não importam nesse módulo, pois os entrevistados serão aleatoriamente selecionados a fim de serem números em determinada pesquisa de determinado tema.

Entrevista investigativa: esse modelo consiste em buscar informações em lugares onde oficialmente não estão disponíveis, o entrevistado geralmente é o investigado e, por não ter consciência da entrevista, deixa a informação escapar.

Confrontação: diferente do perfil de ironia intelectual, o entrevistador chama o entrevistado para a composição de um debate, onde está bem definido o campo ideológico, e se percebe a construção de ideias e argumentos, sem menosprezos. O jornalista nesse caso deve ser investigador e instigador.

Perfil humanizado: apesar de abordar aspectos comportamentais, essa modalidade usa isso e muito mais para formar conceitos humanizados, onde o jornalista mergulha em seu entrevistado de forma a extrair seus valores e conceitos (MEDINA, 2001).

“O rigor na apuração de informações deve partir de premissa muito simples, nem sempre considerada: cada afirmação, de cada linha, só deve ser mantida depois de respaldada. Apurar, pode resumir-se a jogo de evidências confrontadas a outros” (PEREIRA JUNIOR, 2006, p. 72). Dentro da apuração tem-se dois fatores que sempre têm que ser levados em consideração: o nível de incerteza, que é a consciência de fragilidade dos resultados e da relatividade dos dados; e a necessidade de solidez, a ciência de o quanto o destinatário da informação deseja uma plataforma para se posicionar.

A pauta é o berço de qualquer apuração, portanto, para que seja feita, são levados em consideração alguns critérios básicos da comunicação em relação à fonte de conteúdo, que define toda essa pré-produção jornalística. A pauta já faz parte da edição da matéria, pois com ela, é possível saber o que não se quer para o texto, mas para que haja a pauta, é necessário o gancho.

Dentre os quatro pilares que comportam o fenômeno do jornalismo (atualidade, periodicidade, universalidade e difusão), o gancho é o processador de atualidade e

universalidade dentro da pauta. O gancho deve ser relevante aos olhos da comunidade e ser de natureza universal a essa mesma comunidade, porém, não se deve abandonar a periodicidade, pois esta é segurança de que o jornal está vivo e atento para que a informação chegue ao maior número de pessoas de maneira correta, por meio da difusão.

Dentro da pauta e de uma lógica de poder, o jornalista já deve ter a mínima noção de quais fontes ou quais tipos de fontes vai colher a informação, o que faz a descoberta de fontes algo precioso na apuração das notícias. “O autoritarismo institucional acentuou a limitação de vozes no circuito da comunicação coletiva” (MEDINA, 2001, p. 35). O autoritarismo dentro do jornalismo deu lugar a pautas com fontes comodamente pré-selecionadas e tornou o discurso oficial como grau de importância maior dentro do relato.

Vale ressaltar que pauta não é tema e nem deve ser tratada pelo jornalista como camisa de força, toda pauta busca instigar alguma hipótese sobre a realidade ou responder alguma curiosidade. “Há quem confunda pauta e tema. A falta de professores nas salas de aula da periferia é pauta. A crise brasileira na educação, questão mais ampla, que lhe serve de guarda-chuva, tem ambição enciclopédica. Um dá lide. O outro, livro” (PEREIRA JUNIOR, 2006, p. 79).

É necessário que o jornalista tenha critérios em sua pré-produção em relação às fontes, para avalia-las e abordá-las. Primeiro deve-se observar a hierarquia da autoridade, quanto mais poder e prestígio tiver aquela fonte, mais credibilidade transmitirá à matéria. Por segundo, a produtividade, que seria a quantidade e qualidade das informações que a fonte pode dar, o que supre rapidamente necessidade do jornalista de limitar o número de fontes. Por último, a própria credibilidade, acontece quando a fonte é tão verdadeira que a verdade flui naturalmente e sem esforço algum no que tange à informação.

Com o recolhimento de informações completo, o repórter deve decidir como colocar a fala de seu entrevistado no papel, de maneira direta ou indireta. Na forma indireta, o jornalista utiliza sua voz falando do entrevistado e o que este falou em terceira pessoa. Já na forma indireta, utiliza travessão ou aspas.

É necessário que o jornalista faça a checagem da informação, que não se contente com apenas uma fonte, pois isto diminui a quantidade de ruídos ao passar a informação. É preciso checar a informação com duas ou mais fontes, pois um repórter não pode banca-la sem confirmá-la (MEDINA, 2001). Apesar do tempo curto fazer parte da natureza do jornalismo é

necessário que nessa etapa, o repórter tenha paciência, na linha de produção da matéria, o levantamento e a checagem, corretamente feitos, garantem a qualidade da matéria.

Para o fechamento da matéria, existe um método chamado edição cética, que consiste em revisar e julgar de forma rígida, como em um tribunal, afirmação por afirmação, partindo do ponto de que todas elas são falsas e precisam de provas para ser verdade. É de natureza humana falar, mesmo que com boa fé, afirmações que não são verdadeiras, por isso a checagem é necessária.

#### **4.6 Grande reportagem e as narrativas jornalísticas**

A reportagem tem a capacidade de diversificar seus esquemas de texto, dinamizando a hierarquia das informações no relato. Com essas características a reportagem assume natureza narrativo-expositiva, voltada unicamente para a comunicação. Construir uma matéria oferece as mesmas dificuldades de estruturação de uma narrativa literária, como um conto (MEDINA, 2001).

Uma grande reportagem deve começar por uma grande abertura, nos fundamentos do jornalismo, há como manipular o texto a favor de aberturas criativas e originais, que situem o leitor no relato. Uma boa abertura tem a capacidade realçar as qualidades de um texto, como a simplicidade e fluidez na leitura. Para tal qualidade uma abertura, em relação ao leitor, deve realçar a visão, a audição, imaginação, a pessoa (ou personagem), jogar com fórmulas e com palavras.

Acompanhando a grande reportagem, vem a narrativa, que sistematiza o jogo de palavras em busca de um sentido. A narrativa é a ordenação dos fatos, sejam eles quaisquer, são externos ao narrador. No jornalismo a descrição de elementos factuais em sequência temporal, temperados com uma situação, intensidade e ambiente constitui uma narrativa (SODRÉ e FERRARI, 1978).

“Narrativa, sabe-se, é todo e qualquer discurso capaz de evocar um mundo concebido como real, material e espiritual, situado em um espaço determinado” (SODRÉ e FERRARI, 1986, p. 11). Dentro da reportagem há três (3) modelos fundamentais de narrativas jornalísticas, estas são: reportagem de fatos, reportagem de ação ou *action-story* e reportagem documental.

Reportagem de fatos: é o modelo de relato mais objetivo acerca dos acontecimentos, com sequência por ordem de importância, na redação segue a técnica de pirâmide invertida, tendo um caráter mais rígido e distante;

Reportagem de ação: esse tipo de reportagem coloca o jornalista dentro do acontecimento, como um personagem, este estilo de narrativa é bem movimentado e dinâmico. Uma das principais características do *action-story* é a aproximação que o jornalista tem do leitor, pois este fica envolvido com a história sendo contada, por vezes o testemunho do repórter atribui mais credibilidade ao relato;

Reportagem documental: os acontecimentos são documentados e o texto apresenta elementos de maneira direta, acompanhados de citações que esclarecem o tema que está sendo abordado pela reportagem, aproximando-se muito da pesquisa sendo muito expositiva. Pode conter uma característica denunciante, apoiada em dados que conferem fundamentação (SODRÉ e FERRARI, 1986).

“Ao narrar, há a participação invisível do autor, que seleciona traços por ele considerados fundamentais e os põe vivamente em cena, dramatizando-os” (MEDINA, 2001, p. 77). A narrativa em terceira pessoa tem cinco subdivisões que destrincham melhor a onisciência do jornalista. Em terceira pessoa o autor permanece invisível e se subdivide nas seguintes classificações:

Onisciência neutra externa: quando o narrador apenas descreve dados externos ao personagem e parece não participar do roteiro da história;

Onisciência externa interpretativa: quando o narrador tem ciência de tudo o que acontece, aparecendo apenas para comentar acontecimentos;

Onisciência neutra plena: o jornalista toca a intimidade dos sentimentos assim como narra a ação em sequência, porém com distância em relação à história;

Onisciência interpretativa: traz o narrador para fazer comentários de nível externo e interno dos personagens;

Onisciência imediata: acontece quando os comentários não são elaborados, apenas vem de maneira mais natural e humana possível.

Já a narrativa em primeira pessoa, obedece a esses critérios:

Narrador observador: jornalista distante do acontecimento da história;

Narrador protagonista: o jornalista faz parte da ação dos personagens;

Foco narrativo mutante: acontece quando uma mutação ocorre no narrador, em qualquer âmbito, principalmente na pessoa da narração, terceira ou primeira;

Narrador interferente: aquele que interfere em registros que assumem tons de interpretação, ou objetividade, ou até mesmo de infidelidade, pois supostamente o narrador não deveria interferir;

Narrador aperceptivo: aquele que possui uma faceta metalinguística, que faz referência a si mesmo e à sua narração.

#### **4.7 Jornalismo Gonzo**

Após a segunda guerra mundial, o mundo passou por grandes transformações e os Estados Unidos surgiu como uma grande potência armamentista e capitalista. O consumo de bens se tornou intenso e a alienação cultural ainda era muito forte, fato que se deve às fortes propagandas nacionalistas estimulando a população produzir em tempos de guerra. Com o forte apelo ao consumo, vieram os movimentos que questionavam o estilo de vida dos americanos. Um dos movimentos mais marcantes foi o Beatnick, artistas se reuniram e, por meio das artes, se posicionavam a favor da liberdade e da quebra de vínculos com um estado opressor, tratando de temas considerados tabus, como sexo e drogas (MALINOSKI, 2015).

Essa época ficou marcada pela contracultura, que tinha como maior característica a liberdade de expressão, muito presente e propagada pelo estilo de vida *hippie*. Na década de 70, o ápice da contracultura, surgiu o jornalismo gonzo. Esse estilo não vinha como um gênero, mas como um estilo de narrativa, propondo, assim como a contracultura, quebrou os paradigmas conservadores dentro das redações, as normas vigentes da época que limitavam muito a livre forma de se expressar do jornalismo e o pioneiro desse estilo foi o americano Hunter Thompson.

“O jornalista Hunter Thompson, repórter *freelancer* da Califórnia, aparece na imprensa norte-americana com seus textos nada convencionais e reportagens que atravessam os modelos de jornalismo normatizado” (MALINOSKI, 2015, p. 8). Esse estilo de narrativa tem como objetivo uma abordagem pessoal, íntima e ação descrita, com o autor inserido no acontecimento. A subjetividade presente no gonzo desafia a objetividade que há no jornalismo, cheio de regras e normas, assim como a abordagem dos fatos, que se torna parcial, pois só há um lado da história: o lado vivido pelo jornalista. Apesar de não seguir as regras

convencionais do jornalismo, o gonzo jornalista tem que lidar com suas responsabilidades, uma vez que deve mergulhar por completo em suas investigações, se casando com o fato (MALINOSKI, 2015).

As características básicas para se fazer uma narrativa gonzo, são: sobreposição de temas como violência, drogas, esportes e política; Citação de pessoas famosas ou de si mesmo; Referência a figuras públicas como outros jornalistas ou escritores; Tendência a se afastar do tópico principal abordado no início da narrativa; Uso de sarcasmo como humor; Análise de situações extremas, desde grandes acontecimentos até uma análise pessoal. Há uma importante característica citada pelo próprio Thompson: o uso de ficção nos textos. “Este é um tópico polêmico por entrar em conflito com o “relatar a verdade ao leitor” do jornalismo. Thompson afirma que muitas das histórias que contou nas suas obras nunca aconteceram” (MALINOSKI, 2015, p. 29).



## **5 METODOLOGIA:**

Antes de ir a campo, o trabalho foi embasado em modelo de pauta, com fontes pré-estabelecidas e avaliadas, para checar, antes de abordar, se eram as fontes ideais para o projeto.

A reportagem consiste em ampliar os fatos para que o leitor se aproxime o máximo possível do conteúdo abordado, fazendo-o perceber episódios antes não vistos na em outras notícias. Portanto, foram utilizadas entrevistas que alcançassem a inter-relação para que possa ser construído o diálogo, geralmente de forma descontraída, a fim de elaborar uma narrativa baseada em aprendizado e trocas de ideias mais humanas possíveis, fazendo o leitor se identificar com a proposta da matéria.

“A entrevista pode ser apenas uma eficaz técnica para obter respostas pré-pautadas por um questionário. Mas certamente não será um braço da comunicação humana, se encarada como simples técnica” (MEDINA, 2001, p. 5).

O leitor se sente representado quando a entrevista é humanizada, de um certo modo, foi utilizada a motivação emocional dos entrevistados na matéria, pois, além de passar credibilidade, a emoção faz o leitor se identificar com os personagens, fazendo-o entender melhor a abordagem do tema. Pode-se classificar esse tipo de entrevista como entrevista intensiva, quando há um diálogo construtivo e interativo, onde as duas partes contribuem para a troca de experiências e conhecimento, usando o envolvimento de emoções.

Busquei levar a pluralização de vozes no projeto, colhendo informações de fontes que pouco sabiam sobre D&D e outras altamente envolvidas com o jogo. Foi utilizada a técnica de neoconfissões, onde o entrevistado pode falar livremente o que sentia ao participar da cultura do jogo, notei um certo envolvimento emocional, onde as verdades vieram mais fáceis, pois o entrevistado se sente mais à vontade. A técnica da entrevista conceitual também foi feita ao procurar por fontes especialistas, onde me coloquei no lugar dos leitores que nada sabem sobre o tema do projeto, fazendo possíveis perguntas que seriam feitas por pessoas que não conhecem D&D.

Quanto mais fontes, menos ruídos, portanto foram utilizadas mais de uma fonte para responder as mesmas perguntas. Foi importante para apuração dos fatos, ouvir experiências diferentes e também notar experiência relativamente parecidas.

“O rigor na apuração de informações deve partir de premissa muito simples, nem sempre considerada: cada afirmação, de cada linha, só deve ser mantida depois de respaldada. Apurar, pode resumir-se a jogo de evidências confrontadas a outros” (PEREIRA JUNIOR, 2006, p. 72).

Depois de recolhido os fatos, pulei para a construção da reportagem. Assim como um conto, tive que organizar as informações em um jogo de palavras sistematizadas que pode ser classificado como narrativa. Foi definido que para se ter critérios de qualidade, assim como em um conto, a reportagem deveria ter força, clareza, condensação e novidade.

Iniciei a reportagem como um conto, me utilizando das facetas do jornalismo literário, fazendo uma abertura dramatizada, com personagens não existentes, porém realmente utilizados por personagens reais da matéria como figuras do jogo utilizado como objeto de estudo.

“Narrativa, sabe-se, é todo e qualquer discurso capaz de evocar um mundo concebido como real, material e espiritual, situado em um espaço determinado” (SODRÉ e FERRARI, 1986, p. 11).

Dentro da narrativa utilizei diversas técnicas de reportagem, entre elas reportagem documental e de ação. Mais do que observar de fora, a intenção era entrar no jogo, onde o repórter pôde vivenciar o objeto de estudo e mostrar uma visão de dentro para o leitor, fazendo-o sentir dentro do jogo e se possível imaginar-se como um jogador. Outras características da narrativa utilizadas foram a anunciação, enunciação e denúncia. Última característica que considerei necessária, pois foi necessário trazer, do passado, erros cometidos pela polícia e pela imprensa que acarretaram em problemas a pessoas inocentes.

Na narração, fui um autor de terceira e primeira pessoa, o que justifica o foco narrativo mutante da matéria. Dentro das subdivisões, usei a onisciência neutra externa e a imediata, uma relatando os fatos e outra vivenciando os fatos à medida que iam acontecendo, acompanhando o momento. Dentro dessas características fui narrador protagonista e aperceptivo, onde vivenciei o relato dado de forma direta e durante a narrativa pude citar a mim mesmo.

Uma das características mais aparentes na narrativa desta reportagem é o gonzo, um estilo de narrativa totalmente desprendido das técnicas convencionais, que coloca o autor em contato direto com o fato e mostra o lado do autor dentro do acontecimento. Com o jornalismo gonzo, pude me aprofundar em uma mesa de RPG e escrevê-la de uma maneira

mais livre, pessoal e humorada. O jornalismo gonzo me permitiu tratar sobre o tema com mais pessoalidade, mas, sem nunca, fugir da investigação profunda para passar o máximo de informações para o leitor. O gonzo pode proporcionar a visão do autor dentro de todo o acontecimento, o que dá uma impressão de pessoalidade e intimidade com o leitor. A proposta de se utilizar esse tipo de narrativa é que o leitor se sinta como o autor no momento vivido e descrito pelo mesmo.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

Na busca de resposta em relação ao problema pude perceber que a sociedade realmente não está preparada para receber informações concretas sobre o universo de D&D. Creio que o trabalho feito até aqui poderá mostrar de maneira nova, como funciona o sistema do jogo e como as pessoas que o praticam são tão normais quanto qualquer outra com suas rotinas.

Acredito que a falta de conhecimento e ignorância acompanhada de uma opinião, se torna uma forma desrespeitosa de comunicação, o que o jornalismo deve combater. Aqui em Macapá, isso ainda é uma realidade, inclusive dentro do nosso jornalismo. Tentei procurar fontes profissionais dentro da profissão e, infelizmente, nenhum pôde atender às minhas expectativas, o que não achei tão ruim, pois assim, sei que este trabalho se faz muito importante para a construção de um acervo sobre o tema, onde a falta de conhecimento só acontecerá por falta de interesse.

Durante as pesquisas, percebi que, apesar de ainda poucos, os praticantes de RPG estão crescendo e estão defendendo essa prática de forma intensa. Com as fontes notei que D&D faz toda a diferença nas suas construções sociais, positivamente falando, pois falam com propriedade do tema, e vão buscar cada vez mais informações para ter o poder de argumentação.

A mídia, em diferentes instâncias, precisa se inteirar mais sobre o tema se quiser passar um conteúdo verdadeiro, o que se vê são abordagens superficiais que não representam e tão pouco informam como o universo de D&D realmente é. Em Macapá não há nenhuma produção publicada sobre tema.

De certa forma, por ser um trabalho pioneiro na cidade, a busca por informações foi difícil, as fontes são escassas, mas nunca me fizeram recuar, pois sempre estive confiante nas técnicas e na intuição que o jornalismo me ensinou na teoria e que pude pôr em prática, o que me realizou como acadêmico, pois aprender na sala de aula e ler em livros é completamente diferente do checar as informações no mundo real, as circunstâncias podem colocar obstáculos entre o pesquisador e a informação, mas também pode abrir brechas e dar oportunidades, como nunca vista antes, para aquisição de informações vitais para o projeto.

Sempre estive muito próximo às pessoas na construção desse trabalho, o que me leva a crer cada vez mais que jornalismo se faz com um diálogo humano, com a aproximação e

empatia, com o entendimento do sentimento de outra pessoa. Certamente há técnicas no jornalismo que acabam explorando as fontes, mas não usei nenhuma que pudesse criar desarmonia no meu projeto. Tive a felicidade de tratar um tema que acho relevante, mas que aqui não provoca nenhum tipo de atrito. Em Macapá, concluí que não há, em termos gerais, pessoas que condenam o RPG, apenas aquelas que desconhecem o jogo.

A minha intenção não é obrigar as pessoas a conhecerem Dungeons & Dragons, mas, sim, disponibilizar o conhecimento necessário para que a sociedade, quando tiver o interesse de saber o que é o jogo e a cultura dele, tenham acesso a ele. Quando digo sociedade, falo dela como um todo, incluindo os profissionais e os acadêmicos de jornalismo, pois, é fundamental para o segmento, ao abordar determinado assunto, conhecer sobre ele. Quanto mais conhecer, melhor para o jornalista, melhor para o consumidor da informação. Vejo que D&D é referência para muitos produtos da cultura pop de hoje, portanto ao tratar dela, a informação tem grandes chances de passar pela criação de Gary Gygax e Dave Arneson.

Quanto mais pluralizadas as vozes dentro da informação, melhor para a democracia, que, para ser sustentável, precisa de uma comunicação plena. Esse projeto, além de disponibilizar informações sobre a trajetória de D&D, também me ensinou que o jogo pode ser uma grande ferramenta para a comunicação tanto social, como disciplina na academia. Antes sentia que, para mim, era mais que um jogo, hoje tenho certeza. É algo que faz parte da minha vida e que me completa, algo que gosto de tratar e construir em cima dele. O projeto me deixou extremamente satisfeito ao ver que há pessoas parecidas comigo, que moldaram sua vida em torno de D&D e que estão muito felizes com isso.

O projeto não é feito apenas de pesquisa e produção, acredito muito no ócio criativo. Durante sessões de D&D, que nada tinham a ver com meu trabalho, apenas eram momentos de lazer, tive intuições e ideias que foram cruciais para a criação deste produto. Não digo que foi fácil, mas não foi algo, em nenhum momento que fiz com falta de prazer, sempre senti que estava construindo em cima de algo que gosto muito, jornalismo e D&D.

Nem tudo foi como o esperado, não consegui falar com todas as fontes que gostaria, fontes que considerei serem importantes para um trabalho mais completo, mas ainda assim, estou satisfeito, vejo que, assim como um prato feito por um chef, o projeto está bem temperado. Espero que este trabalho sirva de inspiração para muitos que querem construir algo relacionado a D&D, RPG e jornalismo.

## 7 REFERÊNCIAS:

- FERRARI, Maria Helena e SODRÉ, Muniz. **Técnica de Reportagem: Notas sobre a Narrativa Jornalística**. São Paulo: Editora Summus, 1986;
- FERRARI, Maria Helena e SODRÉ, Muniz. **Técnica de Redação: O Texto no Meio de Informação**. São Paulo: Editora Francisco Alves, 1978;
- LAGE, Nilson. **Linguagem Jornalística**. São Paulo: Editora Atica, 1990.
- MEDINA, Cremilda de Araújo. **Entrevista – O Diálogo Possível**. Editora Atica, 2001;
- PEREIRA JUNIOR, Luiz Costa. **A apuração da Notícia**. Editora Vozes Ltda, 2006.
- MALINOSKI, Leticia. **O gonzo na narrativa jornalística: o criador e sua criatura**. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo). Curso de Comunicação Social, Universidade de Santa Maria, 2015.

### 7.1 Referências para construção da reportagem:

- PAIXÃO, Flaviane. **A outra versão do caso Aline** (disponível em <http://www.otempo.com.br/cidades/a-outra-vers%C3%A3o-do-caso-aline-1.265135> Acesso em 6 de julho de 2017)
- PEREIRA, Lívia Daniela Antunes. **RPG e Mídia Uma Análise do Caso Ouro Preto**. Bauru: Unesp, 2012;
- TREVISAN, Edu. **A história do D&D (e da TSR)** (Disponível em <https://epickingdom.wordpress.com/2014/08/15/a-historia-do-dd-e-da-ts/> Acesso em 7 maio de 2017)
- A história de Dungeons & Dragons** (Disponível em <http://dimensaonerd.com.br/a-historia-de-dungeons-dragons/> Acesso em 7 de maio de 2017)
- Skyrim bate recorde de vendas na Steam** (Disponível em [http://games.tecmundo.com.br/noticias/skyrim-bate-recorde-de-vendas-no-steam\\_141630.htm](http://games.tecmundo.com.br/noticias/skyrim-bate-recorde-de-vendas-no-steam_141630.htm) Acesso em 10 de junho de 2017)