

O potencial transformativo de experiências imersivas em comunidades de role-playing

The transformative potential of immersive experiences within role-playing communities

El potencial transformador de las experiencias inmersivas dentro de las comunidades de role-playing

Sarah Lynne Bowman – Uppsala University | Uppsala | Suécia | E-mail: sarah.bowman@speldesign.uu.se | Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1277-8787>

Josephine Baird – Uppsala University | Uppsala | Suécia | E-mail: josephine.baird@speldesign.uu.se | Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2393-811X>

Resumo: RPGs analógicos fornecem um caminho para os jogadores explorarem uma diversidade de experiências e autoconceitos, desempenhando novos papéis numa realidade ficcional co-criada. Este artigo fornece referencial teórico para esse processo, discutindo a natureza da realidade consensual como uma força que pode suprimir formas de expressão identitária que os indivíduos consideram autênticas. Discutimos como os larps e os jogos de mesa podem fornecer continentes *transformacionais*, onde os indivíduos podem explorar novas maneiras de ser, relacionar-se e representar crenças por meio da experiência de maior agência. Como exemplo, discutimos nosso larp, *Euphoria*, que foi projetado como um ambiente de role-playing game refletindo espaços de performance queer dentro dos quais os participantes podem expressar identidades sexuais e de gênero que parecem mais autênticas.

Palavras-chave: jogos de RPG; realidade consensual; consciência coletiva; segurança; integração.

Abstract: Analog role-playing games provide an avenue for players to explore a diversity of experiences and self-concepts by playing out new roles in a co-created fictional reality. This article provides a theoretical framework for this process, discussing the nature of consensus reality as a force that can suppress forms of identity expression that individuals find authentic. We discuss how live action role-playing (larp) and tabletop games can provide transformational containers, where individuals can explore new ways of being, relating, and enacting beliefs through the experience of increased agency. As an example, we discuss our larp, Euphoria, which was designed as a role-playing game environment reflecting queer performance spaces within which participants can express gender and sexual identities that feel more authentic.

Keywords: role-playing games; consensus reality; collective consciousness; safety; integration.

Resumem: Los juegos de rol analógicos brindan a los jugadores una forma de explorar una diversidad de experiencias y autoconceptos, desempeñando nuevos roles en una realidad ficticia creada conjuntamente. Este artículo proporciona un marco teórico para este proceso, discutiendo la naturaleza de la realidad consensuada como una fuerza que puede suprimir formas de expresión de identidad que los individuos consideran auténticas. Discutimos cómo los larps y los juegos de mesa pueden proporcionar continentes transformadores donde las personas pueden explorar nuevas formas de ser, relacionarse y representar creencias a través de la experiencia de una mayor agencia. Como ejemplo, discutimos nuestro larp, Euphoria, que fue diseñado como un entorno de juego de rol que refleja espacios de actuación queer dentro de los cuales los participantes pueden expresar identidades sexuales y de género que se sienten más auténticas.

Palabras clave: juegos de rol; realidad consensuada; consciencia colectiva; seguridad; integración.

Recebido em: 14 de julho de 2022.
Aprovado em: 11 de agosto de 2022.

1 Introdução

Seja usando dados e livros de regras na mesa ou em um ambiente de ação ao vivo, os role-playing games (RPGs) analógicos fornecem um caminho para os jogadores explorarem uma diversidade de experiências e autoconceitos, desempenhando novos papéis em uma realidade discursiva criada coletivamente. Enquanto alguns jogadores preferem considerar jogos como o jogo de RPGs de mesa (TTRPG) *Dungeons & Dragons* ou o role-playing de ação ao vivo (larp) *College of Wizardry* como simples formas de entretenimento, outros insistem que esses jogos têm ajudado em sua evolução pessoal em áreas tão amplas quanto explorar a identidade de gênero, segundo Moriarity (2019), Diakolambrianou et al. (2021); compreender os sistemas sociais, tal como em Bowman (2010) e processar o luto, segundo Clapper (2016). Muitos role-players afirmam que a participação em jogos os ajudou a transformar suas vidas em um nível psicológico ou social (ver Stenros e Sihoven (2019)).

Os estudiosos discutiram os impactos positivos dos RPGs como benéficos em várias dimensões, incluindo a psicológica, social, educacional, terapêutica, profissional e política, conforme Bowman (2014^a), Daniau (2016), Branc et al. (2018) e Bowman e Hugaas (2021). Alguns benefícios potenciais declarados do role-playing incluem inteligência emocional, empatia e autoconsciência, como em Meriläinen (2012); raciocínio ético crítico, segundo Simkins (2010); praticar habilidades sociais como trabalho em equipe, liderança e retórica, segundo Bowman e Standiford (2015); aumento da motivação autodeterminada, como em Algayres (2018); exploração de identidade, segundo Bowman (2010); processamento emocional, conforme Clapper (2016); maior consciência política, de acordo com Kangas, Loponen e Särkijärvi (2016). Em um nível mais geral, pesquisadores de jogos como

Doris C. Rusch e Andrew M. Phelps pesquisaram as maneiras pelas quais os jogos podem explorar a condição humana, ajudar com doenças mentais, ajudar os indivíduos a se expressarem pessoalmente, segundo Rusch (2017) e permitir que eles explorem o significado por meio de comportamento ritual e interações simbólicas com seu inconsciente, de acordo com Rusch e Phelps (2020). Tal investigação continua a se desenvolver, com alguns pesquisadores insistindo que estudos quantitativos são necessários para discernir quão mensuráveis e confiáveis tais efeitos são para implementação em larga escala, segundo Lieberoth e Trier-Knudsen (2015). Independentemente disso, é evidente que o role-playing é visto por muitos estudiosos e profissionais como uma ferramenta potencialmente poderosa para inspirar mudanças nas pessoas.

A possibilidade de transformação pode ser examinada em termos da função interpessoal do role-playing durante o jogo, bem como dos engajamentos relacionados. Os RPGs, como atividades sociais, têm o potencial de formar grupos comunitários de jogadores – para um jogo individual e para o role-playing como atividade em geral, como em Lukka (2022). Quando os indivíduos têm experiências dentro desses grupos - dentro e fora do jogo - que consideram transformadoras e se sentem seguros em participar de tais experiências devido às estruturas de apoio social fornecidas, esses grupos podem ser considerados comunidades transformacionais.

Com base em considerações anteriores de role-playing transformador, de acordo com Bowman e Hugaas (2019; 2021), o objetivo deste artigo é fornecer uma visão geral de uma estrutura teórica para entender o que é uma comunidade transformacional, como experiências imersivas podem gerar impactos transformadores para os participantes em tal comunidade, e como as comunidades de role-playing podem maximizar esses benefícios enquanto

minimizam as armadilhas. Aplicando perspectivas teóricas da psicanálise, psicologia social, sociologia e relações de grupo, discutiremos a importância de criar e reforçar um continente suficientemente solidário para essas comunidades, dentro do qual possam ocorrer processos de transformação pessoal. O termo continente, de Bion (2013), é um vernáculo comumente usado em desenvolvimento pessoal, relações de grupo e comunidades neo-espirituais hodiernamente. Refere-se a um ambiente de acolhimento, segundo Winnicott (1960), que é estabelecido entre o grupo e sua liderança, que juntos detêm autoridade e responsabilidade suficientes para estabelecer e manter a confiança dos participantes. Com base em Green e Molenkamp (2005), argumentaremos que um continente *transformacional* deve ser seguro o suficiente para:

- Conter a experiência dos participantes de uma forma que pareça suficientemente limitada;
- Focar na intencionalidade da tarefa;
- Manter os valores e normas acordados coletivamente pelo grupo;
- Responder às necessidades em evolução do grupo;
- Apoiar quaisquer mudanças na personalidade, comportamento e dinâmica que se desenvolvam, incluindo expressões de individualidade que pareçam autênticas para os participantes;
- Apoiar algum grau de ludicidade com a identidade, a organização social e o paradigma;
- Fornecer reforço positivo quando os participantes se envolvem em processos cognitivos e emocionais difíceis;
- Estabelecer limites claros que beneficiem a todos quando o processo se torna difícil, confuso ou quando ocorrem transgressões.

Além disso, o artigo discutirá a natureza da realidade consensual como uma força que pode suprimir formas de expressão de identidade que os indivíduos consideram autênticas e como o brincar pode inspirar a agência para os indivíduos dentro dela. Discutimos como os RPGs analógicos, como o role-playing de ação ao vivo (larp) e os jogos de mesa, podem fornecer *continentes transformacionais* para os indivíduos explorarem novas maneiras de ser, relacionar-se e representar crenças dentro da pequena bolha de sua comunidade, enquanto ocorrem dentro da consciência coletiva mais ampla.

Essa estrutura descreve ainda esses continentes através da metáfora da alquimia, na qual se inflamam processos que devem ser mantidos suficientemente pelo grupo para completar o processo de transformação, mantendo as percepções de segurança. Tomando emprestada a linguagem de grupos de desenvolvimento pessoal, descrevemos esses processos em termos de *expansão* e *contração*, ambos necessários para que a transformação ocorra. Também discutimos os riscos sociais envolvidos com formas não normativas de auto-expressão, bem como riscos específicos para ambientes de role-playing em termos de maneiras pelas quais a segurança pode ser comprometida ou desafiada. Assim, este artigo enfatizará a maximização dos benefícios enquanto minimiza as armadilhas de tal ambiente. Ao longo do artigo, comparamos essas possibilidades com processos de grupos semelhantes, como espaços de performance drag e queer, nos quais os participantes podem muitas vezes expressar sentidos mais autênticos de si mesmos em relação ao gênero. Por fim, discutimos como o larp que estamos projetando, *Euphoria*, pode combinar a agência para explorar e expressar gêneros não normativos proporcionados por espaços queers com o círculo mágico proporcionado por um RPG como um continente potencialmente transformador. Destacamos especialmente a importância das práticas de

integração para solidificar mudanças duradouras após a conclusão de um evento de role-playing em comunidades transformacionais.

2 Continentes: ambientes de acolhimento para transformação

Os conceitos de continentes e ambientes de acolhimento surgem dos psicanalistas Wilfred Bion (1897-1979) e D. W. Winnicott (1896-1971). Esses teóricos fundamentais no campo da psicologia do desenvolvimento e da dinâmica de grupo se concentram nas experiências da infância e como a mente humana se desenvolve na idade adulta como resultado. Eles destacam experiências que o bebê tem com seu cuidador nas quais se sente *acolhido*. Esse acolhimento não é apenas físico, mas também emocional e mental. Envolve o cuidador proporcionando uma sensação de segurança tal que a criança sente que suas necessidades básicas são atendidas no momento e que não tem necessidade de ansiedade devido a ameaças à sobrevivência, segundo Winnicott (1960). O cuidador não está apenas presente fisicamente, mas também se *sintoniza* com a criança de tal forma que a criança sente que seu cuidador está alerta, receptivo e reconfortante. Como resultado, a criança e o cuidador podem experimentar uma sensação de *devaneio* (*rêverie*), onde se sentem seguros o suficiente para se render à experiência de conexão um com o outro. Dentro do *devaneio*, a criança pode expressar sensações, sentimentos ou pensamentos que são incompreensíveis e avassaladores e o cuidador pode responder com apoio, na verdade “contendo” essas experiências confusas e refletindo-as de volta de uma forma que é reconfortante para a criança, de acordo com Riesenber-Malcolm (2009). Esse processo permite que a criança libere seu senso de hiper vigilância à medida que experimenta uma sensação de nutrição e segurança contra danos. Também permite que a criança processe sua própria experiência refletida de

volta para ela através do espelho do cuidador, cuja consciência e compreensão da realidade está mais desenvolvida. Quando a vigilância é relaxada e a criança pode experimentar essa forma de *entrega*, Winnicott acreditava que ela poderia se sentir livre para brincar, o que ele considerava um componente vital para o desenvolvimento da expressão da criança de seu senso de si.

Observe que a entrega aqui é distinta da submissão; a criança não abre mão de sua autonomia ou senso de livre arbítrio. Segundo Winnicott (1971), quando as crianças são capazes de brincar, podem projetar suas fantasias no mundo imaginando que são onipotentes. Elas podem imaginar que elas mesmas “criaram” as condições que trazem prazer, em vez de a satisfação ser fornecida por algo externo a elas. Nesse estágio, a criança e seu ambiente são um só, e essa ilusão de onipotência reforça o senso de agência da criança. Este estágio é semelhante ao que Lacan (2001) chama de ordem imaginária, que precede o simbólico – ou *estágio de espelho* do desenvolvimento – quando a separação se torna aparente, e assim permeia tanto a exaltação do individualismo, mas também o desempoderamento. O processo de aceitar que a realidade *social* normativa e a realidade *física bruta* existem e muitas vezes não respondem aos nossos desejos subjetivos pode ser traumático para uma criança: por exemplo, perceber que a criança não “cria” seu próprio sustento através do pensamento positivo e, posteriormente, aprender que todos devemos morrer, que Papai Noel não é real etc. Projetar fantasia sobre um *objeto transicional* – que pode ser um objeto físico, uma imaginação, um som, uma música ou alguma outra criação da criança – é um caminho para preservar a ilusão de onipotência e transição para aceitar as duras realidades do mundo físico e social externo, ou seja, estendendo o palco imaginário através do fingimento. Para Winnicott (1971), esse estado ilusório projetivo é lúdico – ou seja, atravessa uma linha entre a fantasia e a realidade. Ele

acreditava que esse tipo de jogo imaginário é necessário para que a criança se sinta apoiada no desenvolvimento de um autoconceito que pareça autêntico ao longo do tempo.

Infelizmente, o trabalho do cuidador é, em parte, dissipar essas ilusões para a criança, informando-a sobre a natureza da realidade social e física. Para socializar a criança, os cuidadores devem corrigir as imaginações da criança e impor a conformidade, o que muitas vezes significa destacar a falta de onipotência e agência da criança para mudar muito em seu ambiente. George Herbert Mead (1967) descreveu esse processo como o desenvolvimento do sentido de si mesmo por meio da compreensão dessa identidade como parte de uma sociedade estabelecida com certas normas. Em termos psicanalíticos, esse processo também inclui a internalização dessas estruturas sociais e seu impacto no sentido do eu através da formação do *superego*, ou Censor interno, conforme Freud (1990; 2013).

Winnicott acreditava que esse doloroso processo de socialização se desenvolve melhor quando a criança ainda se sente segura, ainda experimenta a sintonia com os pais e tem permissão para manter sua ludicidade para explorar seu senso de self. Ele sugeriu que os pais não precisam ser perfeitos a esse respeito: eles simplesmente precisam ser *suficientemente bons* em sua capacidade de estabelecer o ambiente de acolhimento para a criança. Nos casos em que o ambiente de uma pessoa não parece suficientemente seguro, a criança não é capaz de abandonar sua vigilância e expressar esse sentimento autêntico de si mesmo. Em vez disso, eles devem permanecer hiper conscientes de seu ambiente e criar um falso eu, conforme Winnicott (1960), procurando maneiras de responder ao mundo externo para atender às suas necessidades e abordar as preocupações de sobrevivência. Por exemplo, se um cuidador é negligente, abusivo, autoritário

ou de alguma forma não apoia, a criança não é capaz de experimentar a expressão lúdica. Em vez disso, eles devem adotar um falso eu que seja responsivo e adaptável a essas pressões, um padrão que, uma vez aprendido, muitas vezes se repete na vida adulta, como em Berne (1996). Tal resposta é um ato de *submissão*¹, que está em contraste direto com o tipo de alegria rendida que se pode experimentar através da brincadeira. As experiências lúdicas também foram estudadas por teóricos do apego como Mary Ainsworth e S.M. Bell (1970) e John Bowlby (1988), que observaram que no desenvolvimento, se o cuidador estiver disponível e responsivo de maneira consistente e solidária, a criança se sentirá segura o suficiente para explorar e interagir social e ambientalmente.

Winnicott acreditava que esses padrões também se estendem até a idade adulta. As habilidades de imaginar, brincar, criar e projetar suas fantasias sobre a realidade são responsáveis pelas criações artísticas, bem como pela evolução do próprio senso de identidade. Se o ambiente no qual uma pessoa existe não tem espaço suficiente para essas imaginações lúdicas, o indivíduo é forçado a se conformar, o que reforça o falso eu. Se não se conformarem, inconscientemente podem temer enfrentar censura, ostracismo ou até mesmo a morte. Se essas consequências são reais ou imaginadas, faz pouca diferença, pois a mente reage como se estivesse em estado de perigo, muitas vezes suprimindo o eu autêntico (ou eus) ou até mesmo esquecendo que eles existem. Esses mecanismos de enfrentamento ajudam as pessoas a evitar a dor da discordância de saber que não é capaz de se expressar

¹ A submissão aqui difere do uso da submissão na comunidade kink, que é uma forma de role-playing consensual entre os participantes, onde eles concordam que uma parte exercerá o controle e a outra se submeterá, segundo Harviainen (2011); Sihvonen e Harviainen (2020). No entanto, o estado do espaço sub descrito pelos participantes do kink é mais parecido com o acolhimento nesta formulação, pois o continente parece seguro o suficiente para que eles relaxem a vigilância.

plenamente e ser aceito. Eles podem compensar demais apegando-se ao falso eu e superando-o, como por exemplo um adolescente queer performando heterossexualidade para evitar ser descoberto. Alternativamente, eles podem participar de atividades lúdicas em segredo, mantendo uma vergonha internalizada em torno desses comportamentos, como por exemplo jovens adultos que secretamente jogam *Dungeons & Dragons* como um “prazer culpado”.

Em contraste, quando os ambientes de acolhimento dentro dos quais o desenvolvimento humano se manifesta são favoráveis à criatividade lúdica, o senso de um eu autêntico de uma pessoa pode emergir e evoluir por meio da expressão e interação. Ambientes de acolhimento em grupo podem ser criados para apoiar a diversão e a entrega dentro do cenário de acolhimento limitado. Assim como um pai pode levar uma criança para um “encontro de brincadeiras” com outras crianças ou um professor pode supervisionar atividades lúdicas no recreio entre as aulas, os adultos podem estabelecer ambientes lúdicos nos quais a criatividade dos participantes pode emergir. Exemplos de tais espaços lúdicos para adultos incluem shows de drag, festas kink, eventos do Burning Man, festivais de música, aulas de teatro de improvisação, convenções, eventos de cosplay, etc.

A partir dessa perspectiva, muitos grupos de role-playing têm o objetivo implícito de estabelecer tal ambiente, particularmente comunidades que incentivam a expressão criativa, a imaginação projetiva no mundo e a exploração de identidades fora dos papéis sociais prescritos. O recipiente de um grupo de role-playing é delimitado e mantido pelos facilitadores, convidando os participantes a entregarem sua vigilância e se engajarem na expressão espontânea. O fato de a experiência ser “apenas um jogo” fornece o *álibi* que os participantes podem exigir para escapar das regras sociais

normativas que, de outra forma, poderiam impedi-los de “jogar” com papéis dessa maneira, segundo Deterding (2017). Alguns podem considerar o conceito de adotar um papel dentro de um jogo como paradoxal para expressar o eu “autêntico”. No entanto, na perspectiva de Winnicott, esse tipo de criação lúdica pode ser experimentada como mais autêntica do que adotar um papel para se adaptar às convenções sociais normativas ou evitar perturbar o status quo.

Devido a essa tensão, a noção de um eu “autêntico” ou “inerente” não pode ser isolada do impacto de influências sociais ou culturais. No entanto, essa dialética não nega a possibilidade de um autoconceito autêntico existir. Localizamos o trabalho atual em psicologia do desenvolvimento e ecológica que argumenta que o eu aparente é uma função tanto de um eu inerente quanto dos impactos da sociedade sobre esse indivíduo, produzindo um autoconceito que está sempre respondendo ao mundo externo e negociando a ação dentro de si. Dessa perspectiva, pouco importa se um eu inerente é autêntico ou *é percebido como* autêntico. O que importa é que a supressão da auto-expressão autêntica de uma pessoa pode levar a resultados psicológicos prejudiciais – resultados que a brincadeira apoiada por continentes transformacionais pode potencialmente melhorar.

Por exemplo, como uma pessoa trans, Baird entende implicitamente o desafio muitas vezes lançado a pessoas trans e queer em relação a esse senso de eu autêntico por um mundo que insiste que nossas percepções de individualidade são falsas, como em Serano (2007). Rejeitar a reivindicação de uma pessoa sobre seu senso autêntico de si mesmo equivale a rejeitar sua autonomia, agência e legitimidade como ator social e ser humano com valor e direitos inerentes. Assim, entender que o eu autêntico é em parte influenciado pelas comunidades nas quais existimos é uma função integral da

abordagem transformadora pela qual estamos defendendo. Além disso, como o senso de self é impactado por nosso ambiente e em parte formado por meio de interação discursiva, segundo Foucault (1969) e Butler (1990) e performance social, conforme Goffman (1956), não é apenas um local para opressão de restrições externas; também está aberto à transformação e expressão positivas dentro de continentes sociais alternativos.

De fato, muitos role-players afirmam que se sentem mais autenticamente expressos e são capazes de descobrir aspectos de suas “verdadeiras” identidades enquanto interagem dentro da estrutura ficcional de um jogo, de acordo com Bowman (2010), Moriarity (2019), Baird (2021) e Diakolambrianou et al. (2021). No entanto, o oposto pode ser verdadeiro sem essa prática consciente de acolhimento. O Larp como mídia memética, como qualquer atividade social, pode facilmente reproduzir as normatividades que restringem o comportamento na sociedade em geral, por exemplo, normas de gênero e sexualidade, segundo Cazeneuve (2018). Assim, um continente de role-playing não é inerentemente transformador em termos de afirmação da exploração de uma pessoa de seu eu autêntico; o grupo deve abrir espaço para tais explorações e validar as identidades sociais que delas emergem, conforme Stets e Serpe (2013).

3 A tirania da realidade consensual

A realidade física objetiva não é a única força de desilusão que a mente criativa deve reconciliar. A criança é lentamente doutrinada por cuidadores, colegas e sistemas de educação no que é coloquialmente chamado de realidade consensual, segundo Splane (2004). A realidade consensual é uma compreensão coletiva compartilhada do que é real e do que é falso. Enquanto algumas teorias sociológicas, como a teoria da solidariedade social de Émile

Durkheim (2019) focam na estrutura estabilizadora que o consenso fornece, outros teóricos veem a imposição do consenso como uma fonte de conflito entre o indivíduo marginalizado e os grupos dominantes, como em Bernard (1983). Este artigo sustentará a posição de que ambos são verdadeiros dependendo das circunstâncias, postulando que consenso e conflito existem em tensão dinâmica um com o outro e podem informar o desenvolvimento um do outro.

Além disso, a realidade consensual nem sempre é uniforme; uma vez que cada pessoa vive em um estado de subjetividade e faz parte de múltiplos grupos que podem ou não aderir aos mesmos valores ou práticas compartilhadas, a realidade consensual pode estar em fluxo às vezes para cada pessoa. No entanto, a realidade consensual continua sendo uma força - ou, mais precisamente, um conjunto de forças - que exige consistentemente que o indivíduo adote sua lógica e se adapte às crenças inerentes a essa lógica. Por exemplo, se a criança pequena no exemplo de Winnicott se sente capaz de realizar atos de magia e a realidade consensual não suporta tais atos quanto possível, a criança pode experimentar os cuidadores impondo a realidade consensual como uma força de desilusão consistente. O ato de dissipar a agência percebida da subjetividade da criança é inerentemente desempoderador, pois a criança aprende os limites de suas próprias percepções e sua influência sobre a realidade. De fato, muitas estruturas sociais reforçam essas crenças enfraquecedoras como princípios centrais para subjugar a vontade do indivíduo e subordiná-la ao grupo por meio da conformidade. Nessa perspectiva, apesar do termo, a adoção da realidade consensual não pode ser vista como um ato verdadeiramente consensual que ocorre entre participantes dispostos e conscientes, mas sim como um processo de doutrinação e controle social.

Assim, o brincar torna-se importante psicologicamente para o desenvolvimento da criança. Ele permite que as crianças adotem a realidade consensual e se integrem à sociedade enquanto ainda experimentam uma sensação de magia, admiração e empoderamento em alguma medida de seu ambiente. Quando o brincar é permitido e incentivado, a criança pode explorar sua identidade, expressar aspectos importantes de sua consciência e dar sentido às suas relações sociais, como em Bowman (2010), Stenros (2015) e Bowman e Lieberoth (2018). Quando a brincadeira é desencorajada, fortemente regulamentada ou punida, a criança pode experimentar a realidade consensual como uma força tirânica que lhe é imposta pelo mundo exterior sem o seu consentimento. Com efeito, a criança desenvolve sua identidade em uma relação dialética tanto com a realidade bruta - a física - quanto com a realidade consensual, a social.

Para sobreviver, muitas pessoas se conformam e se submetem à realidade consensual, impondo-a assim aos outros ou tentando sustentá-la para aqueles ao seu redor à medida que amadurecem. Butler (1990; 1993) argumenta que esse processo é justamente como o gênero é estabelecido e reafirmado por meio da reiteração discursiva constante, que exige que todos os indivíduos de uma determinada sociedade adotem e reproduzam essas normatividades, quadro que ela chama de matriz heterossexual. Esse processo obriga quem não consegue se conformar às normatividades de gênero a adotar, inconscientemente ou conscientemente, a performance discursiva da "heterossexualidade compulsória" (BUTLER, 1990, p. 22-23), ou seja, estar "no armário".

Alternativamente, as identidades podem se desenvolver em oposição ou negociação com a realidade consensual. Por exemplo, se uma criança ainda deseja se envolver em atividades imaginativas ou sistemas de crenças

mágicos, ela pode ter que levar essas atividades “à clandestinidade”, escondendo-as de certos grupos sociais para evitar censura. Se a punição para tais atividades imaginativas for severa – por exemplo, em uma comunidade altamente religiosa onde as crenças são rigidamente reguladas e impostas – uma pessoa pode experimentar profunda alienação, raiva, depressão ou até suicídio como resultado da supressão de crenças e atividades que lhes pareçam mais autênticas e empoderadoras. Elas podem desenvolver o falso eu que Winnicott descreve, desempenhando externamente o papel exigido pela sociedade, mas interiormente sentindo-se perdidas. Ou podem optar por expressar seu eu mais autêntico e enfrentar as consequências do mundo exterior, o que as submete ainda mais ao trauma da opressão e rejeição – uma experiência muito comum para aqueles que quebram, por exemplo, as normatividades de gênero.

Para teóricos como Galtung (1990), a imposição de qualquer sistema de crenças a uma criança é uma forma de violência cultural, cujos impactos só podem ser atenuados expondo a criança a múltiplas perspectivas e sistemas culturais e dando-lhe opções para prosseguir com base em seus próprios interesses. Da mesma forma, podemos ver o desenvolvimento da personalidade como um local de violência, onde o cuidador informa a criança sobre quem ela deve ou deve ser, ou um local de exploração, onde o cuidador permite que a criança cocrie sua identidade de forma lúdica dentro dos limites da realidade social.

Ao entender os custos sociais que os indivíduos podem incorrer ao desafiar as narrativas dominantes impostas pelo consenso, pode-se entender por que as pessoas podem escolher a conformidade e a supressão de seus impulsos criativos para manterem seu senso de lugar na sociedade, especialmente se vivenciam ou testemunham situações severas de censura e

consequências para comportamentos transgressores. Nesses casos, para que os participantes se sintam seguros o suficiente para se envolverem, muitas vezes o ato de brincar deve ser tolerado pela sociedade de alguma forma significativa, como empreendimentos criativos “sérios” nas artes que são apoiados como contribuições culturais. Assim, tais empreendimentos estão ainda mais sujeitos à tirania da realidade consensual, pois a maneira “certa” de criar ou realizar é fortemente regulada por padrões ditados por instituições artísticas, de entretenimento e acadêmicas. Embora esses empreendimentos possam produzir obras-primas de excelência criativa, eles enviam a mensagem de que o brincar deve ser produtivo, executado dentro de estruturas culturais estabelecidas e a serviço do coletivo para ser valioso. Consequentemente, o brincar que é considerado amador, “mal” executado ou experimentado para o próprio prazer, em vez de produzir um produto para os outros, é desaprovado, castigado abertamente como escapista ou mesmo considerado perigoso.

Essa tendência às vezes pode ser vista na distinção entre arte “alta” e “baixa”. Performances e locais drag e queer, por exemplo, são frequentemente caracterizados como “arte baixa” dessa maneira; ainda assim, argumentaremos que esses espaços de performance fornecem um modelo para algumas das maneiras pelas quais os adultos podem explorar um sentido mais autêntico de si mesmo em comunidades transformacionais, apesar do valor atribuído à atividade pela sociedade em geral. Essa noção do que é considerado arte “aceitável”, no entanto, não é imutável. O desempenho drag teve um aumento significativo na representação na mídia convencional, o que pode impactar sua aparente validade social, de acordo com McCormack e Wignall (2021). Atualmente, as experiências queer são apresentadas mais amplamente do que nunca na cultura popular, por exemplo, no fenômeno

mundial de *RuPaul's Drag Race* (2009-) e seu impressionante número de spinoffs globalmente, bem como documentários como *We're Here* (2020-) na HBO e *Queer Eye* (2018-) na Netflix, todos indicados ou vencedores do Emmy nos últimos anos. No entanto, enquanto uma espécie de mainstreaming da cultura queer pode estar se desdobrando, a legislação anti-queer e outras formas de policiamento comportamental estão igualmente em ascensão como um esforço para reprimir a legitimação de formas queer de auto-expressão, segundo Pearce, Erikainen e Vincent (2020).

Da mesma forma, os RPGs, em geral, historicamente não foram criados para fins “produtivos”, na medida em que são principalmente uma atividade amadora com um *público em primeira pessoa*: uma que é produzida para o prazer estético e emocional dos participantes, não a sociedade em geral, segundo Sandberg (2004), MacDonald (2013) e Stenros (2014). Mesmo com o aumento meteórico na popularidade de programas de streaming como *Critical Role* (2015-), onde atores profissionais jogam *Dungeons & Dragons* e outros jogos na frente de um público, segundo Jones (2021) e Lasley (2021), tais performances, novamente, são motivadas financeiramente e, portanto, consideradas mais legítimas do que as formas de jogo mais amadoras. Enquanto alguns role-playings são tolerados ou poupados por certos grupos sociais como úteis, tais como psicodrama, simulações de treinamento, larps educacionais ou larps nórdicos com agendas artísticas ou políticas específicas, tais exemplos são raros em comparação com o uso generalizado dos chamados role-players “hobbystas”. O ímpeto em direção ao role-playing “produtivo” impõe o processo acima mencionado de submeter a criatividade às restrições que são valorizadas pelo consenso.

Essas formas de jogo produzem resultados que podem não ser previsíveis, mas são considerados úteis para a sociedade como um todo, pelo

menos dentro de certos grupos, como por exemplo o movimento de aprendizagem experiencial. No entanto, eles também podem impor restrições sobre como é o “jogo sério” e quais são seus objetivos, removendo grande parte da exploração criativa que permite que um indivíduo se explore mais plenamente. Esses tipos de role-playing são naturalmente de interesse para o tópico da transformação, na medida em que são implantados com a intenção de causar certo impacto sobre os participantes, geralmente com um ou mais resultados declarados. No entanto, reduzir o jogo transformacional a apenas essas atividades seria reforçar a noção de que o jogo mais livre e criativo é “lazer” e, portanto, não tem valor. A pesquisa de Bowman descobriu exatamente o contrário: os jogadores geralmente relatam impactos transformadores de RPGs tradicionais que não foram produzidos com essa intenção, como em Bowman (2010). Edmund Y. Chang (2017) e Bo Ruberg (2017; 2019) observam que ao se envolver com jogos convencionais de “lazer” sem conteúdo queer aparente, os jogadores queer aplicarão leituras e entendimentos mais alinhados com suas subjetividades. Diante disso, Baird (2021) argumentou que jogos convencionais não projetados intencionalmente para jogos de gênero ainda podem fornecer algumas oportunidades para experiências transformadoras ao explorar a expressão de gênero.

Assim, argumentamos que não devemos considerar os espaços de jogo “sérios” mais inerentemente transformacionais como recipientes do que atmosferas mais “lúdicas”. Em vez disso, achamos mais correto dizer que qualquer continente que contenha espaço para brincar oferece um ambiente de potencialidade dentro do qual uma pessoa pode explorar ainda mais a si mesma e o mundo ao seu redor. Além disso, argumentamos contra a suposição de que os espaços de role-playing não reforçam a realidade consensual simplesmente porque o jogo é tolerado. É mais correto dizer que

eles fornecem um quadro que permite a existência de diferentes regras de realidade, de acordo com Goffman (1956; 1986) e um palco social onde os jogadores têm álibi para apresentar identidades diferentes, segundo Pohjola (2004), Montola e Holopainen (2012) e Deterding (2017). Como o jogo se desenrola varia de caso para caso; algumas brincadeiras podem replicar estruturas sociais que existem no mundo exterior e reforçar aspectos da realidade consensual, como hierarquias sociais, como em Algayres (2019); racismo, como em Trammell (2018); sexismo, segundo Trammell (2014) e Trammell e Crenshaw (2021); homofobia, segundo Stenros e Sihvonen (2015) e Stenros e Sihvonen (2019); colonialismo, conforme Premont e Heine (2021) e até fascismo. O brincar em si é um ato neutro, como em Stenros (2015); no entanto, podemos moldar o jogo para apoiar metas progressivas e ideologias sangrando mimeticamente, como em Hugaas (2019), como ambientes de jogo que suportam expressão e exploração de gênero não normativa, segundo Baird (2021; 2022).

Assim, a fim de maximizar o potencial dos RPGs como continentes transformacionais, designers, facilitadores e participantes devem se esforçar para obter maior consciência e intencionalidade em seu jogo. Seja criando jogos com um propósito explícito em mente ou criando espaços de exploração mais abertos, todos os participantes devem se esforçar para permanecerem conscientes dos aspectos da realidade consensual que trazem para o espaço, seja consciente ou inconscientemente. Muitos jogos apresentam experiências de opressão como parte do design, como em muitos larps nórdicos, de acordo com Stenros e Montola (2010), mas os organizadores costumam tomar cuidado para criar quadros em torno de tais jogos que combatam os efeitos insidiosos da doutrinação. Por exemplo, em *Halat Hisar* (2013), um larp sobre ocupação, os organizadores contextualizaram minuciosamente tal opressão

como prejudicial em materiais preparatórios e oficinas. Os organizadores também criaram espaço para permitir aos jogadores a experiência de segurar durante seu processo emocional por meio de formas estruturadas de *debriefing* ou outras formas de expressão, conforto e conexão após o término do larp. Essa experiência larp produziu um afeto em muitos participantes que levou a uma maior empatia e solidariedade para com as pessoas ocupadas, segundo Pöllänen e Arjoranta (2021). Da mesma forma, o larp *Just a Little Lovin'* sobre a crise de HIV/AIDS na década de 1980, que foi executado várias vezes na última década e é frequentemente chamado de transformador pelos jogadores, pode ajudar os jogadores a explorarem sexualidades não normativas por meio de personagens, como bem como aumentar uma experiência de afeto que pode ajudar os jogadores a ter mais empatia com as pessoas afetadas pelo vírus, de acordo com Groth, Grasmø e Edland (2021).

Quando enquadradas intencionalmente, tais experiências têm mais potencial de transformação na medida em que a estrutura é projetada com a intenção de educação, catarse emocional, maior conscientização sobre questões sociais e reflexão profunda. Embora tais efeitos também sejam possíveis nos chamados jogos de "lazer", postulamos que o enquadramento e a intencionalidade são essenciais para a manutenção de um espaço transformacional onde *todos os participantes* estão consentindo com a possibilidade de experimentar uma mudança em sua perspectiva, consciência ou até mesmo vidas seguindo em frente, segundo Bowma e Hugaas (2019; 2021).

4 A potencialidade da consciência coletiva

Como contraponto à realidade consensual rígida como a apresentamos, gostaríamos de explorar a noção de *consciência coletiva*, que forma uma base sobre a qual cultura, crenças e valores são reforçados e disseminados dentro dos grupos sociais, segundo Durkheim (1964). Para fornecer exemplos concretos, a realidade consensual pode insistir: “Existem dois gêneros: meninos e meninas”; ideias dentro da consciência coletiva podem enfatizar declarações mais orientadas por valores, como: “É importante manter o binário de gênero para preservar o tecido das famílias na sociedade” ou, alternativamente, “É importante respeitar um amplo espectro de identidades de gênero para valorizam a autonomia individual”. Assim, como na realidade consensual, embora seja tentador pensar a consciência coletiva como uma força monolítica, diferentes ideologias podem surgir dentro do coletivo e ser mantidas nele, seja pacificamente ou em tensão dialética.

Independentemente de quão unificada possa ser a consciência coletiva, Durkheim acreditava que ela era crucial para o desenvolvimento, apoio e manutenção de grupos sociais. Embora a consciência coletiva também seja uma força à qual as pessoas devem aderir para serem aceitas no grupo, para nossos propósitos, ela é conceitualmente mais fluida do que a realidade consensual. A consciência coletiva não contém apenas sistemas culturais valorizados que foram transmitidos através das tradições, mas também abriga as novas emergências no pensamento memético que são responsáveis por movimentos sociais que podem levar ao progresso e à evolução cultural. Gramsci (1995) pensava que a consciência coletiva continha tanto a hegemonia da cultura dominante quanto as experiências dos marginalizados. Se esses indivíduos marginalizados pudessem se agrupar e se organizar,

desse mesmo espaço de marginalização, novas formas revolucionárias de pensar, ser e agrupar poderiam emergir.

Nos últimos anos, os paradigmas que formam (e são formados por) a consciência coletiva têm se mostrado frágeis, especialmente devido à guerra de informação que ocorre atualmente nas mídias sociais, veículos de comunicação etc. Como resultado, a realidade consensual se tornou tão fragmentada que as pessoas dentro do mesmo grupo social não podem mais presumir que aderem aos mesmos dados básicos: se um vírus é real ou falso, se um presidente foi legalmente eleito ou não, se uma vacina é prejudicial ou útil, se a mudança climática é real ou uma mentira, etc. Tais fraturas ameaçam a estabilidade de uma sociedade, pois os membros do grupo não podem ser considerados como operando sob o mesmo contrato social ou percebem as ações de maneira semelhante o suficiente para serem considerados parte da mesma realidade compartilhada. Essa fragilidade também revela como a realidade consensual é construída, o que pode levar a uma maior conformidade e rigidez de crença por medo; um profundo sentimento de alienação existencial; ou mesmo uma expansão da visão de mundo, à medida que suposições anteriores podem cair em favor de noções mais libertadoras. Embora o último possa parecer o mais atraente, é o mais arriscado em muitos aspectos, pois exige desafiar abertamente o status quo e escolher viver de maneira oposta a uma ou mais realidades consensuais. Especialmente com o advento e a proliferação da Internet, encontrar outros que aderem às mesmas crenças e, portanto, compartilhem a mesma consciência coletiva, é muito mais fácil do que no passado, levando a bolhas de consciência social que podem encontrar conflito na interação. Além disso, adotar uma nova ideologia mais libertadora não significa necessariamente que o paradigma seja inerentemente democrático ou inclusivo; as pessoas podem

suprimir os direitos de outras ou se envolver em atos de abuso verbal sob o pretexto de “liberdade de expressão”. Assim, quando discutimos o trabalho dentro da consciência coletiva, apoiamos uma visão inerentemente progressiva em relação às crenças, ou seja, apoiamos o uso do jogo como meio de criar maior alinhamento com o senso de identidade e propósito autênticos, ao mesmo tempo em que aumenta a paz, a justiça, e o empoderamento para indivíduos e grupos na sociedade como um todo.

Além disso, a consciência coletiva pode mudar ao longo do tempo, pois também é um espaço dinâmico e dialético que pode impor o pensamento de grupo ou apoiar mudanças nas comunidades. Embora o pensamento de grupo e a conformidade possam ter consequências desastrosas para a liberdade e os direitos humanos, conforme Jung (1964), mudanças no pensamento de grupo em direção a ideais progressistas de paz e justiça também podem se tornar instrumentos de mudança social, especialmente quando resultam em movimentos de larga escala. Sugerimos que essa tensão esteja presente em todas as comunidades em maior e menor grau. Assim como a criança tem que conciliar seus próprios desejos e imaginações subjetivas com a realidade bruta, os indivíduos dentro dos grupos têm que conciliar sua expressão autêntica diante da conformidade do coletivo. Um indivíduo que vive a alienação do coletivo muitas vezes corre grande risco de ostracismo do grupo, a menos que exiba sinais de conformidade, mesmo dentro de comunidades que defendem uma consciência coletiva progressiva.

Alternativamente, se um número suficiente de pessoas que se solidarizam umas com as outras em seu sentido de alienação se unem em grupos, elas podem mudar a consciência coletiva de sua comunidade menor, o que pode ter impactos no grupo maior como um todo. Essa reestruturação comunitária é predominante em muitas comunidades marginalizadas. Um

exemplo é o estabelecimento de dinâmicas alternativas de parentesco queer na forma de “famílias encontradas”, que historicamente resultaram da alta prevalência de pessoas queer sendo marginalizadas por suas famílias de nascimento, um fenômeno que recebe cada vez mais atenção em pesquisas recente, segundo Björklund e Dahl (2019).

Em particular, quando são formados grupos que valorizam a expressão criativa e apoiam a exploração de formas mais autênticas de identidade, eles têm o potencial de impactar não apenas a vida individual de maneira profunda, mas também a coletiva. Eles fornecem um sentimento de pertencimento e um ambiente de acolhimento dentro do qual os indivíduos podem explorar identidades que parecem mais precisas para seus estados internos, ao mesmo tempo em que criam bolsões de realidade social baseados em ideologias e valores que podem desafiar os do coletivo dominante. Embora os indivíduos dentro de tais grupos possam sofrer o estigma da sociedade mais ampla por participarem deles, se essas contraculturas são toleradas e permitidas a existir, elas transitam para um status subcultural: ou seja, permanecem dentro do guarda-chuva da supercultura e, assim, retêm sua relação com ele. Dessa forma, podem influenciá-la em menor grau – como a crescente tolerância e até mesmo a valorização da cultura “geek” na sociedade – ou em maior grau – como os movimentos sociais que promovem mudanças políticas progressivas. Esta noção é apoiada pela filosofia da transformação do conflito, como em Lederach (2003), segundo a qual os conflitos dentro da sociedade não são vistos como inevitavelmente levando à violência ou à opressão, mas podem ser vistos como espaços de oportunidade para vislumbrar mudanças positivas. Na transformação de conflitos, imaginação, cocriação e criatividade são partes essenciais do processo, pois os indivíduos trabalham de forma colaborativa para construir processos de mudança, visões

de mundo e atitudes em relação ao conflito que são benéficas para todos os envolvidos.

Nessa perspectiva, pode-se ver o processo de role-playing como um espaço de potencialidade que não é apenas valioso, mas vital para o crescimento dos participantes e de suas comunidades. Se os indivíduos lutam consistentemente para expressar um senso de autenticidade e vulnerabilidade dentro de uma realidade social que pode parecer opressiva, fornecendo um continente dentro do qual eles podem desempenhar funções da mesma maneira que o ambiente de acolhimento dos braços metafóricos ou literais do cuidador. Esse continente pode permitir que os indivíduos relaxem seus papéis sociais impostos, adotem novos, cocriem e descubram novas maneiras de se entender e se apresentar: como Mike Pohjola (2004) os chama, Identidades Autônomas Temporárias. Essas identidades podem ter um impacto emancipatório na experiência de si mesmos, particularmente para indivíduos que se sentem marginalizados pela sociedade, de acordo com Kemper (2017; 2020) e Baird (2021). Pode oferecer Zonas Autônomas Temporárias, segundo Bey (1985), onde o alibi para se comportar de maneira não normativa é permitido, a intencionalidade coletiva é projetada sobre a realidade bruta e novos significados são cocriados, como em Poremba (2007), Montola (2012) e Montola e Holopainen (2012). Dentro desses continentes, os jogadores podem explorar as dinâmicas e sistemas sociais existentes ou criar novos que podem ser mais otimizados. Quando reforçado por comunidades de brincar que valorizam a criatividade, esse esforço pode estabelecer grupos sociais duradouros que apoiam a ludicidade consistente – ludicidade que pode levar a mudanças no comportamento do indivíduo e na autoapresentação em outros espaços sociais, como trabalho e família. Em suma, tais espaços podem tornar-se ambientes de acolhimento de transformação.

5 Transformação e alquimia

Muitos grupos de desenvolvimento pessoal referem-se ao processo de trabalho de transformação como *alquímico*, provavelmente influenciado pela aplicação dos princípios da alquimia ao desenvolvimento psicológico por pensadores como Jung (1976). Nesta metáfora alquímica, o continente contém o processo pelo qual um ou mais elementos podem ser expostos a outros, o que criará uma reação que pode, por sua própria natureza, ser explosiva. Se o continente é suficiente para manter este processo sem rachar ou dissolver completamente, uma transformação envolvendo uma mudança fundamental de um estado para outro é capaz de ocorrer em relativa segurança. Outra metáfora para esse processo é o estado de casulo dentro do qual uma lagarta é mantida ao se transformar em borboleta, como em Hugaas e Bowman (2019). Se o casulo for rompido de alguma forma, ele não poderá conter o processo e a transformação não poderá ser completada.

Também está implícito na metáfora alquímica que essa transformação é de um estado menos desejável para um que é mais desejável, ou seja, transformar o “chumbo” do eu anterior no “ouro” do eu mais autêntico. Assim, os continentes transformacionais não são criados apenas para manter espaço para a transição de um estado socialmente reconhecido e codificado para outro, segundo Turner (1969), nem se referem a espaços em que uma pessoa ou grupo se deteriora permanentemente de um estado mais desejável para um estado menos ideal. Eles são realizados com uma clara intenção de melhoria radical, desenvolvimento ou evolução por parte de todos os participantes. Embora nem todos os participantes tenham garantia de uma pequena ou grande transformação em suas vidas como resultado desse processo, eles optaram ostensivamente por esses objetivos e valores em virtude de sua participação e estão se entregando ao continente como um

espaço que pode mantê-los em tal processo. Exemplos claros de tais continentes transformacionais são relacionamentos terapêuticos entre conselheiros e clientes, seminários de desenvolvimento pessoal de fim de semana, retiros de meditação, etc. realizados e reforçados pelos participantes.

6 Os desafios de facilitar os continentes transformacionais

Criar tal continente pode parecer uma tarefa assustadora para os facilitadores. A liderança de tal grupo deve criar um espaço delimitado e exercer autoridade de forma que seja respeitada pelos participantes e clara, segundo Green e Molenkamp (2005). De acordo com a teoria da dinâmica de grupo, sem autoridade suficiente na liderança, as tarefas estabelecidas pelo grupo provavelmente se tornarão confusas ou cairão no esquecimento. A liderança deve se sentir suficientemente presente e forte, tal como em Tuckman (1965), mas também deve ter espaço para a expressão criativa por parte dos participantes, para que o grupo não se torne dependente do líder e regrida ao conformismo, segundo Bion (2013). A liderança também deve manter a integridade na exibição dos valores explicados no continente do grupo e permanecer aberta à crítica, demonstrando responsabilidade e vontade de se adaptar às necessidades do grupo.

Independentemente de as estruturas de liderança serem hierárquicas ou mais uniformemente dispersas entre o grupo, se a liderança falhar em uma ou mais dessas áreas, elas podem ser desafiadas pelo grupo com as demandas de que outro líder se posicione que possa manter suficientemente o continente. Esta fase de desenvolvimento do grupo é chamada de *Tempestuosidade*, que é frequentemente considerada um passo crucial na evolução de uma comunidade, segundo Tuckman (1965), Bowman (2013) e Leonard e Arango (2013). Se esse estágio não for navegado suficientemente,

o grupo pode se dissolver completamente, dividir-se em facções ou recorrer a formas autoritárias de controle nas quais a entrada dos membros do grupo não é mais suportada e a conformidade é imposta. As comunidades de role-playing são especialmente propensas a fases de tempestuosidade devido à sua ênfase na cocriação, agência e jogo com papéis e hierarquias. Embora as hierarquias de status ainda existam e sejam frequentemente recriadas dentro de grupos devido ao capital social e cultural que pode limitar a criatividade de um indivíduo, como em Dashiell (2017) e Algayres (2019), paradoxalmente, os jogadores dentro do grupo também são capazes de ultrapassar os limites da autoexpressão e, em alguns casos, desafiar a “realidade” do jogo conforme estabelecido pelos facilitadores, como em Bowman (2013) e Dashiell (2020). Os facilitadores de RPGs podem não ter treinamento formal em liderança e podem recorrer a formas autoritárias de liderança ou a estilos organizacionais mais ad hoc, onde as responsabilidades de liderança são dispersas entre os membros, de acordo com Harviainen (2013). Quando a liderança não está claramente estabelecida, imbuída de autoridade suficiente e sustentada em tempos de tempestuosidade, os grupos de role-playing podem se tornar instáveis como continentes alquímicos.

Outras ameaças à estabilidade desses grupos continentes podem ocorrer quando os participantes começam a se sentir inseguros em torno de outros participantes ou dentro da comunidade como um todo. Os jogadores podem ser desencadeados pelo conteúdo do jogo ou pelo comportamento do jogador e não se sentirem apoiados pelo grupo quando experimentam uma resposta ao trauma, como em Brown (2014) ou uma diminuição do prazer, um problema especialmente prevalente para jogadores de origens marginalizadas, segundo Holkar (2016) e Kemper, Saitta e Koljonen (2020). Por exemplo, jogadores queer podem querer expressar gêneros ou

sexualidades não normativos, mas se sentem sem apoio de indivíduos dentro da comunidade, conforme Stenros e Sihvonen (2019). As preferências por uma agenda criativa específica ou tipos de jogo podem se tornar dogmáticas, exercidas pelos jogadores como uma forma de controle de limites, segundo Bowman (2013) e Dashiell (2017; 2020). A pressão repetida e insistente de limites dentro ou fora do círculo mágico do jogo pode parecer uma violação do consentimento do jogador ou do organizador. A diminuição da vigilância envolvida no relaxamento em um estado de jogo pode deixar os participantes mais propensos a comportamentos predatórios por parte de maus atores dentro do grupo, conforme Brown (2017). Os participantes podem ficar desiludidos quando questões de inclusão, diversidade e acessibilidade fazem com que alguns indivíduos se sintam mais bem-vindos no continente do que outros, segundo George (2104), Kemper (2018) e Davis², Cook e Foxworthy (2018). Em suma, um grupo de role-playing não é inerentemente transformacional como estamos teorizando aqui - requer trabalho por parte de todos os participantes para reforçar a estrutura de suporte do continente alquímico.

Quando os conflitos entre os membros do grupo não são abordados, resolvidos ou transformados adequadamente, criando um cenário de ganho mútuo e um caminho claro a seguir, a comunidade pode se tornar tóxica. A toxicidade muitas vezes assume a forma de disputas públicas contínuas entre indivíduos ou facções nas mídias sociais, que podem romper a coesão do grupo e traumatizar coletivamente o grupo, às vezes levando a cismas dentro da comunidade, segundo Bowman (2013). Em alguns casos, o sangramento não resolvido pode aumentar essas disputas, quando os jogadores não processaram e integraram completamente suas experiências dentro do

² Agora conhecida como Yeonsoo Julian Kim.

continente do grupo ou não se sentem suficientemente seguros em sua experiência. Sangrar refere-se à experiência de quando o conteúdo lúdico dentro dos jogos pode transbordar em seu quadro de realidade cotidiana, conforme Bowman (2013) e Leonard e Thurman (2018), incluindo estruturas do ego, como em Beltrán (2012; 2013), hábitos físicos, estados emocionais e estruturas ideológicas, segundo Hugaas (2019). Essa noção de sangramento pode ser fundamental para o jogo transformacional, na medida em que permite que as experiências de dentro de um jogo se espalhem na realidade da vida cotidiana de maneira positiva, inclusive de maneiras potencialmente emancipatórias para indivíduos de origens marginalizadas, de acordo com Kemper (2017; 2020). No entanto, para que esse sangramento ocorra e se torne uma experiência positiva, ele precisa ser considerado no processo de concepção e implementação do larp e estar bem delimitado dentro de comunidades transformadoras funcionais.

Se essas condições não forem atendidas, os conflitos não resolvidos podem levar a uma experiência ainda mais profunda de alienação para os participantes, pois um ambiente em que antes sentiram que poderiam se render e se expressar torna-se um espaço de hiper vigilância e desconfiança, ou seja, antipatia, segundo Leonard e Thurman (2018). Em última análise, embora os jogadores possam discordar sobre o grau em que a cultura de segurança deve permear os grupos de role-playing, de acordo com Algayres (2019), esses continentes devem parecer “bons o suficiente” como ambientes de retenção para que os jogadores tenham a experiência de se sentirem seguros. Caso contrário, o processo de transformação pode ser interrompido, como o rompimento de um casulo antes que uma borboleta se forme completamente. Embora as experiências de trauma, traição e desilusão às vezes possam levar a outras formas de transformação e cura, essas instâncias

vão contra os objetivos de segurança, criatividade e diversão e, portanto, devem ser melhoradas quando possível.

7 Reforçando os continentes transformacionais

Em todos os ambientes de role-playing, a profundidade da auto-exploração dentro desses espaços depende da manutenção fora do jogo e dentro do jogo do continente ao longo do tempo, a fim de suportar sua função de acolhimento. Em outras palavras, os jogadores devem continuar a se sentir seguros o suficiente para se entregarem, o que requer um apoio consciente, atento e responsivo por parte dos facilitadores. Por exemplo, os organizadores do larp podem realizar *workshops* ou *debriefs*; estabelecer regras de segurança claras; incentivar a calibração; e deixar claro a natureza opcional da atividade, conforme Bowman (2014b; 2017b), Koljonen (2016) e Brown (2018). Os facilitadores de mesa podem realizar uma *Sessão 0* em que o grupo concorda sobre qual conteúdo é desejável e qual conteúdo deve ser evitado, maneiras de fazer check-in uns com os outros, por exemplo, usando mecanismos de consentimento, como em Stavropoulos (n. d.) e Reynolds e Germain (2019). Essas práticas são mais úteis quando reforçadas ao longo do tempo por meio da reiteração dos valores grupais da consciência coletiva, tal como “Jogadores são mais importantes que jogos”, e modelagem comportamental, usando mecânicas de segurança em jogo, por exemplo.

Sem reforço consistente de facilitadores e participantes, o recipiente pode se tornar instável. Quando os participantes se envolvem em brincadeiras, a entrega envolvida permite que eles explorem seus *limites crescentes*: aqueles espaços dentro dos quais eles podem se desafiar a sair da zona de conforto de seus papéis normativos, assumir riscos e se expressar de maneiras que poderiam parecer transgressoras. Ao se envolver em

comportamentos de risco, os jogadores podem prejudicar ou ofender os outros, como em Stenros (2015); ultrapassar seus limites emocional ou fisicamente, segundo Leonard e Thurman (2018); tornar-se engatilhado ou sobrecarregado, segundo Brown (2014). O continente deve ser robusto o suficiente para manter essas experiências e responsivo o suficiente para restabelecer a “segurança suficiente” que os participantes precisam para se sentirem seguros em se entregar mais uma vez.

8 Intencionalidade e definição de metas

Ao considerar o objetivo específico de usar espaços de role-playing como veículos de transformação, como os participantes podem reforçar esses continentes para facilitar mais oportunidades de impactos transformadores? Mais importante ainda, a intencionalidade do grupo deve ser clara. A intencionalidade, neste caso, refere-se ao estabelecimento de visão e valores compartilhados, bem como uma compreensão clara de quais impactos transformacionais são pretendidos pela atividade do grupo, de acordo com Bowman e Hugaas (2019). Muitos participantes experimentam maior confiança e foco quando os objetivos do grupo são transparentes, segundo Torner (2013). Como os participantes são atraídos para jogar de diferentes origens e podem ter diferentes agendas, o continente é reforçado quando os facilitadores deixam claras as intenções do grupo e os jogadores assumem a responsabilidade de manter os limites e conduzir a experiência de acordo com a visão compartilhada.

Esses objetivos podem ou não ser específicos. Por exemplo, no larp de lazer *Epiphany*, Russell Murdock, Rebecca Roycroft e Sarah Lynne Bowman (2017) estabeleceram o espaço como aquele em que os jogadores escolheriam usar partes de suas identidades, crenças, perguntas e práticas

fora do jogo no jogo com o propósito de encorajar a transformação pessoal. Os jogadores podiam escolher quais aspectos eles mais queriam explorar e quais eles queriam evitar. Resultados específicos para os participantes não foram estabelecidos para este larp; o continente funcionou mais como um espaço estabelecido para experimentação e compartilhamento conduzido pelo jogador, dentro do qual alguns participantes experimentaram momentos poderosos de realização, segundo Davis, Nuncio e Wong (2021).

Alternativamente, em grupos de role-playing para adolescentes e adultos dirigidos por um profissional treinado, como os conduzidos por Game to Grow (2021), Bodhana Group (2021), The Telos Project (2019), RPG Therapeutics (2021) e outros terapeutas do Take This! network (2021), o objetivo de desenvolver habilidades sociais é transparente para todos os participantes desde o início. Cada indivíduo pode ter um objetivo específico que estabelece com seu facilitador, como desenvolver o controle de impulsos, aprender a trabalhar em equipe, receber feedback, superar a timidez, se defender, fazer amigos etc., segundo Bartenstein (2022) Esses objetivos individuais podem não ser comunicados diretamente ao grupo, pois alguns participantes podem se sentir mais expostos e menos seguros com esse grau de transparência. Por exemplo, em grupos realizados para fins terapêuticos por profissionais, os indivíduos podem optar por não divulgar quaisquer diagnósticos de neurodiversidade que possam ter recebido ou eventos traumáticos específicos que tenham vivenciado. No entanto, todos concordam em participar da atividade com uma intenção explícita, como desenvolver habilidades sociais ou trabalhar bloqueios emocionais, com a expectativa de que essas experiências tenham um impacto duradouro em suas interações e faculdades na vida cotidiana.

Mesmo com transparência, é crucial que essas metas não sejam impostas pelo organizador ou designer do jogo, seja de forma explícita ou secreta, como por exemplo, “Você mudará suas visões e comportamentos políticos como resultado deste Iarp”. Muitas vezes, tais mandatos são rejeitados pelos participantes se não surgirem de um desejo autêntico de dentro do eu de mudar ou se não seguirem quaisquer aspectos que surjam organicamente em jogo. A intencionalidade deve ser acordada pelo facilitador e pelos participantes e provavelmente será personalizada para o indivíduo até certo ponto, com o entendimento de que, independentemente das intenções, o jogo emergente pode ter reviravoltas surpreendentes, como em Torner (2018) e Bowman (2017b) e potencialmente frutíferas. Portanto, a flexibilidade também é necessária ao brincar para impactos transformadores, particularmente quando aspectos do inconsciente se revelam através do brincar, tais como reações de luto surpreendentemente fortes, experiências de sangramento, desejos de conexão, etc. Ao considerar tal flexibilidade, os facilitadores podem definir a intenção de que o próprio continente seja transformador em termos gerais, enquanto os indivíduos podem mudar seus objetivos pessoais específicos com base em suas necessidades emergentes a qualquer momento.

9 Expansão e contração

Inerente às experiências de expansão é a contração. Em outras palavras, quando os participantes têm uma experiência de pico resultante do estado alterado de consciência do evento e se sentem interligados com o grupo, muitas vezes se sentem expandidos. No entanto, quando a experiência de pico termina e o grupo se dissolve – temporária ou permanentemente – podem surgir confusão, alienação, insegurança, raiva ou tristeza. Essas

sensações podem surgir de sangramentos não resolvidos, como sentimentos românticos, conforme Bowman (2013) e Harder (2018); sentimentos de depressão pós-larp, “blues” ou *queda*; ou o choque do impacto ao retornar à vida cotidiana e à realidade consensual que a acompanha, como em Bowman e Torner (2014).

De uma perspectiva transformacional, a contração é uma parte necessária, embora dolorosa, do processo. Assim, as práticas de integração tornam-se importantes para que a transformação ocorra de forma plena. O processo alquímico de encontrar o “ouro” da experiência também envolve explorar que cura ou mudança precisa ocorrer em primeiro lugar. Enquanto alguns jogadores podem experimentar sangramento positivo como sugerido acima, outros podem não experimentar nenhum sangramento, mas podem ter experiências poderosas mesmo assim ou descobrir profundas realizações sobre si mesmos. Alguns participantes podem simplesmente sentir uma sensação de perda e isolamento depois de deixar um recipiente que parecia solidário e transformador, desejando poder se expressar autenticamente mais uma vez.

Em vez de considerar essas reações como uma espécie de efeito colateral de uma experiência potente, um modelo transformacional inclui essas contrações como componentes essenciais para o processo de mudança pelo qual a pessoa está passando. Aprender a permitir que as contrações sejam vividas plenamente, incluindo qualquer vergonha ou dor que surja, pode ajudar os jogadores a aprender a ouvir as partes de si mesmos que precisam de atenção, cuidado e crescimento. Em uma comunidade transformacional, o grupo abre espaço para essas reações, proporcionando uma rede de apoio e uma rede de segurança. Ao mesmo tempo, a pessoa que

sofre a contração aprende a identificar suas necessidades e a assumir a responsabilidade por suas emoções, em vez de projetá-las nos outros.

Assim, a relação torna-se mais simbiótica do que transacional: ninguém tem direito aos recursos emocionais de ninguém, mas todos concordam em ser responsáveis por segurar o continente com segurança suficiente para que os jogadores ainda se sintam acolhidos mesmo em estados de contração. Essa tensão entre responsabilidade pessoal e grupal é uma característica do continente transformacional, não um bug. Cada indivíduo aprende a se defender, descrever suas necessidades, articular seus objetivos e fazer pedidos de outras pessoas; enquanto isso, eles aprendem como estabelecer limites, perceber seus próprios limites, identificar seus recursos disponíveis e oferecer força e apoio quando possível. Essas habilidades são essenciais para praticar não apenas em um ambiente de role-playing, mas também nas comunidades em geral, de acordo com Wood (2021).

10 Integração

Estender o continente além da experiência de jogo pode não apenas apoiar os jogadores que experimentam essa contração como uma queda após os jogos, mas também pode ajudar no processo de integração. A integração envolve identificar o estado prévio da experiência de alguém antes do jogo, aceitar as mudanças que surgiram do jogo e encontrar maneiras de simplificar essas descobertas na vida cotidiana, conforme Teteau-Surel (2021). Embora a integração possa assumir muitas formas, geralmente envolve jogadores envolvidos em métodos de processamento e reflexão, destilando insights importantes das experiências de role-playing, segundo Bowman e Hugaas (2019; 2021). Os role-players podem integrar suas experiências de várias maneiras diferentes, incluindo:

- a) expressão criativa, tais como escrever no diário, contar histórias para outras pessoas, escrever ficção e fazer obras de arte, segundo Seregina (2018);
- b) análise intelectual, tais como teorizar, refletir, pesquisar e documentar;
- c) processamento emocional, tais como terapia, gerenciamento de sangramento, como em Leonard e Thurman (2018), desenvolvimento do ego. Segundo Beltrán (2012; 2013) e debriefing, conforme Fatland (2013), Stark (2013) e Bowman (2014b);
- d) retornar à vida cotidiana, tais como desrolar, destilar os principais tópicos e autocuidado, segundo Dalstål (2016);
- e) processamento interpessoal, tais como restabelecer conexões sociais anteriores, negociar dinâmicas de relacionamento e engajar-se em atividades de reunião com co-jogadores;
- f) construção da comunidade, tais como criação de novas comunidades, ativismo, planejamento de eventos, criação de jogos etc.

Com efeito, para que o continente seja reforçado, ele deve ser estendido para incluir os impactos que ocorrem fora do círculo mágico do jogo. Os jogadores precisam se sentir suficientemente acolhidos pelo continente “suficientemente bom” para poder integrar suas experiências após os eventos. Todos no grupo compartilham a responsabilidade pela manutenção dos continentes transformacionais.

11 Conclusão

Neste artigo, argumentamos que os jogos de RPG podem ser considerados como continentes transformacionais dentro dos quais a expressão cocriativa autêntica é encorajada. Discutimos as questões gerais com autonomia de expressão dentro da realidade consensual, bem como as maneiras pelas quais a consciência coletiva pode reforçar o status quo ou pode ser alterada para mudá-lo. Discutimos as maneiras pelas quais esses

continentes precisam ser reforçados e mantidos, com ênfase especial na liderança, segurança e responsabilidade compartilhada.

Em trabalhos futuros, implementaremos esses princípios na criação de um novo larp, intitulado *Euphoria*, especificamente projetado para permitir que os participantes explorem gênero em um ambiente mais seguro, mais contido e, esperançosamente, transformacional, conforme Baird (2022). Este design é inspirado nos espaços sociais e de performance que mencionamos acima, que funcionam como continentes transformadores criados intuitivamente em seus próprios direitos - espaços de performance drag e clubes queer. Esses espaços de acolhimento oferecem um ambiente alternativo à realidade normativa consensual de que gênero e sexualidade só podem ser expressos de forma normativa e binária. Oferecem um local lúdico e propõem uma realidade consensual diferente, onde o gênero pode ser explorado de formas alternativas. Eles oferecem um espaço no qual uma consciência coletiva subcultural é criada e mantida que celebra a diversidade de gênero e sexualidade.

Baird (2021) argumenta que os jogos, incluindo o larp, apresentam um local muitas vezes involuntariamente rico para exploração semelhante por causa do alibi do jogo; a oportunidade de praticar e explorar a diferença, segundo Turkington (2016); a potencialidade dos insights sangrarem na vida cotidiana; e a chance de fazê-lo em ambientes cocriados mais seguros. A chave para este larp será o estabelecimento de um continente transformacional – uma comunidade que reflete essas qualidades de ambientes de performance drag e queer enquanto incorpora os princípios intencionais de design de jogos que descrevemos aqui.

Em última análise, embora nem todos os participantes busquem transformar suas vidas ou experimentem um impacto transformador como

resultado dos role-playing games, aqueles que buscam e experimentam precisam se perceber como suficientemente acolhidos dentro do grupo. Uma maior consciência das nuances dessas dinâmicas psicológicas e sociais pode ajudar a reduzir a toxicidade nas comunidades de role-playing, fornecendo oportunidades de apoio para autoexploração, crescimento pessoal e desenvolvimento de grupo com base em valores progressivos de inclusão, consentimento e apoio. Embora continentes transformacionais, como grupos de role-playing, não possam substituir a tirania da realidade consensual ou estabelecer-se como uma “nova” consciência coletiva substituindo a antiga, eles podem oferecer pequenas bolhas de realidade dentro das quais os jogadores podem manter espaço uns para os outros descobrirem autenticidade e formas cocriativas de ser e de se relacionar.

Agradecimentos

Este referencial teórico faz parte do projeto de pesquisa etnográfica maior de Sarah Lynne Bowman sobre o potencial terapêutico e educacional dos RPGs, bem como o trabalho de doutorado de Josephine Baird na Universidade de Viena sobre o potencial educacional da exploração de gênero por meio de jogos em ambientes de aprendizagem não formal. Este projeto foi aprovado pelo Comitê de Revisão de Pesquisa Institucional do Austin Community College em junho de 2020 sob a supervisão do Dr. Jean Lauer. As visões e opiniões expressas neste artigo são de responsabilidade dos autores e não refletem necessariamente as opiniões ou políticas do Austin Community College. Sarah gostaria de agradecer do fundo do coração a todos os participantes deste estudo, que a ajudaram a refinar seus pensamentos sobre esses tópicos, oferecendo seus próprios conhecimentos. Agradecimentos especiais também aos organizadores e participantes da Conferência de Experiências Imersivas em Tampere, Finlândia, que nos deu espaço para

comentarmos a semana uns dos outros mesmo após o cancelamento da conferência devido à pandemia. Além disso, muito obrigado a Evan Torner, J. Tuomas Harviainen, Péter Kristóf Makai, Doris Rusch, Josh Rivers, Hanne Grasmø, Jamie Harper, Aleena Chia e Michael Freudenthal por fornecerem feedback perspicaz sobre os primeiros rascunhos.

Referências

AINSWORTH, Mary D.; BELL, S. M. Bell. Attachment, exploration, and separation: illustrated by the behavior of one-year-olds in a strange situation. **Child Development**, 41, p. 49-67, 1970.

ALGAYRES, Muriel. A study of active learning in educational roleplaying games and student's motivation. *In: Proceedings from the tal2018 conference*. Denmark: Syddansk University, 2018.

ALGAYRES, Muriel. The impact of social capital on larp safety. **Nordiclarp.org**, October 29, 2019. Disponível em: <https://nordiclarp.org/2019/10/29/the-impact-of-social-capital-on-larp-safety/>. Acesso em: 10 jan. 2022.

BAIRD, Josephine. Role-playing the self: trans self-expression, exploration, and embodiment in (Live Action) Role-playing Games. **International Journal of Role-playing**, v. 11, p. 94-113. Transformative play initiative. YouTube, April 14, 2021. Disponível em: <https://youtu.be/YpAzNFyY754>.

BAIRD, Josephine. "Role-playing as Your Self: Designing a Live Action Role-playing Game for Trans Self-expression, Exploration, and Embodiment." Paper presented at **Popular Culture Association/American Culture Association Conference 2022**, 13-16 April 2022, Online, 2022.

Bartenstein, Lennart. "Larp in Cognitive Behavioral Therapy: Making Larp a Standard Method." **Nordiclarp.org**, April 22, 2022.

BELTRÁN, Whitney "Strix." "Yearning for the Hero Within: Live Action Role-Playing as Engagement with Mythical Archetypes." *In: BOWMAN, Sarah Lynne; VANEK, Aaron . Wyrd Con Companion Book 2012*, Los Angeles, CA: Wyrd Con, 2012. p. 89-96.

BELTRÁN, Whitney "Strix." "Shadow Work: A Jungian Perspective on the Underside of Live Action Role-Play in the United States." *In: BOWMAN, Sarah Lynne; VANEK,*

Aaron. **Wyrd Con Companion Book 2013**. Los Angeles, CA: Wyrd Con, 2013. p. 94-101.

BERNARD, Thomas J. **The Consensus-Conflict Debate**: Form and Content in Social Theories. Columbia: Columbia University Press, 1983.

BERNE, Eric. **Games People Play**: The Basic Handbook of Transactional Analysis. New York: Ballantine Books, 1996.

BEY, Hakim. "T.A.Z.: The Temporary Autonomous Zone: Ontological Anarchy, Poetic Terrorism." The Anarchist Library, 1985. Disponível em: <https://theanarchistlibrary.org/library/hakim-bey-t-a-z-the-temporary-autonomous-zone-ontological-anarchy-poetic-terrorism.a4.pdf>. Acesso em: 20 fev.2022.

BION, Wilfred P. Attacks on Linking. **The Psychoanalytic Quarterly**, [S. l.], 82, no. 2, p. 285-300, 2013 [1959].

BJÖRKLUND, Jenny; ULRIKA Dahl. Queer Kinship Revisited. **Lambda nórdica**, [S. l.], Vol. 24, 2-3, p. 7-26, 2019. <https://doi.org/10.34041/ln.v24.578>.

BODHANA Group. "The Bodhana Group: Tabletop Games and Therapy." **The Bodhana Group**, 2021. Disponível em: <https://www.thebodhanagroup.org/>. Acesso em: 05 fev. 2022.

BOWLBY, John. **A Secure Base**: Parent-Child Attachment and Healthy Human Development. New York: NYBasic Books, 1988.

BOWMAN, Sarah Lynne. **The Functions of Role-playing Games**: How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc, 2010.

BOWMAN, Sarah Lynne. Social Conflict in Role-playing Communities: An Exploratory Qualitative Study. **International Journal of Role-Playing**, [S. l.], 4, p.17-18, 2013.

BOWMAN, Sarah Lynne. "Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review." In: BOWMAN, Sarah Lynne Wyrd. **Con Companion Book 2014**. Los Angeles, CA: Wyrd Com, 2014a. p.112-131.

BOWMAN, Sarah Lynne. "Returning to the Real World: Debriefing After Role-playing Games." **Nordiclarp.org**, December 8, 2014b. Disponível: <https://nordiclarp.org/2014/12/08/debrief-returning-to-the-real-world/>. Acesso em: 05 jan. 2022.

BOWMAN, Sarah Lynne.. "Active Imagination, Individuation, and Role-playing Narratives." **Tríade: Revista de Comunicação, Cultura e Mídia**, Sorocaba, v. 5, no. 9, p. 158-173, 2017a.

BOWMAN, Sarah Lynne. A Matter of Trust: Larp and Consent Culture. **Nordiclarp.org**, February 3, 2017b. Disponível em: <https://nordiclarp.org/2017/02/03/matter-trust-larp-consent-culture/>

BOWMAN, Sarah Lynne. The Larp Domino Effect. In: WAERN, Annika and AXNER, Johannes. **Shuffling the Deck: The Knutepunkt 2018 Color Printed Companion**, edited by 161-170. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University: ETC Press, 2017c.

BOWMAN, Sarah Lynne, and Andhe Standiford. Educational Larp in the Middle School Classroom: A Mixed Method Case Study. **International Journal of Role-Playing**, v 5, p. 4-25, 2015.

BOWMAN, Sarah Lynne; LIEBEROTH, Andreas. 13: Psychology and Role-playing Games. In: ZAGAL, José P. and DETERDING (orgs.), Sebastian. **Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations**. New York: Routledge, 2018. p. 235-264.

BOWMAN, Sarah Lynne; TORNER, Evan. "Post-Larp Depression." **Analog Game Studies**, [S. l.], v. 1, no. 1, 2014.

BOWMAN, Sarah Lynne. Epiphany Design Document version 3.0. **Google Docs**, 2017. Disponível: https://docs.google.com/document/d/1HBcuDARPA1XFoRH1qY0bz08D3sjnzbc0BtgQ3A_Ci7k/edit?usp=sharing. Acesso em: January 31, 2018.

BOWMAN, Sarah Lynne; HUGAAS, Kjell Hedgard. Transformative Role-play: Design, Implementation, and Integration. **Nordiclarp.org**, December 10, 2019.

BOWMAN, Sarah Lynne; HUGAAS, Kjell Hedgard. "Magic is Real: How Role-playing Can Transform Our Identities, Our Communities, and Our Lives." In: DJUKASTEIN, Kari Kvittingen; IRGENS, Marcus, LIPSYC, Nadja, and SUNDE, Lars Kristian Løveng (orgs.). **Book of Magic: Vibrant Fragments of Larp Practices**. Oslo, Norway: Knutepunkt, 2021. p. 52-74.

BRANC, Blaž *et al.* **Imagine this: The Transformative Power of Edu-Larp in Corporate Training and Assessment**, edited by Michał Mochocki. Rollespilsakademiet, 2018.

BROWN, Maury. "Pulling the Trigger on Player Agency: How Psychological Intrusion in Larps Affect Game Play." In: BOWMAN, Sarah Lynne (org.). **The Wyrd Con Companion Book 2014**. Los Angeles, CA: Wyrd Com, 2014. p. 96-111.

BROWN, Maury. 19 Truths about Harassment, Missing Stairs, and Safety in Larp Communities. **Nordiclarp.org**, March 14, 2017. Disponível: <https://nordiclarp.org/2017/03/14/19-truths-about-harassment-missing-stairs-and-safety-in-larp-communities/>

BROWN, Maury. Safety and Calibration Design Tools and Their Uses. **Nodiclarp.org**, January 4, 2018. Disponível: <https://nordiclarp.org/2018/01/24/safety-calibration-design-tools-uses/>. Acesso em: 01 mar.2022.

BUTLER, Judith. **Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity**. London, England & New York, NY: Routledge, 1990.

BUTLER, Judith. **Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex**. London, England & New York, NY: Routledge, 1993.

CAZENEUVE, Axiel. "How to Queer Up a Larp: A Larpwright's Guide to Overthrowing Gender Binary." In LARP: BIENA, Rafael and SCHLICKMANN (edt.). **Gerke Geschlechter (rollen)**. Aufsatzsammlung Zum Mittelpunkt, Braunschweig, Germany, 2018.

CHANG, Edmund Y. "Queergaming." In: Bo Ruberg and Adrienne Shaw (orgs). **Queer Game Studies**. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2017.

Clapper, Tara. Chasing Bleed – An American Fantasy Larper at Wizard School. **Nordiclarp.org**, July 1, 2016. Disponível em: <https://nordiclarp.org/2016/07/01/chasing-bleed/>. Acesso em: 10 dez. 2021.

DALSTÅL, Elin. Self Care Comes First: A Larp and Convention Policy. **Nordiclarp.org**, August 17, 2016. Disponível: <https://nordiclarp.org/2016/08/17/self-care-comes-first-a-larp-and-convention-policy/>. Acesso em: 23 jan. 2022.

DASHIELL, Steven. "Rules Lawyering as Symbolic and Linguistic Capital." **Analog Game Studies**, [S. l.], v. 5, no. 3, 2017.

DASHIELL, Steven L. Hooligans at the Table: The Concept of Male Preserves in Tabletop Role-playing Games. **International Journal of Role-Playing**, [S. l.], v. 10, p. 26-39, 2020.

DETERDING, Sebastian. Alibis for Adult Play: A Goffmanian Account of Escaping Embarrassment in Adult Play. **Games and Culture**, [S. l.], v. 13, no. 3, p. 260–279, 2017.

DANIAU, Stéphane. The Transformative Potential of Role-playing Games: From Play Skills to Human Skills. **Simulation & Gaming**, v. 47, no. 4, p. 423–444, 2016.

DAVIS, Clio Yun-su; NUNCIO, Morgan; WONG, Jen. Epiphany – A Collaborative Mage: the Ascension Larp. **NordicLarp.org**, February 1, 2018.

Davis, Clio Yun-su, Shayna Cook, and Lee Foxworthy. 2018. "Walking the Talk: Working Disability into Gaming." Roundtable at Living Games Conference 2018. YouTube, August 16. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JLEV3UzTYas>. Acesso em:

DIAKOLAMBRIANOU, Elektra; BIRD, Josephine; WESTBORG, Josefin; BOWMAN, Sarah Lynne. The Therapeutic Potential of Larp: Cognitive Considerations. Poster/video presented at **MET Conference: Neuroscience and Theater Therapy**, Bucharest, Romania, May 28, 2021.

DURKHEIM, Émile. **The Division of Labor in Society**. Trans. George Simpson. Digireads.com Publishing, 2019.

DURKHEIM, Émile. **The Elementary Forms of Religious Life**. Translated by J. W. Swain. George Allen & Unwin LTD, 1964.

FATLAND, Eirik. Debriefing Intense Larps 101. **The Larpwright**, July 23, 2013. Disponível: <https://larpwright.efatland.com/?p=384>. Acesso em:

FREUD, Sigmund. **Introductory Lectures of Psychoanalysis**. Trans. G. Stanley Hall. Digireads.com, 2013.

FREUD, Sigmund. **New Introductory Lectures on Psychoanalysis** (The Standard Edition). Trans. and Ed. James Strachey. W. W. Norton & Co., 1990.

FOUCAULT, Michel. **Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language**. Trans. A.M. Sheridan Smith [1972]. New York: Pantheon Books, 1969.

GALTUNG, Johan. "Cultural Violence." **Journal of Peace Research**, [s.l.], v. 27, no. 3: 291-305, 1990.

GAME to Grow. Welcome to Game to Grow. **Game to Grow**, 2021. Disponível em: <https://gametogrow.org/>. Acesso em: 20 dez. 2021.

GEORGE, A. A. Gaming's Race Problem: GenCon and Beyond. **Tor.com**, August 13, 2014. Disponível em: <https://www.tor.com/2014/08/13/gamings-race-problem-gen-con-and-beyond/>. Acesso em: 13 dez. 2022.

GREEN, Zachary G.; MOLENKAMP, René J. **The BART System of Group and Organizational Analysis: Boundary, Authority, Role and Task**, 2005. Disponível em: https://www.it.uu.se/edu/course/homepage/projektDV/ht09/BART_Green_Molenkamp.pdf. Acesso em: 13 dez. 2021.

GROTH, Anna Emilie; GRASMO, Hanne "Hank"; EDLAND, Tor Kjetil. **Just a Little Lovin'**: The Larp Script. Drøbak, 2021.

GOFFMAN, Erving. **The Presentation of Self in Everyday Life**. Garden City, NY: Doubleday, 1956.

GOFFMAN, Erving. **Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience**. Boston, MA: Northeastern University Press, 1986.

GRAMSCI, Antonio. **Selections from the Prison Notebooks**, edited and translated by Quintin Hoare and Geoffrey Nowell Smith. International Publishers, Inc, 1995.

GREEN, Zachary G., and MOLENKAMP, René J. **The BART System of Group and Organizational Analysis: Boundary, Authority, Role and Task**, 2005. Disponível em: https://www.it.uu.se/edu/course/homepage/projektDV/ht09/BART_Green_Molenkamp.pdf. Acesso em: 05 de. 2021.

HARDER, Sanne. "Larp Crush: The What, When and How." **Nordiclarp.org**, March 28, 2018.

HARVIAINEN, J. Tuomas. "The Larping that is Not Larp." *In*: Thomas D. Henriksen, Christian Bierlich, Kasper Friis Hansen, and Valdemar Kølle. **Academic Writings from KP2011**. Copenhagen, Denmark: Rollespilsakademiet, 2011.

HARVIAINEN, J. Tuomas. "Managerial Styles in Larps: Control Systems, Cultures, and Charisma." *In*: BOWMAN, Sarah Lynne and VANEK, Aaron. **The Wyrd Con Companion Book 2013**. Los Angeles, CA: Wyrd Com, 2013. P. 112-124.

HOLKAR, Mo. "Larp and Prejudice: Expressing, Erasing, Exploring, and the Fun Tax." *In*: SÄRKIJÄRVI, Jukka, LOPONEN, Mika, and KANGAS, Kaisa. **Analysis, Design, and Discussions of Nordic Larp**. Ropecon ry, 2016. p. 95-102.

HUGAAS, Kjell Hedgard. Investigating Types of Bleed in Larp: Emotional, Procedural, and Memetic. **Nordiclarp.org**, January 25, 2019.

HUGAAS, Kjell Hedgard; BOWMAN, Sarah Lynne. The Butterfly Effect Manifesto. **Nordiclarp.org**, August 20, 2019.

JONES, Shelly. **Watch Us Roll: Essays on Actual Play and Performance in Tabletop Role-Playing Games**. McFarland & Co, ed. 2021.

JUNG, Carl G. **Man and His Symbols**. Edited by Carl G. Jung and M.-L. von Franz. London, UK: Dell Publishing, 1964.

JUNG, Carl G. **The Portable Jung**. Edited by Joseph Campbell. Translated by R.C.F. Hull. New York: Penguin Random House, 1976.

KANGAS, Kaisa; LOPONEN, Mika; SÄRKIJÄRVI, Jukka. **Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action**. Helsinki, Finland: Solmukohta 2016, Ropecon ry., eds. 2016.

KOLJONEN, Johanna. Participation Safety in Larp. 2016. Disponível: <https://www.participationsafety.com/>. Acesso em: January 10, 2021.

KEMPER, Jonaya. The Battle of Primrose Park: Playing for Emancipatory Bleed in Fortune & Felicity. **Nordiclarp.org**, June 21, 2017.

KEMPER, Jonaya. More Than a Seat at the Feasting Table. **Nordiclarp.org**, February 7, 2018. Disponível em: <https://nordiclarp.org/2018/02/07/more-than-a-seat-at-the-feasting-table/>. Acesso em: 12 dez. 2021.

KEMPER, Jonaya. Wyrding the Self. In: Eleanor Saitta, Jukka Särkijärvi, and Johanna Koljonen (orgs.). **What Do We Do When We Play?**. Helsinki, Finland: Solmukohta, 2020.

KEMPER, Jonaya; SAITTA, Eleanor and KOLJONEN, Johanna. "Steering for Survival." In: Eleanor Saitta, Johanna Koljonen, Jukka Särkijärvi, Anne Serup Grove, Pauliina Männistö, and Mia Makkonen. **What Do We Do When We Play?**. Helsinki, Finland: Solmukohta, 2020.

LACAN, Jacques. The Mirror Stage as Formative of the Function of the I. In: **Écrits: A Selection**. London: Routledge Classics, 2001.

LASLEY, Joe. Fantasy In Real Life: Making Meaning from Vicarious Experiences with a Tabletop RPG Internet Stream. **International Journal of Role-Playing**, [s.l.] v. 11, p. 48-71, 2021.

LEDERACH, John Paul. **Little Book of Conflict Transformation: Clear Articulation of the Guiding Principles by a Pioneer in the Field**. New York: Good Books, 2014.

LEONARD, Diana J.; Grayson ARANGO. In: Sarah Lynne Bowman and Aaron Vanek. The Dynamic Life Cycle of Live Action Role-play Communities. **In The Wyrd Con Companion Book 2013**. Los Angeles, CA: Wyrd Com, 2013. p. 125-136.

LEONARD, Diana J.; THURMAN, Tessa. "Bleed-out on the Brain: The Neuroscience of Character-to-Player." **International Journal of Role-Playing**, [s.l.], v.9, p.9-15, 2018.

LIEBEROTH, Andreas; TRIER-KNUDSEN, Jonas. Psychological Effects of Fantasy Games on Their Players: a discourse-based look at the evidence. *In*: Andrew Byers

and F. Crocco (orgs). **The Role-Playing Society**: Essays on the Popular Influence of Role-Playing Games. McFarland, 2015. p. 46-71.

LUKKA, Lauri. Designing Intensity: A Case Study of an Extraordinary 24h Scenario Session. Transformative Play Initiative. **YouTube**, January 26, 2022.

MACDONALD, Jamie. "From Performing Arts to Larp." Nordic Larp Talks 2012. **YouTube**, November 20, 2013. Disponível:
<https://www.youtube.com/watch?v=TeCJX-OeJz8>. Acesso em: 10 out.2021.

MCCORMACK, Mark; WIGNALL, Liam. Drag Performers' Perspectives on the Mainstreaming of British Drag: Towards a Sociology of Contemporary Drag. **Sociology**, [s.l.] v.56, no. 1, p. 3-20, fev. 2022.
<https://doi.org/10.1177/00380385211008387>.

MEAD, George Herbert. **Mind, Self and Society**: From the Standpoint of a Social Behaviorist. Chicago, IL and London England: University of Chicago Press, 1967.

MERILÄINEN, Mikko. The Self-perceived Effects of the Role-playing Hobby on Personal Development – A Survey Report. **International Journal of Role-Playing**, [s.l.], v.3, p.49-68, 2012.

MONTOLA, Markus. **On the Edge of the Magic Circle**. Understanding Role-Playing and Pervasive Games. PhD diss, University of Tampere, 2012.

MONTOLA, Markus. Social Constructionism and Ludology: Implications for the Study of Games. **Simulation & Gaming**, [s.l.], v.43, no. 3, p. 300-320, 2012.

MONTOLA, Markus, HOLOPAINEN, Jussi. First Person Audience and Painful Role-playing. In: Evan Torner and William J. White (edit.). **Immersive Gameplay, edited by**. Jefferson, NC: McFarland and Company Inc, 2012. p. 13-30.

MORIARITY, Joan. How My Role-playing Game Character Showed Me I Could be a Woman. **Washington Post**, October 14, 2019. Disponível:
https://www.washingtonpost.com/outlook/how-my-role-playing-game-character-showed-me-i-could-be-a-woman/2019/10/18/a0200216-f109-11e9-b648-76bcf86eb67e_story.html. Acesso:

PEARCE, Ruth; ERIKAINEN, Sonja; VINCENT, Ben. TERF Wars: An Introduction. **The Sociological Review**, [s.l.], v. 68, no. 4 p. 677-698, Jul. 2020.
<https://doi.org/10.1177/0038026120934713>.

POHJOLA, Mike. Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering, and Emancipating Identities. In: Markus Montola and Jaakko Stenros. **Beyond Role and Play**. Ropecon ry, 2004. p. 81-96.

PÖLLÄNEN, Sonja; ARJORANTA, Jonne. 'Whose Were Those Feelings?' Affect and Likenessing in Halat Hisar Live Action Role-playing Game. **International Journal of Cultural Studies**, [s.l.], v.24, no. 6: p. 899-916, 2021.

POREMBA, Cindy. Critical Potential on the Brink of the Magic Circle."In: **DiGRA '07** - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play Volume 4. Tokyo: The University of Tokyo, 2007.

PREMONT, Antoine, HEINE, Samuel. The Human Fantasy: Exploring Race and Ethnicity through Dungeons & Dragons. *In: **FDG'21: The 16th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG) 2021**, no. 25, August 2021, p. 1-11, 2021.*

REYNOLDS, Sean K.; GERMAIN, Shanna. **Consent in Gaming**. Seattle, WA: Monte Cook Games, 2019.

RIESENBERG-MALCOLM, Ruth. Bion's Theory of Containment. In: BRONSTEIN, Cathy (orgs). **Kleinian Theory: A Contemporary Perspective**. Wiley, 2009. p. 165-180.

RPG Therapeutics, LLC. "RPG Therapeutics LLC - Improving Lives Through Adventure & Exploration Experiences." **Rpgtherapy.com**, 2021. Disponível em: <https://www2.rpgtherapy.com/>. Acesso em: 17 dez. 2021.

RUBERG, Bo. Playing to Lose: The Queer Art of Failing at Video Games. In: Jennifer MALKOWSKI; ANDREA, Trea (orgs.). **Russworm Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games**. Bloomington: Indiana University Press, 2017. P. 197-211

RUBERG, Bo. **Video Games Have Always Been Queer**. New York, NY: NYU Press, 2019.

RUSCH, Doris C. **Making Deep Games: Designing Games with Meaning and Purpose**. Boca Raton, FL: CRC Press, 2017.

RUSCH, Doris C.; PHELPS, Andrew M. Existential Transformational Game Design: Harnessing the 'Psychomagic' of Symbolic Enactment. **Frontiers in Psychology** (November 4), 2020.

SANDBERG, Christopher. Genesi: Larp Art, Basic Theories. *In: Markus Montola and Jaakko Stenros. **Beyond Role and Play: Tools, Toys, and Theory for Harnessing the Imagination**, edited by Helsinki, Finland: Ropecon ry, 2004. p.264-288.*

SEREGINA, Usva. **Performing Fantasy and Reality in Contemporary Culture**. New York: Routledge, 2018.

SERANO, Julia. **Whipping Girl: A Transsexual Woman on Sexism and the Scapegoating of Femininity**. New York, NY: Seal Press, 2007.

SIHVONEN, Tanja; HARVIAINEN, J. Tuomas. "My Games are ... Unconventional: Intersections of Game and BDSM Studies." **Sexualities**, October 13, 2020.

SIMKINS, David. Playing with Ethics: Experiencing New Ways of Being in RPGs. In: Karen Schrier and David Gibson. **Ethics and Game Design: Teaching Values through Play**. Hershey, PA: IGI Global, 2010. p. 69-84.

SPLANE, L. **Quantum Consciousness: A Philosophy of the Self's Potential through Quantum Cosmology**. San Diego, CA: Anaphase II Publishing, 2004.

STARK, Lizzie. How to Run a Post-Larp Debrief. **Leaving Mundania**, December 1, 2013.

STAVROPOULOS, John. X-card. **Google Docs**, accessed January 13, 2019. Disponível: <http://tinyurl.com/x-card-rpg>. Acesso em: 18 out. 2021.

STENROS, Jaakko. Aesthetics of Action. **Jaakkostenros.wordpress.com**, Oct. 28, 2013, 2014.

Stenros, Jaakko. **Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach**. PhD diss, University of Tampere, 2015.

STENROS, Jaakko; MONTOLA, Markus. **Nordic Larp**. Stockholm, Sweden: Fëa Livia, 2010.

STENROS, Jaakko; SIHVONEN, Tanja. Out of the Dungeons: Representations of queer sexuality in RPG source books. **Analog Game Studies**, [s.l.], v.3, no. 3, 2015.

STENROS, Jaakko; SIHVONEN, Tanja. **Queer While Larping: Community, Identity, and Affective Labor in Nordic Live Action Role-Playing**. Analog Game Studies: 2019 Role-Playing Game Summit, December 23, 2019.

STETS, Jan E; SERPE, Richard T. Identity Theory. In: John DeLamater and Amanda Ward. Heidelberg (org.). **Handbook of Social Psychology**. Germany: Springer Netherlands, 2013.

TAKE This. Support. Community. Mental Wellness. **Take This**, 2021. Disponível em: <https://www.takethis.org/>. Acesso em: 13 dez. 2021.

TETEAU-SUREL, Leïla. 10 Steps for Integrating Transformative Experiences. In: Kari Kvittingen Djukastein, Marcus Irgens, Nadja Lipsyc, and Lars Kristian Løvang Sunde

(orgs.). **Book of Magic**: Vibrant Fragments of Larp Practices. Oslo, Norway: Knutepunkt, 2021. p. 117-124.

THE Telos Project. Moving Individuals and Families Forward. **The Telos Project**, 2019. Disponível em: <https://www.thetelosproject.org/>. Acesso em: 13 dez. 2021.

TORNER, Evan. Transparency and Safety in Role-playing Games. In: BOWMAN, Sarah Lynne and VANEK, Aaron (orgs.). **The Wyrd Con Companion Book 2013**. Los Angeles, CA: Wyrd Con, 2013. p. 14-17.

TORNER, Evan. Emergence, Iteration, and Reincorporation in Larp. In: WAERN, Annika and AXNER, Johannes (orgs.). **Shuffling the Deck**: The Knutpunkt 2018 Companion. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University ETC Press, 2018. p. 171-179.

TRAMMELL, Aaron. Misogyny and the Female Body in Dungeons & Dragons. **Analog Game Studies**, [s.l.], v. I, no. III, 2014.

TRAMMELL, Aaron. Representation and Discrimination in Role-playing Games. In: DETERDING, Sebastian and ZAGAL, José P.. **Role-Playing Game Studies**: Transmedia Foundations, edited by, 440-447. New York: Routledge, 2018.

TRAMMELL, Aaron; CRENSHAW, Nikki. The Damsel and the Courtesan: Quantifying Consent in Early Dungeons & Dragons. **International Journal of Role-Playing**, [s.l.], v.11, p. 10-25, 2021.

TUCKMAN, Bruce W. "Developmental Sequence in Small Groups. **Psychological Bulletin**, [s.l.], v. 63, no. 6, p. 384-399, 1965.

TURKINGTON, Moyra. Rehearsing Difference. In: Kaisa Kangas, Mika Lojonen, and Jukka Särkijärvi (orgs.). **Larp Politics**: Systems, Theory and Gender in Action.. Helsinki, Finland: Ropecon ry, 2016. p. 94-104.

TURNER, Victor. **Liminality and Communitas**. The Ritual Process: Structure and Anti-Structure. Piscataway, NJ: Transaction Publishers, 1969.

WINNICOTT, Donald W. The Theory of the Parent-Infant Relationship. **The International Journal of Psychoanalysis**, [s.l.], v. 41, p.585-595, 1960.

WINNICOTT, Donald W. **Transitional Objects and Transitional Phenomena**. Playing & Reality. Tavistock, England: Tavistock Publications, 1971.

WOOD, Laura. Why Larp Community Matters and How We Can Improve It. In: Kari Kvittingen Djukastein, Marcus Irgens, Nadja Lipsyc, and Lars Kristian Løvang Sunde (orgs.). **Book of Magic**. Oslo, Norway: Knutepunkt, 2021. (In press).