

DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-4017-24-01>

Recebido em: 08/10/2023 | Aprovado em: 17/11/2023

Ensaio

Editor de Seção: Fábio José Rauen

LARP: UM JARGÃO POLÍTICO? UM ENSAIO SOBRE A EMERGÊNCIA DO USO DO TERMO

Larp: A Political Slang? An Essay on the Emergence of the Use of the Term	Larp: ¿un argot político? un ensayo sobre la emergencia del uso del término
---	---

Tadeu Rodrigues Iuama*

Centro Universitário Belas Artes, Votorantim, SP, Brasil

Resumo: O presente ensaio parte da inquietação acerca da emergência do termo *larp* em coberturas midiáticas dos fenômenos políticos, sobretudo em veículos de jornalismo alternativo. O termo – originário do acrônimo para *live action role-play* – refere-se a uma prática lúdica que ocorre em diversas localidades do mundo há pelo menos 50 anos. Contudo, sua inserção no contexto político não atribuiu um sentido explícito, de maneira que o objetivo deste estudo é levantar sentidos utilizados, com o intuito de sistematizá-los e discuti-los. Como achado, encontra-se um uso pejorativo do termo, de maneira que o ensaio se encerra propondo outros sentidos que são vinculados ao termo *larp* e que poderiam ser apropriados pela discussão política.

Palavras-chave: Comunicação. Análise de processos midiáticos. Política. *Larp*.

Abstract: This essay is based on concerns about the emergence of the term *larp* in media coverage of political phenomena, especially in alternative journalism outlets. The term – originating from the acronym for *live action role-play* – refers to a playful practice that has occurred in various locations around the world for at least 50 years. However, its insertion in the political context did not attribute an explicit meaning, so the objective of this study is to identify the meanings used, with the aim of systematizing and discussing them. As a finding, there is a pejorative use of the term, so that the essay ends by proposing other meanings that are linked to the term *larp* and that could be appropriated by political discussion.

Keywords: Communication. Analysis of Media Processes. Politics. *Larp*.

Resumen: Este ensayo se basa en las preocupaciones sobre el surgimiento del término *larp* en la cobertura mediática de fenómenos políticos, especialmente en los medios de periodismo alternativo. El término, que proviene del acrónimo de *live action role-play*, se refiere a una práctica lúdica que se ha producido en varios lugares del mundo durante al menos 50 años. Sin embargo, su inserción en el contexto político no le atribuyó un significado explícito, por lo que el objetivo de este estudio es identificar los significados utilizados, con el objetivo de sistematizarlos y discutirlos. Como hallazgo, existe un uso peyorativo del término, por lo que el ensayo finaliza proponiendo otras acepciones que se vinculan al término *larp* y que podrían ser apropiadas por la discusión política.

Palabras clave: Comunicación. Análisis de procesos mediáticos. Política. *Larp*.

* Professor de cursos de graduação no Centro Universitário Belas Artes e na Universidade de Sorocaba/Uniso. Doutor em Comunicação pela UNIP. ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-9875-2208>. E-mail: tadeu.rodrigues.iuama@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

A justificativa para a elaboração de um ensaio estava dada. Numa conversa informal com dois outros pesquisadores, nós três – praticantes, pesquisadores e desenvolvedores de larps –, nos espantávamos com o uso da expressão em coberturas midiáticas dos acontecimentos políticos. *Mas o que será que eles querem dizer com isso?* Essa foi uma pergunta que fizemos repetidas vezes. A conversa fez nosso grupo de WhatsApp fervilhar com hipóteses, suposições e pistas.

Nossa dúvida já consiste num problema. Sem falsa modéstia, figuramos entre os maiores conhecedores do tema em território nacional, tanto empiricamente quanto teoricamente. Se nós não sabíamos, será que alguém sabia? A pesquisa exploratória, agora com ares de formalidade mais sólidos do que uma conversa de WhatsApp, também não deu resposta. Daí a tentativa, neste ensaio, não de responder, mas de fornecer as bases para a devida formulação da seguinte pergunta: como o larp chega no jargão da cobertura política?

A atitude aqui é compreensiva (Künsch *et al.*, 2014; Künsch *et al.*, 2016; Künsch *et al.*, 2017a; Künsch *et al.*, 2017b; Passos *et al.*, 2019; Künsch *et al.*, 2019): busca atravessar formas distintas de conhecimento, tais como a produção jornalística e o pensamento científico, irrestrita aos muros disciplinares. Com isso, a intenção é tentar abraçar, talvez um pouco mais, a amplitude do fenômeno, reconhecendo sempre que a resposta final é utópica – e que, por isso, como nos lembrava o poeta Eduardo Galeano, nos faz caminhar.

Por isso, a forma de expressão adotada é o ensaio, uma vez que me implico no texto, mais do que busco com ele explicar algo (Flusser, 1998a). Com isso, ao colocar meus próprios questionamentos estruturados enquanto texto, forneço uma interpretação possível: nada além, mas também nada aquém. A presença do caráter de autoria do ensaio não apenas conversa com a postura epistemológica compreensiva, mas também com as próprias características envolvendo o tema. Nas pesquisas envolvendo os larps, é comum que os pesquisadores percorram um método (auto)etnográfico. Aqui, a autoetnografia, compreendida como “[...] uma forma de pesquisa qualitativa na qual o autor usa uma forma auto-reflexiva de escrita para explorar e descrever sua própria experiência enquanto a conecta a algum contexto mais amplo” (Maccallum-Stewart; Trammell, 2018, p. 368), comparece como complementar e contínua à noção de ensaio. Recorre, ainda, pela estrutura que parte dos dados empíricos para a teorização, a uma inspiração que se relaciona com a teoria fundamentada (Charmaz, 2009; Tarozzi, 2011).

E talvez o primeiro passo nesse caminho seja apontar para quem lê o que, afinal, é compreendido como larp, antes dessa emergência do termo no contexto político. Larp é um jogo, uma mídia, uma linguagem ou uma expressão artística, a depender de quem te responder. Num esforço recente de consolidar diferentes perspectivas teóricas e culturais, reunindo pesquisadores de diversas partes do mundo e com distintas formações, chega-se na seguinte definição:

Larps, como formas de expressão física, existem no limite de várias formas expressivas, devendo sua existência não apenas aos RPGs de mesa e encenações, mas também a brincadeiras de faz de conta infantis, aplicações educacionais e interesses comerciais. Existem alguns princípios gerais que servem como base comum entre as diferentes tradições de larp. Em primeiro lugar, existe a noção de incorporação – que os jogadores irão corporificar seu jogar ao invés de descrever as ações de seus personagens. Em segundo lugar, os jogadores e personagens são geralmente vistos como separados, de forma que as ações dentro do personagem não devem ser confundidas com ações fora do personagem. O aspecto corporificado dos larps frequentemente significa que eles são limitados pelos locais físicos onde são jogados. Da mesma forma, eles são limitados pelo tempo. No entanto, os designers de larps criaram soluções, como narrativas baseadas em cenas para permitir alguma liberdade do “tempo real”. A materialidade é outro aspecto central e diferenciador dos larps (Harviainen *et al.*, 2018, p. 104).

A definição é precisa, embora talvez um pouco hermética. Larps, um substantivo emergente a partir do acrônimo para *Live Action Role-Play*, é uma forma de jogo de representação de papéis (RPG¹). Conforme Sarah Lynne Bowman (2010, p. 11-12):

O termo “RPG” é usado para descrever uma infinidade de práticas, variando de jogos de papel e caneta a jogos de cartas colecionáveis e narrativas de videogame. No entanto, acredito que um verdadeiro “role-playing game” deve envolver alguma combinação dos três elementos principais a seguir. Em primeiro lugar, um role-playing game deve estabelecer algum senso de comunidade por meio de uma experiência narrativa ritualizada e compartilhada entre vários jogadores. Os RPGs também devem envolver alguma forma de sistema de jogo, que forneça a estrutura para a encenação de cenários específicos e a resolução de problemas dentro deles. Por fim, para que um jogo seja considerado “role-playing”, os jogadores devem, em algum nível, alterar seu senso primário de identidade e desenvolver um Eu alternativo por meio de um processo conhecido como alteração de identidade.

Em síntese, RPGs são formas estruturadas e abrangentes de brincadeiras de faz de conta, cujos temas variam de narrativas fantásticas a situações do cotidiano. No caso específico dos larps, a representação é feita fisicamente: os jogadores utilizam seus próprios corpos como plataforma expressiva, por meio do qual geram estímulos uns para os outros. As comparações com o teatro são inevitáveis. Porém, embora certamente existam pontos de contato, diferenças substanciais são percebidas, a ponto de uma nomeação distinta ser solicitada. Sobre essas diferenças, “[...] a principal delas é que uma peça teatral visa um público, enquanto uma partida de larp é destinada apenas a seus participantes. Além disso, as peças teatrais (até mesmo no caso do teatro de improviso) costumam possuir um roteiro mais ou menos fixo” (Iuama, 2021).

A origem da prática é imprecisa. Embora possamos reconhecer precursores em Saturnálias romanas, no ditirambo helênico e em jantares vitorianos, o termo ganha força na segunda metade do século XX. Hoje, encontramos os larps mundo afora em aplicações comerciais (Miklos; Iuama, 2020), educacionais (Kot, 2012), em discussões sobre seu potencial terapêutico (Bowman, 2017), como resistência cultural (Iuama;

¹ Para uma discussão abrangente sobre as dificuldades de uma definição dos RPGs, sugiro a leitura de Zagal e Deterding (2018). Especificamente para os interesses do presente texto, cabe ressaltar que os estudos dos RPGs se situam na interseção entre o ato humano de brincar, os jogos, os papéis psicossociais e a cultura midiática (Deterding; Zagal, 2018).

Miklos, 2019b), como formas de retratar conflitos que ocorrem no nosso mundo concreto (Iuama; Miklos, 2019a), além do interesse predominante, que é o entretenimento.

Do ponto de vista comunicacional, constitui uma dinâmica circular (Flusser, 2014), isto é, os indivíduos encontram-se em condição de responsabilidade entre si; uma mídia participativa (Haggren *et al*, 2021), ou seja, todos os envolvidos são responsáveis pela geração de estímulos, de maneira que é descabido separar emissores de receptores; e uma comunicação erótica (Silva, 2009), uma vez que os estímulos são corporificados.

Longe de afirmar que o entretenimento não deve ser politizado – muitas das discussões do larp, aliás, são especificamente sobre o papel político dessa arte (Kangas; Lopenen; Särkijärvi, 2016) –, a inquietação que (re)surge é sobre qual o caminho percorrido por esse termo que, de uma modalidade lúdica – por vezes diabolizada em discursos preconceituosos perpetrados por religiosos ultraconservadores (Laycock, 2015) – passa a incorporar os jargões da cobertura midiática acerca da política contemporânea.

2 UM CAMINHO (NÃO) PERCORRIDO

Primeiro, foi uma colega pesquisadora dos tempos de doutorado. Em 23 de setembro de 2021, me enviava uma mensagem dizendo que o último episódio ouvido do podcast *Medo e Delírio em Brasília* mencionava o larp (Daltro; Botafogo, 2021). A breve referência é a um thread no *Twitter* feita pelo analista político Seth Abramson. Comparecem duas menções ao termo larp no thread:

Quando você define erroneamente alguém como simplesmente um ‘consumidor de notícias’ indiscriminado em vez de considerá-lo um larper – jogador de larp – você analisa erroneamente suas características e modela erroneamente seu comportamento. [...] O melhor que muitos de nós podemos fazer agora é tentar atrair esses larpers para espaços não relacionados ao jogo, nos quais eles tenham interações não relacionadas ao jogo com participantes que não sejam do jogo – e tentar tornar esses espaços e interações de alto valor de entretenimento que o jogo começa a parecer desnecessário (Abramson, 2020).

Alguns dias depois, no podcast *Papo de Política* (Nery; Dualibi; Coutinho, 2021), publicado em 1º de outubro de 2021, existe uma ênfase – presente no título, na chamada e no primeiro tópico da pauta – à analogia da política como jogo de guerra, com tabuleiro e exércitos metafóricos, e suas supostas estratégias. Embora o tema não sejam os larps, cabe ressaltar a relação íntima entre RPGs e jogos de guerra (Peterson, 2018).

Em 15 de outubro, uma colega dos tempos de mestrado me perguntava se eu havia ouvido o podcast *Foro de Teresina* (Silva; Toledo; Bilenky, 2021) daquela semana. A referência não era ao larp, mas a metáfora do jogo estava presente. O jornalista José Roberto de Toledo, ex-*RedeTV!* e ex-*O Estado de São Paulo*, atualmente na *Revista Piauí*, refere-se ao então presidente brasileiro (Jair Bolsonaro) como *Homo ludens*, termo que ficou famoso nas reflexões de Johan Huizinga (2017), mas que também comparece em textos de Oswald de Andrade (2011) e Vilém Flusser (1998c), entre

outros. Contudo, a referência é feita – ao contrário da conceituação de Huizinga, que coloca o ato de jogar como genitivo da cultura – de maneira pejorativa: Bolsonaro seria jogador porque não é uma pessoa de ação. Independente da ausência de profundidade na menção, ainda assim comparece a relação com o jogo.

Depois, em 4 de dezembro, um dos pesquisadores daquela conversa inicial trazia que o canal *Meteoro Brasil* falava em RPG live action² (Borba; Lesnovski, 2021). A referência utilizada é a postagem *Como chegamos ao “terrivelmente evangélico”?*, feita pelo cientista social Leonardo Rossatto Queiroz. Nela, lemos que:

A teologia do domínio é uma teologia bastante contestável que tem como premissa uma batalha eterna entre “as forças do bem – Deus” e “as forças do mal – Satanás” por todos os espaços. Apesar de ter basicamente nenhum embasamento no texto bíblico, é uma teologia que cativa muitas pessoas, afinal o crente se sente como parte de uma grande batalha entre o bem e o mal, agindo ativamente para que Deus vença Satanás como se todos estivéssemos vivendo um grande RPG live action cósmico, ainda que essa vitória seja no banheiro da sua casa, onde seu filho deixou de ver vídeo pornográfico e agora coloca louvor no Spotify enquanto toma banho (Rossatto, 2021).

Apenas dois dias depois, o segundo pesquisador daquela conversa inicial compartilhava em um grupo de WhatsApp um episódio do podcast *Conversas Paralelas* que trazia o larp já no título (Mizanzuk, 2021). No caso do podcast *Conversas Paralelas*, o fenômeno apresenta características distintas. Carlos Carapanã, o entrevistado, busca definir e explicar o uso do termo larp no contexto político – que é o tema que o episódio propõe, já que o entrevistador lembra que o entrevistado já havia utilizado o termo nesse contexto anteriormente³ –, e não cita fontes, recorrendo sobretudo às suas próprias vivências. Para o entrevistado, o uso da palavra larp na política tem relação com a performance dos políticos, assim como afirma, não é um conceito político, mas um termo recorrente em discussões de internet. Rememora, ainda, sua referência com o jogo *Vampiro: a Máscara* (Achili *et al*, 1999; Carl; Heinig; Woodworth, 2001), e a subsequente perseguição⁴ dos larps pelos evangélicos.

² RPG live action, live action e live são termos utilizados, sobretudo pelos praticantes da década de 1990, para se referir aos larps. No contexto do presente texto, são considerados sinônimos.

³ Não fui capaz de encontrar tal referência anterior. Em levantamento no podcast *Anticast* (disponível em: <https://cutt.ly/eUGDEPm>), a presença de Mizanzuk e Carapanã é registrada nos episódios 313, 320, 331, 345, 364 e 413. Todos foram ouvidos e em nenhum deles escutei a palavra larp ser utilizada. O mais próximo disso é o uso da palavra RPG no episódio 320 (Mizanzuk, 2018), em contexto similar ao que ocorre com o uso do termo larp no episódio do podcast *Medo e Delírio em Brasília* e no vídeo do canal *Meteoro*. Também procurei em episódios do podcast *Viracasacas* (disponível em: <https://cutt.ly/1UHbB9Z>), conduzido por Carapanã. Sem nenhuma pista de como identificar em qual episódio poderia estar tal menção, busquei por episódios que envolvessem menções ao ex-chanceler Ernesto Araújo (no podcast *Conversas Paralelas*, é mencionado que esse é o contexto em que a menção foi feita), assim como fantasias de conspiração. Ao menos nos episódios 88, 116, 236 e 243, tal menção não comparece.

⁴ A perseguição aos larps no Brasil ganha corpo, em grande medida, em decorrência de um homicídio que ocorreu na cidade de Ouro Preto, em 2001, falaciosamente relacionado aos RPGs – caso estudado por Ana Leticia de Fiori (2009; 2014). A discussão sobre as raízes evangélicas de tal perseguição é evidenciada por Laycock (2015).

Uma vez que todas essas menções ocorreram, a decisão foi por escrever o presente texto. Durante a execução, um novo fator compareceu: a publicação de um artigo científico que faz menção a tal relação (Demuru, 2021). De acordo com o professor Demuru (202, p. 324):

[...] teorias da conspiração como QAnon foram definidas, por alguns, como um “jogo” e, em particular como um *Alternate Reality Game* (ARG, *Jogo de Realidade Alternativa*), ou um *Live Action Role Playing* (LARP, *Jogo de Interpretação ao Vivo*). Os primeiros misturam a experiência online e aquela da realidade do dia a dia. São jogos cujo principal objetivo é desvendar mistérios através de indícios que os jogadores encontram na vida real. [...] Os segundos são jogos de representação e interpretação de papéis, ou dito mais simples e diretamente, “jogos de fazer de conta jogados por adultos”. O desenvolvimento do LARP não segue um roteiro preestabelecido e não possui um final fechado. Pelo contrário, seu bom êxito depende da capacidade dos jogadores de se “ajustarem” entre si e trilharem caminhos inusitados, que possam levar a finais inesperados. Um pouco como aconteceu [...] com a invasão do Capitólio de Washington do dia 6 de janeiro de 2021 por parte dos seguidores de QAnon e outros grupos da ultradireita norte-americana, todos devidamente mascarados. Pensemos, a este propósito, em Jacob Chansley, mais conhecido como Jake Angeli, o “Xamã de QAnon”. Lembra de seu corpo tatuado com símbolos oriundos da mitologia nórdica, o chapéu com corna e a cara pintada com as cores da bandeira estadunidense? Eis um exemplo emblemático do porquê QAnon pode ser considerado, sim, um LARP. Ou melhor, uma mistura de um ARG com um LARP, já que, nela, a experiência online e no mundo real se alternam sem fim. Um jogo que Chansley e todos aqueles que invadiram o Congresso dos EUA parecem ter levado excessivamente a sério.

Já chama a atenção existirem três menções, num espaço de tempo tão curto, ao larp no âmbito do jornalismo, já que esse raramente é abordado fora de seu nicho. Mais ainda, o fato de os três veículos – os dois podcasts e o canal do *Youtube* – trazerem o larp no mesmo contexto, que era o da discussão política. Buscando possíveis aproximações, é cabível inferir que: a) os três veículos configuram-se como jornalismo alternativo (Pachi Filho; Souza; Moliani, 2019); b) assumem uma postura crítica ao governo federal em exercício naquele momento; e c) possuem diálogo prene com a cultura pop.

Tanto no *Medo e Delírio em Brasília* quanto no *Meteoro*, o termo surge de maneira similar: uma breve alusão, a partir de leituras de textos de terceiros. Em ambos os casos, duas características comparecem: a primeira é o uso da expressão de maneira iniciática, sem a devida definição – se o público não tem essa referência cultural, não acessará a discussão proposta –; a segunda é que o termo comparece de maneira pejorativa, num contexto de incapacidade de diferenciar fantasia e realidade.

Somado a isso, comparece o fato de que outros dois veículos (os podcasts *Papo de Política* e *Foro de Teresina*) também mencionam jogos, o que nos permite inferir que existiria uma espécie de *Zeitgeist*. Se colocado em relação com o podcast *Conversas Paralelas*, é possível concordar com uma *gamificação da política*, expressão utilizada pelo entrevistado Carlos Carapanã.

Olhando para manifestações internacionais do termo, mais algumas impressões se aglutinam: Walther (2021), ao discutir sobre a invasão do Capitólio, afirma que “[...] a tese central sobre a vida pública estadunidense é que ela é fundamentalmente irreal, uma espécie de role-playing game de ação ao vivo ampliado pela tecnologia digital”; para

Harrington (2020), a metáfora política do larp teria relação com a performance, de maneira que a performance “[...] significa quase o mesmo que ‘larping’, mas com uma carga adicional de cinismo. Então, onde ‘LARPing’ significa ‘representar algo que você gostaria de ser’, ‘performativo’ significa ‘representar algo em que você realmente não acredita’”; para Fernandez (2020), as manifestações de justiça social e racial, tais como o *Black Lives Matter*, “[...] parecem um putsch das elites neoliberais que LARPing⁵ serem revolucionárias”; Martínez (2020), ao discutir o contexto político estadunidense de 2020, afirma que:

Tanto a esquerda quanto a direita estão agora envolvidas em uma luta pelo controle remoto narrativo, um lado querendo assistir a um programa sobre o filho viciado em drogas de Biden, e o outro alegando que é um filme ruim que não vale a pena assistir. [...] Claro, a direita está na vanguarda da mídia aqui há muito mais tempo do que a esquerda. Desde os tempos de nascimento de Obama (uma trama que Trump, uma personalidade de reality shows, promoveu posteriormente) até a saga mais desconcertante de nossa época, o QAnon, a extrema direita viveu em uma Disneylândia política por ainda mais tempo, até sendo pioneira nela. É por isso que eles se destacam em nosso ambiente midiático atual, dominando a distribuição em plataformas como o Facebook, ao mesmo tempo que se entregam a outra crença fantástica: há censura sistemática da mídia de direita que aconteceria. Como acontece com qualquer fandom narrativo, temos os superfãs que se vestem como seus personagens favoritos de um programa e fazem LARP em eventos especiais criados para esse propósito. Esses eventos são os protestos que apimentaram nossos cronogramas quase desde que a COVID começou. É como os nerds de D&D que cresceram para se tornarem cosplayers da Feira da Renascença, ou aqueles reencenadores da Guerra Civil que colocam um quepe de lã e bufam pelo campo de batalha em Gettysburg ou em qualquer lugar no calor do verão. A diferença é o roteiro da narrativa à esquerda, algo vagamente Weimaresco sobre resistir tanto ao fascismo quanto ao racismo, geralmente via desobediência civil misturada com uma quantidade razoável de tumultos (como advogados corporativos jogando coquetéis molotov em carros da polícia). Do outro lado do LARP de Weimar, as milícias de direita com nomes estranhamente cômicos como ‘Oath Keepers’, que aparecem em plena agitação no meio dos protestos, protegendo contra ... o que exatamente? A retórica trata de resistir à invasão do governo e à dominação da elite o tempo todo (e sem perder o ritmo), de alguma forma apoiando a própria polícia e os militares contra os quais todo o seu armamento se destina a se defender. Enquanto isso, os democratas comparecem em ambos os lados adotando personas emocionantes de sacrifício pessoal em face da turbulência política avassaladora e da repressão dos poderes constituídos, sempre encarnados por alguém que não eles próprios.

O texto de Martínez (2020) já é provocador no título. Retomando a frase comumente atribuída a Marx, de que *a história se repete, a primeira vez como tragédia e a segunda como farsa*, o autor adiciona: “[...] a terceira vez como LARP”. Isso permite inferir que o larp entra num contexto decorrente da farsa, próximo ao faz de conta, o que é corroborado quando utilizamos ferramentas de tradução tais como o *Google tradutor*, que, por vezes, entrega fingimento como equivalente em português para o termo larping.

⁵ Parece haver uma falha, uma quebra na sequência da frase. Mas a questão é justamente essa: LARPing é usada como um verbo, sem contextualização ou explicação. “Um putsch das elites neoliberais que estavam ‘desempenhando um papel’ de serem revolucionárias, por exemplo, seria uma tradução possível. Em síntese, é sobre esse tipo de utilização descomedida que o presente ensaio discute.

Até onde consegui rastrear, as primeiras aparições do termo dentro do contexto do jornalismo político emergem nas manifestações *Unite the Right* que ocorreram na cidade estadunidense de Charlottesville, em 2017. O motivo disso é a presença de pessoas utilizando vestimentas de guerreiros, o que levou à associação com o público de larps de fantasia medieval. É significativo que a matéria em questão, do *The Wall Street Journal* (Zimmer, 2017), parte em defesa dos larps, afirmando que a associação do termo com racistas é indevida.

3 O FIM DA PICADA

Existe um padrão em todas essas bifurcações e junções: embora os ares oscilem entre as simulações deliberadas e os devaneios inconscientes, o termo larp sempre comparece num contexto de confusão entre realidade e ficção/fantasia. Tal fato não surpreende, uma vez que essa tem sido a principal alegação de empreendedores morais que promovem o pânico moral contra os RPGs desde a década de 1970 (Laycock, 2015). Ao ampliar a abrangência para os jogos como um todo, e não só os larps, lembro do quanto o jogo, pelo menos no último século, é relegado a essa posição de não-séria, mas que ainda assim tem a capacidade de absorver o jogador (Huizinga, 2017).

O que se destaca é o contexto em que tais perseguições têm ganhado relevo nos últimos anos. Desde a década de 1970, quando crimes grotescos e/ou inexplicáveis ocorrem, os larps/RPGs/jogos são, por vezes, apontados como culpados por gerar isso, sobretudo nos jovens (Laycock, 2015). Ainda de acordo com o autor, tais acusações costumam agir como cortina de fumaça para a real discussão que precisa ser feita, no contexto estadunidense: uma legislação de controle de armas eficiente, que impeça que os indivíduos com ímpetos agressivos (seja qual for a motivação) tenham o potencial destrutivo que detêm pelo acesso às armas. No campo da discussão política, a polarização se faz entre uma esquerda defensora do controle de armas e uma direita defensora do controle de jogos.

No Brasil, um registro patente da perseguição institucional aos RPGs é a existência de legislações que proíbem a comercialização desses jogos: a primeira, de Vila Velha (2002) – revogada em maio de 2021 –, e a segunda, de Guarapari (2005) – ainda em vigor. E, ao ampliar o escopo para outras formas de jogo, cabe a menção ao Projeto de Lei para a criminalização do desenvolvimento e da comercialização de videogames – pauta ressonante com declarações do vice-presidente do período, Hamilton Mourão – em resposta ao massacre ocorrido numa escola em Suzano (IG, 2019). Salta aos olhos a incoerência de setores da política notoriamente favoráveis à liberação de armamento, assim como a (descomedida) liberdade de expressão, desempenharem essa cruzada (e a metáfora religiosa aqui não é fortuita) contra os jogos.

Contudo, a novidade no fenômeno recente, abordado no tópico anterior, é que o uso do larp enquanto jargão político salta para as bocas progressistas. Afinal, não são mais as vozes conservadoras que acusam os RPGs de promoverem confusão entre realidade e fantasia. Longe das alegações falaciosas da sedução de jovens inocentes para uma prática (na melhor das hipóteses) maléfica (Laycock, 2015), ou mesmo de ardis retóricos, ainda assim permanece a pecha de promotor de devaneios.

Minha inferência, nesse sentido, é que, após cerca de quatro décadas de pânico moral aos RPGs, esvaziam-se as (injustificáveis) justificativas, ou até mesmo o reconhecimento do espectro político e religioso do qual estas se originaram, mas permanece o estigma (Goffman, 2021). Se os larps (e, por consequência, seus praticantes) são tidos como desacreditáveis, o larp, agora no contexto político, carrega essa mesma alusão a uma versão corrompida de jogo, na qual os políticos a quem esse fenômeno é conjugado partilham dessa mesma posição de impor (na pior das hipóteses) ou se perder em devaneios de (na melhor das hipóteses) uma *realidade alternativa* – para evocar aqui os ARGs, outros jogos frequentemente colocados no mesmo contexto.

Os setores progressistas, talvez de maneira desatenta, propagam o mesmo rótulo de desviante (Becker, 2008), necessário para o processo de pânico moral (Cohen, 2002), que tanto prejudicou e prejudica a imagem que os larps detêm junto aos meios de comunicação (Laycock, 2015; White, 2018). O receio que se faz pertinente é que, talvez sem perceber, fomentem os argumentos contrários aos anseios políticos no que diz respeito às legislações armamentistas. Afinal, nessa retórica, o acesso às armas nunca deve ser culpado, já que tal peso sempre recai em outra coisa: os quadrinhos subversivos, as músicas endemoniadas, os filmes degenerados, os videogames violentos e, por que não, os larps delirantes.

4 POR UMA VEREDA MAIS AUSPICIOSA

A entrada do larp como jargão político não me soa como algo errado ou indesejável. Pelo contrário. Talvez a encruzilhada entre larp e política possa beneficiar ambos. Mas isso não ocorrerá se permanecer no mesmo quadro de sentidos que a ilusão, o devaneio, o absurdo, a apofenia e o delírio.

O quadro de sentidos vinculados ao termo larp, no contexto político, pode ser outro. Dizer que alguém está fazendo larp na política pode significar que tal pessoa possui grande capacidade empática – afinal, a empatia é uma característica evocada e desenvolvida nos larps, como demonstra Bowman (2010). Dizer que um político está fazendo larp pode significar que ele está pensando em políticas de inclusão – afinal, a inclusão é algo constatado quando nos deparamos com casos como o de pessoas identificadas com o transtorno do espectro autista que, por meio dos larps, desenvolveram habilidades sociais (Vice, 2015). Dizer que essa é uma política digna de um larp pode significar que ela é menos autoritária, pautada pela horizontalidade – afinal, essa é a estrutura lúdica e comunicacional basilar dos larps (Iuama, 2021). Dizer que uma ação política parece um larp pode significar que se busca promover um ambiente seguro para o debate e a experimentação, sobretudo com as diferenças – afinal, “[...] o LARP pode mudar o mundo, porque permite que as pessoas entendam que humanos sob pressão podem agir de maneira diferente do que na vida normal, quando você está seguro”, como afirmou Heikki Holmås, ex-Ministro do Desenvolvimento Internacional norueguês (Giæver, 2012).

Os larps são participativos. A política, idealmente, também. Tributemos à definição platônica do termo, para quem participação significa unir sem confundir

(Sousa, 2005). Nesse sentido, o larp é participativo não apenas porque participamos, uns com os outros, dele. É participativo também porque fantasia e realidade se unem, sem, contudo, se confundirem. Quando inotido em seus limites de espaço e tempo, ou círculo mágico, um jogo se corrompe (Huizinga, 2017). Se confunde, como é o caso dessas realidades conflitantes que aparecem nas campanhas de desinformação promovidas por alguns políticos (Pereira, 2021), a política não é participativa – e, portanto, não é larp. Se não une, como é o caso dos discursos de ódio disseminados por alguns políticos (Silva; Francisco; Sampaio, 2021), a política não é participativa – e, portanto, não é larp.

Retomo Flusser. Para o ensaísta:

A política é definida [...] como o campo da atividade humana que se localiza entre o campo do mero funcionamento automático (economia) e o campo da contemplação pura (teoria). [...] A política é vivenciada de uma maneira por um homem econômico que se libertou o suficiente para politizar-se, e de outra maneira, por um homem teórico que decidiu engajar-se nela. [...] Sugiro que para o homem teórico a política é um jogo. isto é, para falarmos platonicamente, um diálogo na feira. O homem teórico condescende em participar dele. Ele é o filósofo-rei que proíbe a entrada na sua república aos artistas, esses homens econômicos que se politizaram. E sugiro que estes artistas não brincam com o filósofo, não dialogam com ele, porque para eles a política não é um jogo, mas coisa séria, a saber: discurso (Flusser, 1998b, p. 103).

O pensamento é provocador, no sentido de que, no lugar de concordar ou discordar, é mais pertinente pensar a partir dele. Minha primeira contestação diz respeito a uma visão na qual política, filosofia e arte são estanques: olhando compreensivamente, é coerente pensarmos que essas três manifestações humanas são complementares.

Se, na comunicologia flusseriana, diálogo e discurso são duas faces dos processos comunicacionais (Flusser, 2014), então mais justo seria um jogo sério, um amálgama entre discurso e diálogo que faz com que o indivíduo, na política, se comunique tanto com os aspectos econômicos quanto com os aspectos teóricos. Mas que não seja o diálogo teórico vazio, nem o discurso econômico impotente. Uma política que comunique – ou que une, que vincula, ou qualquer que seja o sinônimo utilizado para se referir a essa condição existencial do humano, que se faz na relação.

O larp, nesse sentido, não é uma panaceia. Mais ainda: não é incólume. Evidenciar os larps que unem não quer dizer que se esqueça que existem jogos que discriminam e excluem (Trammell, 2018). Tampouco evidenciar os larps que não confundem é ignorar que, potencialmente⁶, tais jogos promoveriam um anuviar entre a realidade e a fantasia.

Evidenciar o potencial salutar dos larps é afirmar que, num mundo tão pautado pelo embaralhamento entre fato e ficção – como é o caso do mundo político e sua

⁶ Não existem evidências, ou relatos concretos confiáveis, de tais confusões. Contudo, assim como ocorre com qualquer manifestação ficcional – ou mesmo em casos não-ficcionais, é importante atestar –, os larps poderiam causar rupturas na percepção da realidade em indivíduos que se encontram em algum estado de fragilidade psíquica.

epidemia de desinformação, que nega até mesmo as reais e concretas, como a pandemia de coronavírus que assolava a população mundial naquele momento –, talvez encontremos, nesses jogos, as habilidades necessárias para voltar a tecer o véu que separa a realidade da fantasia (Laycock, 2015). É evocar a união necessária para que um fenômeno participativo aconteça, num mundo tão pautado por autoritarismos e exclusões.

5 CONCLUSÃO

O texto, em algum momento, precisa acabar. Mas a inquietação, não. A emergência do termo atesta o quanto ainda se faz necessário pesquisar. Afinal, mesmo no caso dos veículos que buscaram explicar o que queriam dizer com larp, a predominância foi por informações desconstruídas, incompletas e crípticas. Mesmo assim, continuam usando o termo.

Eu poderia afirmar que tais indivíduos não têm a menor obrigação de saber o que quer dizer larp (para mim, não apenas um tema de estudo, mas também uma prática de vida). Mas eu não gostaria de seguir esse caminho. Gostaria, no lugar disso, de poder contribuir com o desvelar desse(s) significado(s), para que, quem sabe, a utilização futura do termo evoque características menos pejorativas. É por isso que escrevi este ensaio, e por isso que continuo pesquisando o tema. As implicações políticas só me motivam ainda mais, colocadas agora em relação com o projeto de pesquisa que conduzo.

Os políticos representam papéis, é fato. Fazem isso, muitas vezes, de maneira coletiva. Conduzem suas ações por caminhos sem roteiros e com destinos inesperados. Tomam por base nossa realidade cotidiana, mas adicionam camadas – sejam elas as distopias causadas pela desinformação ou as utopias de futuros melhores que perseguimos cheios de esperança. Causam enlevo, ou seja, nos absorvem e nos maravilham (ou aterrorizam). Tudo isso faz com que a política esteja estranhamente próxima dos larps.

Mas os larps começam e acabam. Quando existe uma distorção perene da realidade cotidiana, seja ela presente nos mundos internos de um político, ou projetada para convencer outras pessoas, não estamos mais falando de larp. Estamos falando de ardis cuidadosamente arquitetados, ou de cosmovisões divergentes da realidade de consenso. Já não é mais larp e, é importante dizer, tampouco política.

REFERÊNCIAS

ABRAMSON, S. QAnon is an ARG (Alternate Reality Game). *Twitter*, 16 dez. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/hUWoCUA>. Acesso em: 29 dez. 2021.

ACHILI, J. et al. *Vampiro: a máscara: um jogo de narrativa de horror pessoal*. São Paulo: Devir, 1999.

ANDRADE, O. de. A crise da filosofia messiânica. In: ANDRADE, Oswald de. *A utopia antropofágica*. São Paulo: Globo, 2011. p. 138-215.

BECKER, H. S. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

- BORBA, Á. ; LESNOVSKI, A. André Mendonça no STF: as consequências. *Meteoro Brasil*, 4 dez. 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/EUQ7v7g>. Acesso em: 29 dez. 2021.
- BOWMAN, S. L. *The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson: McFarland, 2010.
- BOWMAN, S. L. Imaginação ativa, individuação e narrativas de role-playing. *Triade*, v. 5, n. 9, jun. 2017, p. 140 -157. Disponível em: <https://cutt.ly/jUcdKb2>. Acesso em: 27 dez. 2021.
- CARL, J. ; HEINIG, J. ; WOODWORTH, P. *Teatro da mente: Leis da noite*. São Paulo: Devir, 2001.
- CHARMAZ, K. *A construção da teoria fundamentada: guia prático para análise qualitativa*. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- COHEN, S. *Folk devils and moral panics: the creation of the Mods and Rockers*. London; New York: Routledge, 2002.
- DALTRO, P. ; BOTAFOGO, C. Dia 996 | ONU & ARG | 21/09/21. *Medo e delírio em Brasília*, 22 set. 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/EUQ8lin>. Acesso em: 29 dez. 2021.
- DE FIORI, A. L. Impressões etnográficas do Tribunal do Júri do assassinato de Aline Silveira Soares: o caso da morte do RPG. *Ponto Urbe*, n. 5, 2009. Disponível em: <https://cutt.ly/wUHgf9u>. Acesso em: 3 jan. 2022.
- DE FIORI, A. L. Drama social e narrativas do assassinato de Aline. *Cadernos de Campo*, v. 22, n. 22, p. 275-288, 2014. Disponível em: <https://cutt.ly/LUHfNyi>. Acesso em: 3 jan. 2022.
- DEMURU, P. Política, magia, semiótica: como resistir ao populismo autoritário e suas fantasias conspiratórias. *Acta Semiotica*, n. 2, 2021, p. 318-341. Disponível em: <https://cutt.ly/dUG6Sek>. Acesso em: 29 dez. 2021.
- DETERDING, S. ; ZAGAL, J. P. The many faces of role-playing game studies. In: ZAGAL, J. P. ; DETERDING, S. (Eds.). *Role-playing game studies: transmedia foundations*. New York: Routledge, 2018. p. 1-16.
- FERNANDEZ, A. M. The Communist LARP. *The American Mind*, 9 jan. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/kUGBBGi>. Acesso em: 3 jan. 2022.
- FLUSSER, V. Ensaios. In: FLUSSER, V. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998a, p. 93-98.
- FLUSSER, V. Política e Língua. In: FLUSSER, V. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998b. p. 99-104.
- FLUSSER, V. *Fenomenologia do brasileiro*. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998c.
- FLUSSER, V. *Comunicologia: reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- GLÆVER, O. P. LARPs can change the world. *Imagonem*, 27 mar. 2012. Disponível em: <https://cutt.ly/PUH93GC>. Acesso em: 3 jan. 2022.
- GOFFMAN, E. *Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada*. Rio de Janeiro: LTC, 2021.
- GUARAPARI. *Lei n. 2.506*, de 14 de setembro de 2005. Dispõe sobre a proibição de comercialização em bancas de jornais e revistas e em estabelecimentos congêneres de jogos de rpg - role-playng game e dá outras providências. Disponível em: <https://cutt.ly/JUHz3LP>. Acesso em: 3 jan. 2022.
- HAGGREN, K. et al. *Artes Participativas*. Votorantim: Provocare, 2021. Disponível em: <https://archive.org/details/artes-participativas>. Acesso em: 29 dez. 2021.
- HARRINGTON, M. The World According to LARP. *UnHerd*, 15 jul. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/TUGCKcl>. Acesso em: 3 jan. 2022.
- HARVIAINEN, J. T. et al. Live-Action Role-Playing Games. In: ZAGAL, J. P. ; DETERDING, S. (Eds.). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 2018. p. 87-106.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2017.
- IG Brasil. Deputado bolsonarista quer proibir a venda de videogames "violentos" no Brasil. *Último segundo*, 3 abr. 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/OUHvzQW>. Acesso em: 3 jan. 2022.
- IUAMA, T. R.; MIKLOS, J. Larp sem fronteiras: um estudo sobre como os territórios ocupados palestinos refletem nas práticas lúdicas em diferentes países. *Revista Fronteiras (Online)*, v. 21, p. 52-59, 2019a. Disponível em: <https://rb.gy/0vukd0>. Acesso em: 18 nov. 2023.
- IUAMA, T. R.; MIKLOS, J. Comunicação cidadã e ecológica: experiência de resistência cultural contemporânea a partir da atuação do larp no Centro Cultural da Juventude de São Paulo. *Liberio*, v. 22, p. 121-133, 2019b. Disponível em: <https://shorturl.at/fqzD8>. Acesso em: 18 nov. 2023.

- IUAMA, T. R. *A arte do encontro: ludocomunicação, larps e gamificação crítica*. Votorantim: Provocare, 2021. Disponível em: <https://archive.org/details/iuama-2021-a-arte-do-encontro>. Acesso em: 18 nov. 2023.
- KANGAS, K. ; LOPONEN, M. ; SÄRKIJÄRVI, J. (Eds.). *Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action*. Helsinki: Ropecon ry, 2016. Disponível em: <https://cutt.ly/3Ucgv5W>. Acesso em: 27 dez. 2021.
- KOT, Y. I. Educational Larp: Topics for Consideration. In: BOWMAN, S. L. ; VANEK, A. (Eds.). *The WyrdCon Companion 2012*. City of Orange: WyrdCon, 2012, p. 118-127. Disponível em: <https://cutt.ly/WUv6LHW>. Acesso em: 28 dez. 2021.
- KÜNSCH, D. A. et al (Org.). *Comunicação, diálogo e compreensão*. São Paulo: Plêiade, 2014. Disponível em: <https://cutt.ly/RUx7fe8>. Acesso em: 27 dez. 2021.
- KÜNSCH, D. A. et al (Org.). *Comunicação e estudo e práticas de compreensão*. São Paulo: UNI, 2016. Disponível em: <https://cutt.ly/EUx7F5j>. Acesso em: 27 dez. 2021.
- KÜNSCH, D. A. et al (Org.). *Para compreender o método da compreensão*. São Paulo: UNI, 2017a. Disponível em: <https://cutt.ly/SUx7C0A>. Acesso em: 27 dez. 2021.
- KÜNSCH, D. A. et al (Org.). *Produção de conhecimento e compreensão*. São Paulo: UNI, 2017b. Disponível em: <https://cutt.ly/OUx72KI>. Acesso em: 27 dez. 2021.
- KÜNSCH, D. A. et al (Org.). *Pensar com o signo da compreensão*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/dUx5f1P>. Acesso em: 27 dez. 2021.
- LAYCOCK, J. P. *Dangerous Games: What the Moral Panic Over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland: University of California Press, 2015.
- MACCALLUM-STEWART, E. ; TRAMMELL, A. Role-Playing Games as Subculture and Fandom. In: ZAGAL, J. P. ; DETERDING, S. (Eds.). *Role-Playing Game Studies*: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018. p. 364-378.
- MARTÍNEZ, A. G. Third Time as LARP: Bruno Mações and American Magical Realism. *The Pull Request*, 28 out. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/BUG25Ke>. Acesso em: 3 jan. 2021.
- MIKLOS, J.; IUAMA, T. R. Priori Incantatem: uma discussão sobre a colonização do imaginário no larp blockbuster. *InTexto*, p. 290-304, 2020. Disponível em: <https://shorturl.at/alqGW>. Acesso em: 18 nov. 2023.
- MIZANZUK, I. AntiCast 320 – Trump: Fofquinhas de Fogo e Fúria! *Anticast*, 11 jan. 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/mUG7SYS>. Acesso em: 03 jan. 2022.
- MIZANZUK, I. #12 - LARPs na política e a tal guerra cultural com Carapanã. *Conversas Paralelas*, 2 dez. 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/bUQ75of>. Acesso em: 29 dez. 2021.
- NERY, N. ; DUALIBI, J. ; COUTINHO, M. Papo de Política #81: o tabuleiro do “War eleitoral”. *Papo de Política*, 1 out. 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/RUGPJYV>. Acesso em: 29 dez. 2021.
- PACHI FILHO, F. F.; SOUZA, R. B. R. de; MOLIANI, J. A. Os conceitos diferenciados de comunicação e jornalismo alternativos e o mapeamento da produção acadêmica brasileira recente. *Comunicação & Sociedade*, v. 41, n. 2, maio/ago. 2019, p. 5-28. Disponível em: <https://cutt.ly/IUWqBcu>. Acesso em: 29 dez. 2021.
- PASSOS, M. Y. et al (Org.). *Agir com o signo da compreensão*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/uUx5yw2>. Acesso em: 27 dez. 2021.
- PEREIRA, M. R. A desinformação como estratégia política: uma análise dos tweets de ataque à imprensa postados por Jair Messias Bolsonaro no ano de 2019. *Aquila*, v. 1, n. 24, p. 97-110, jan. 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/xUJwaCc>. Acesso em: 3 jan. 2022.
- PETERSON, J. Precursors. In: ZAGAL, J. P. ; DETERDING, S. (Eds.). *Role-Playing Game Studies*: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018. p. 55-62.
- ROSSATTO, L. Como Chegamos ao “Terrivelmente Evangélico”?. *Nada novo no front*, 1 dez. 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/CUWuS4m>. Acesso em: 29 dez. 2021.
- SILVA, F. B. e; TOLEDO, J. R. de; BILENKY, T. #172: Falta comida, sobra apetite. *Foro de Teresina*, 15 out. 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/FUGTyL5>. Acesso em: 29 dez. 2021.
- SILVA, L. R. L. ; FRANCISCO, R. E. B. ; SAMPAIO, R. C. Discurso de ódio nas redes sociais digitais: tipos e formas de intolerância na página oficial de Jair Bolsonaro no Facebook. *Galáxia*, v. 46, n. 46, 2021, p. 1-26. Disponível em: <https://cutt.ly/hUJwDbr>. Acesso em: 3 jan. 2022.

SILVA, M. C. C. *A pele palpável da palavra: a comunicação erótica em Oswald de Andrade*. Sorocaba: Provocare, 2009.

SOUSA, M. A. de. Brochard e Platão: sobre a teoria da participação (méthexis). *Academos*, v. 1, n. 1, 2005, p. 70-79. Disponível em: <https://cutt.ly/KUH3EoX>. Acesso em: 3 jan. 2022.

TAROZZI, M. *O que é a grounded theory?* Metodologia de pesquisa e de teoria fundamentada nos dados. Petrópolis: Vozes, 2011.

TRAMMELL, A. Representation and Discrimination in Role-Playing Games. In: ZAGAL, J. P. ; DETERDING, S. (Eds.). *Role-Playing Game Studies*: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018. p. 440-447.

VICE Staff. LARPing Saved My Life. *Profiles*, 7 out. 2015. Disponível em: <https://cutt.ly/bUH25GZ>. Acesso em: 3 jan. 2022.

VILA Velha. *Lei n. 3.909*, de 15 de março de 2002. Proíbe a comercialização do jogo rpg (role playing game) no município de vila velha e dá outras providências. Disponível em: <https://cutt.ly/TUHx10S>. Acesso em: 3 jan. 2022.

WALTHER, M. The limits of LARPing: America's play-acting of civil war briefly turns real. *The Week*, 7 jan. 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/rUGBPxR>. Acesso em: 3 jan. 2022.

WHITE, W. J. Communication Research and Role-Playing Games. In: ZAGAL, J. P.; DETERDING, S. (Eds.). *Role-Playing Game Studies*: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018. p. 337-345.

ZAGAL, J. P. ; DETERDING, S. Definitions of “Role-Playing Games”. In: ZAGAL, J. P.; DETERDING, S. (Eds.). *Role-Playing Game Studies*: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018. p. 19-51.

ZIMMER, B. ‘LARPing’: An Often Misused Term for Role-Playing. *The Wall Street Journal*, 25 ago. 2017. Disponível em: <https://cutt.ly/qUG4qU8>. Acesso em: 3 jan. 2022.



Este texto está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.