

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS
MESTRADO PERFORMANCES CULTURAIS INTERDISCIPLINAR

LOVECRAFT, JOGOS E PERFORMATIVIDADES:
ROLEPLAYING GAMES E A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS COLETIVAS.
Linha de Pesquisa: ESPAÇOS, MATERIALIDADES E TEATRALIDADES

Marcus Fabrício Maggioli

Goiânia 2016

INTRODUÇÃO

O presente projeto se propõe a uma análise das mecânicas inerentes aos role-playing1 games (RPG). Surgido em 1974, com o sistema Dungeons & Dragons, e tendo como bases os jogos de guerra (Kriegspiel) datados do século XIX (PETERSON, 2012), o RPG tem por características principais a narrativa criada conjuntamente pelos participantes e as profundas relações com o jogo teatral. Esta relação também é bastante próxima das origens do psicodrama, tal qual proposto por Jakob L. Moreno¹

“The Role-playing prescribed by Moreno required patients to improvise in a situation dictated by their therapists: effectively, to simulate a person in that fictional circumstance [...] Moreno recommended exploring roles as a means to understand or improve role performance in real situations. Role-playing may be considered as an experimental procedure, a method of learning to perform roles more adequately”² (PETERSON; 2012, p. 374)

Este espaço de vivência, apartado da vida cotidiana, também é destacado por Huizinga em seu livro *Homo Ludens*. Vinculadas ao universo do jogo, e também cercadas por uma ritualização, estas simulações permitem uma inserção gradual do neófito em círculos delimitados (HUIZINGA, 1999). O autor ainda destaca que o jogo é inerente a condição humana, estando vinculada a nossa história e em vários momentos da civilização, funcionando como uma parte essencial do processo civilizatório (HUIZINGA, 1999).

Os jogos de RPG são caracterizados, assim como normalmente acontece nos ambientes lúdicos, pelo seu deslocamento do espaço de vivência cotidiana para um não lugar, uma liminaridade, usando a terminologia de Van Genep. (GENNEP, 2013). Embora circunscritos a um espaço real, a mesa de jogo, o RPG permite aos participantes uma entrega ao fluxo de ação dentro deste espaço de jogo altamente ritualizado, este transporte³ permite aos participantes uma experiência catártica.

¹ O uso do termo roleplay no presente trabalho está condicionado às fontes consultadas. Quando dentro do universo de jogo (assim como nas traduções e notas de rodapé) dei preferência, no entanto pela forma adotada nos anos 90, Roleplay, quando da popularização deste modo de jogo no Brasil, tal qual ocorreu com os termos RPG e RPGista (utilizando-se desta grafia, e cuja a designação é jogador de RPG).

² O roleplay prescrito por Moreno requeria que os pacientes improvisassem uma situação ditada pelo terapeuta: simular uma pessoa naquela situação ficcional [...] Moreno recomendava a exploração de papéis como uma forma de compreender e aperfeiçoar o desempenho em situações reais. O roleplay era considerado um processo experimental, um método de se desempenhar papéis de forma mais adequada

³ Tal qual descrito por Richard Schechner em seu artigo, Transportados e Transformados. Uma diferença essencial aqui se dá quanto ao Transe. Nas partidas de RPG nem sempre há um transe, como no teatro ou nos rituais, mas toda o restante da dinâmica processual persiste. Há a dupla consciência do Duplo

Neste ambiente de jogo os participantes criam personas com as quais passaram a interagir buscando a elaboração de uma narrativa coletiva e colaborativa. Há aqui um distanciamento do teatro e uma aproximação com os laboratórios e jogos teatrais

Neste se lançar os participantes podem experimentar uma reflexão sobre seus ambientes e vivências originários, gerando um desvelar que pode então ser transportado para a vivência cotidiana. A anagnórise gerada *in game* pode então acarretar profundas mudanças no indivíduo, mudanças estas que podem acarretar uma reintegração ou mesmo uma revolução junto ao indivíduo no seu retorno ao cotidiano.

Negativo, a dinâmica dos múltiplos transportes que levam a uma transformação. Mesmo a espacialidade dual se mostra presente e essencial ao jogo, motivo que eleva o RPG, constantemente, à categoria de metajogo.

JUSTIFICATIVA

Os jogos fazem parte essencial do processo que permitiu a estruturação do homem num ambiente social. Seu papel de simulação de realidades permite que o indivíduo vivencie outros contextos, futuros ou apenas relacionados à uma transição entre momentos sociais diversos, como destaca Van Gennepe: “A vida social, qualquer que seja o tipo de sociedade, consiste em passar sucessivamente de uma idade a outra e de uma ocupação a outra” (GENNEPE; 2013, p.24). Trata-se de um processo contínuo pelo qual passamos sazonalmente quando inseridos numa sociedade. Vivemos eternamente entre fases, entre momentos. Infância, juventude, vida adulta. Experiência acadêmica e mercado de trabalho.

Sob esta ótica o espaço ritual reservado ao jogo permitiria uma maleabilidade quanto a estas experiências, levando a uma simulação da vivência dentro de um ambiente controlado. Os jogos de RPG são completamente baseados nesta simulação, exigindo um constante equilíbrio entre a vivência real dos jogadores envolvidos e a experiência in game.

Geralmente os role-playing games são desenvolvidos por dois tipos de atores: um narrador, responsável por elaborar a base da narrativa e conduzir a sessão de jogo. Cabe ao narrador criar a ambientação e descrever o mundo onde os demais participantes interagem. Aos demais participantes, geralmente designados player characters (PCs ou PJs, personagens dos jogadores), cabe o papel de interagir naquele ambiente criado pelo mestre, tomando decisões e desenvolvendo a história. É importante destacar que, geralmente, a mediação entre os envolvidos é presencial e imediata, e o jogo se desenvolve por meio de conversa e representação.

Para a condução deste projeto de pesquisa será utilizado o sistema *Call of Cthulhu*⁴, baseado nas obras de H. P. Lovecraft, autor norte-americano de literatura fantástica. Lovecraft é hoje considerado um dos maiores autores de horror surgidos no século passado, com profundas influências do gótico, suas obras apresentam o homem em conflito com um universo em constante mudança, onde a ciência se presta a desmistificar segredos ancestrais, experiências religiosas e a constante busca do homem

⁴ Um dos Deuses presentes na cosmologia de Lovecraft. Embora não seja uma entidade absoluta dentro deste universo, Cthulhu se tornou o mais conhecido dentro do panteão. Em grande parte, isso aconteceu devido a sistematização deste panteão ficcional realizada por August Derleth após a morte de Lovecraft. Sobre o jogo *Call of Cthulhu* é importante ressaltar que, embora se trate de um jogo suas contribuições e sistematizações também fazem parte da mitologia canônica do universo lovecraftiano.

pelo conhecimento. Escritor extremamente prolífico, Lovecraft agregou ao seu redor outros escritores e, de forma coletiva, eles criaram um universo ficcional hoje conhecido como Cthulhu Mythos⁵.

“As Lovecraft developed his pseudomythology from tale to tale – incorporating such elements as an entire New England topography, with such cities as Arkham, Kingsport, Dunwich, and Innsmouth; a growing library of “forbidden” books, such as the Necronomicon of the mad Arab Abdul Alhazred, with provided glimpses of the cosmic entities and their encounters with human beings, [...] readers and fellow writers began noticing a curious coherence in the mythic background.”⁶ (JOSHI in LOVECRAFT; 2011, p. XII)

Este caráter colaborativo da obra lovecraftiana foi essencial para a escolha do autor. Tal qual citado anteriormente, os jogos de RPG se utilizam de uma estrutura narrativa processual e colaborativa. Também já mencionado será o uso do sistema Call of Cthulhu, com uma ambientação totalmente voltada para o universo lovecraftiano, e com focos definidos na narrativa e interpretação como elementos de construção colaborativa.

“Gaming is social. Roleplaying brings together a number of people in order to form a communal fantasy often more verdant and imaginative than one person could ever create. [...] There’s also needs to be cooperation between players and the keeper. Though the keeper masterminds the world and sets up and runs the details, the game remains a game for him or her as well [...]”⁷. (PETERSEN & WILLIS; 2005, p. 25 – 26)

⁵ Forma pela qual a obra de Lovecraft, assim como as contribuições de outros escritores para a mitologia geral deste universo ficcional, ficou conhecida. O termo, no entanto, engloba apenas uma parte da obra do autor. Suas demais vertentes são o Dream Cycle, a fase sobrenatural, sem maiores ligações com a grande mitologia abordada nas outras duas vertentes e finalmente seus ensaios, onde ele abordava uma série de temas relacionados aos seus interesses pessoais. Destes ensaios destaca-se a obra “O horror sobrenatural na literatura”, onde ele analisa elementos de várias obras clássicas do horror.

⁶ Conforme Lovecraft desenvolvia sua pseudomitologia a cada conto, incorporando elementos como outra topografia da Nova Inglaterra, com cidades como Arkham, Kingsport, Dunwick e Innsmouth; uma biblioteca de livros “proibidos”, como o Necronomicon, do árabe louco Abdul Alhazred, que forneciam vislumbres de entidades cósmicas e seus encontros com a humanidade [...] leitores e amigos do escritor começaram a perceber uma curiosa coerência neste bizarro histórico.

⁷ Jogar é um ato social. A interpretação de papéis agrega a pessoas numa fantasia geralmente mais coesa e imaginativa do que uma pessoa sozinha poderia criar [...] Também é necessária a cooperação entre os jogadores e o narrador. Ainda que o narrador gerencie o mundo e cuide de seus detalhes, o jogo ainda assim permanece para ele.

Retornando a parte textual também serão abordados autores que contribuíram com a expansão do universo Lovecraftiano, entre eles é possível destacar August Derleth que, após a morte de Lovecraft ficou responsável por seu espólio e organizou os Cthulhu Mythos da forma como são conhecidos hoje.

TEMA PROBLEMA

Quais elementos imersivos permitem transportar a performance *in game* no RPG *Call of Cthulhu* para o campo da experiência coletiva do universo ficcional de H. P. Lovecraft?

OBJETIVOS

Objetivo Geral

Compreender como os jogos de RPG, enquanto espaços rituais, se apropriam de narrativas prévias e permitem a vivência do universo ficcional de determinado autor por parte dos jogadores envolvidos.

Objetivos Específicos

1. Levantamento bibliográfico referente após três eixos do projeto: Jogos, Performance e Análise literária da obra de H. P. Lovecraft;
2. Realizar Skimming dos eixos levantadas no item anterior;
3. Fichamento das obras escolhidas para a elaboração da monografia;
4. Aprofundar no conceito de jogos segundo a hermenêutica de Gadamer e ancorar com as concepções de jogo estabelecidas por Huizinga, Caillois e Sutton-Smith;
5. Estabelecer as bases teóricas da performance, segundo Schechner e Turner, assim como seus vínculos quanto a performatividade da palavra falada segundo Zumthor;
6. Levantamento historiográfico do RPG (Role-Playing Game) enquanto estrutura de jogo colaborativa;
7. Estabelecer relações entre a estrutura de criação colaborativa e ancorada na oralidade que o RPG possui em paralelo com a palavra falada de Zumthor, Bauman e Austin;
8. Estabelecer relações entre a estrutura de criação colaborativa em diálogo com os conceitos de ritualidade liminar explorados por Genep e Turner;
9. Levantamento de teorias literárias para análise da obra de H. P. Lovecraft;
10. Realizar Skimming das obras levantadas no item anterior;
11. Fichamento das obras escolhidas no item anterior;
12. Seleção de corpo de texto a partir da obra de H. P. Lovecraft;
13. Realizar Skimming das obras levantadas no item anterior;
14. Fichamento das obras escolhidas no item anterior;

1. Levantamento de teorias acerca da espacialidade, focando especialmente na criada pela liminaridade específica do momento ritualizado de jogo buscando conceitualizar o espaço ali experienciado.
 15. Redação dos primeiros capítulos da monografia contendo os elementos metodológicos, bibliográficos e historiográficos do texto;
 16. Qualificação da monografia junto a banca examinadora;
 17. Elaboração da narrativa que será performada como mesa de RPG, visando coleta de material e corpo de texto para análise na reta final do projeto;
 18. Submissão do trabalho, assim como da narrativa elaborada no item anterior, para a comissão ética objetivando a criação de um grupo focal, sob a forma de mesa de jogo de RPG, visando coletar material para a análise integrante da fase final do projeto;
 19. Realização da mesa, Grupo Focal, aplicando conhecimentos elaborados a partir das etapas anteriores: Jogos, performance, ritual, espacialidade e universo ficcional de H. P. Lovecraft;
 20. Análise do corpo de texto produzido;
 21. Redação da parte final do projeto contendo o material coletado e vinculando com as teorias estudadas em momentos anteriores;
 22. Submissão da monografia para a banca examinadora;
 23. Defesa da monografia;
 24. Reelaboração textual de acordo com as correções da banca e visando publicação posterior;
 25. Elaborar, a partir da monografia, uma hipótese visando a continuidade da pesquisa num futuro doutorado.

METODOLOGIA

A primeira parte do trabalho será a seleção de um corpo de texto a ser trabalhado. Para que tal recorte seja feito o principal foco estará vinculado ao conceito de pórtico, tal qual apresentado por Van Gennepe:

“A ideia nele contida é a de que a pessoa desta maneira sai do mundo anterior para entrar em um mundo novo. [...] O pórtico-tabu-de-passageira torna-se neste caso a poterna das muralhas, a porta dos muros de bairro, a porta de casa. [...] De maneira mais precisa é possível dizer que a porta é o limite entre o mundo estrangeiro e o mundo doméstico [...] „atravessar a soleira“ significa ingressar em um mundo novo” (GENNEPE; 2013, p. 36, 37)

Este simbolismo do pórtico está presente em diversos contos do universo lovecraftiano, sendo o espaço individual constantemente molestado por entidades externas e representantes de valores e conceitos alienígenas à humanidade. Um exemplo desta liminaridade pode ser encontrada no conto *The Music of Erich Zann*, (LOVECRAFT, 2011) onde um violoncelista mantém o sobrenatural afastado com sua música. A história se passa quase que em sua totalidade numa residência localizada na Rue d’Auseil referenciando a expressão francesa Au Seil (à soleira). Também no conto *The Strange High House in the Mist* (LOVECRAFT, 2014) os pórticos são elementos de ligação entre o mundano e o sobrenatural.

Outras várias aproximações são possíveis dentro desta mesma temática mesmo em outros autores com criações dentro do *Cthulhu Mythos*, como é o caso do conto *Beyond the Threshold* (DERLETH, 1997) onde mais uma vez espaço cotidiano é perpassado pelo sobrenatural. Após o aprofundamento destas referências o tema da liminaridade e seus rituais serão aplicados na construção de uma narrativa a ser elaborada junto a um grupo focal formado dentro do ambiente acadêmico. Esta aplicação acontecerá sob a forma de uma campanha do RPG *Call of Cthulhu* que ocorrerá durante um semestre letivo.

Com base nos dados coletados neste momento o restante do processo será a compilação e elaboração da tese analisando a construção ritual de narrativas coletivas através deste casamento de jogo, literatura e performance.

Destaco aqui ainda o caráter misto da metodologia aplicada a este projeto. Caráter este destacado por Lieberoth e Roepstorff em *Game Research Methods*:

“Games are a tricky phenomena to study. They exist both as artifacts and practices, and sometimes have consequences reaching far beyond the play context. Fittingly, game researchers are also scattered across disciplines, wich means we rarely use the same tools or vocabular. From a mixed methods standpoint, this is na upside”⁸ (LIEBEROTH & ROEPSTORFF in LANCKOSKI & BJÖRK; 2015, p. 271)

Baseado nesta dificuldade a metodologia mista permite, para o presente projeto, o uso de uma caixa de ferramentas contendo metodologias relevantes a cada momento da pesquisa e a cada especificidade do objeto. Entre as quais posso destacar: Levantamento e revisão bibliográfica dos assuntos e temas aqui abordados; Grupo focal, sob a forma de mesa de jogo; entrevistas realizadas após este momento de jogo.

⁸ Jogos são um fenômeno complexo de se estudar. Eles existem tanto como artefatos quanto práticas culturais e, algumas vezes, possuem consequências que extrapolam, e muito, o contexto de jogo. Para se adequar a isso pesquisadores de jogos também devem buscar várias disciplinas e áreas. O que significa que raramente pesquisadores usam as mesmas ferramentas e vocabulários. De um ponto de vista da metodologia mista, trata-se de um ponto favorável ao campo.

MARCO TEÓRICO DE REFERÊNCIA

Trata-se, portanto de um trabalho pautado em três vertentes distintas, porém vinculadas em um processo unificado. Primeiro existe um interesse no RPG como espaço de simulação e jogo onde elementos cotidianos se misturam a narrativas fantásticas.

Neste ponto o jogo de RPG se presta a uma função ritual com seu espaço de vivência delimitado e restrito aos seus participantes. Há um forte elemento de agregação neste processo. Vínculos estabelecidos no momento de jogo são representativos de vínculos que podem vir a ser levados para momentos externos ao jogo/ritual. Há uma aproximação aqui com os rituais de agregação, tais quais descritos por Van Gennep (2013, p. 30), onde os indivíduos após apartados do contexto habitual passam por diversos processos que diferenciam as realidades envolvidas. É um processo de modificação individual induzida numa manifestação coletiva. Com isso temos uma elaboração do ritual em coordenação com o universo do lúdico.

Ao aproximar o ludismo da poesia falada, assim como dos jogos culturais envolvidos, Huizinga permite uma função catártica para esse “jogar”.

“Todavia há outras formas de poesia [...] que devem ser consideradas atividades culturais realizadas dentro de um espírito agonístico. [...] O que importa aqui não é que esse costume tenha ou não chegado a possuir uma importância prática para a vida cotidiana, e sim que o espírito humano tenha inúmeras vezes visto neste motivo lúdico [...] uma maneira de exprimir, e talvez resolver, os intrincados problemas da vida [...]”. (HUIZINGA; 1999, p. 140)

A terceira vertente da análise está ligada aos elementos verbais e escritos inerentes ao universo do RPG. Para a realização de uma partida é necessária extensa conversação, sendo o elemento base o diálogo. Para tanto utilizaremos dos estudos de Paul Zumthor a respeito da leitura e fala como geradoras de sentidos e espaço potencial de performance (ZUMTHOR, 2007). Mais do que isso ele ressalta que “O que na performance oral pura é realidade experimentada, é, na leitura, da ordem do desejo. Nos dois casos, consta-se uma implicação forte do corpo”. (ZUMTHOR; 2007, p. 35). Ele ainda destaca o imediatismo da performance, especialmente quando vinculada a oralidade. O verbo pertence ao agora, ao ato e ao gesto num processo de constante atualização da fala e do verbo.

A performance ancora os elementos subjetivos no momento de sua realização coletiva.

“Renova-se então uma continuidade que se inscreve nos nossos poderes corporais, na rede de sensualidades complexas que fazem de nós, no universo, seres diferentes dos outros. E nessa diferença reside alguma coisa da qual emana a poesia.”
(ZUMTHOR; 2007, p. 39)

Com base nestes três elementos, jogos (representado, pelo RPG), performance e oralidade propõe-se aqui um estudo baseado neste momento altamente ritualizado gerado pelo espaço de jogo.

CRONOGRAMA

Março/2015 a Junho/2015	Agosto/2015 a Dezembro/2015	Março/2016 a Junho/2016	Agosto/2016 a Dezembro/2016	Janeiro/2017 a Março/2017
<ul style="list-style-type: none"> • Levantamento Bibliográfico; • Leitura e fichamento das obras; • Disciplinas da Grade. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisão bibliográfica; • Disciplinas da grade; 	<ul style="list-style-type: none"> • Redação da parte teórica da Monografia; • Elaboração de narrativa a ser aplicada; • Qualificação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicação da narrativa junto ao grupo selecionado; • Compilação do material coletado; • Análise do material coletado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisão; • Finalização da Monografia; • Defesa.

BIBLIOGRAFIA

AUERBACH, Erich. **Introdução aos Estudos Literários**. São Paulo: Cosac & Naif, 2015.

AUSTIN, J.L. **How to do Things with Words**. 2nd. Ed. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1975.

BARTHES, Roland. **O Grau Zero da Escrita**. 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BAUMAN, Richard. **Verbal Art as Performance**. Long Grove, IL: Waveland Press, Inc, 1984.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007.

BERNE, Eric. **Games People Play**. First Ed. 24th Print. New York, NY: Grove Press, Inc, 1966.

BORDEN, Carol; DRISCOLL, Ian; SCHELLENBERG, James; SZEGO, Chris. **The Cultural Gutter**. ETC. Press, 2010.

BOWMAN, Sarah Lynne. **The Functions of Role-Playing Games**. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2010.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and Games**. Chicago, IL: University of Illinois Press, 2001.

CAMUS, Albert. **O Mito de Sísifo**. 4ª Ed. Rio de Janeiro: Edições Best Bolso. 2014.

CARLSON, Marvin. **Performance – Uma Introdução Crítica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

CHACON, Lourenço. **Ritmo da Escrita**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

COMPAGNOM, Antoine. **O Demônio da Teoria – Literatura e senso comum**. 2ª Ed. 2ª Reimp. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

DERLETH, August. **The Cthulhu Mythos**. New York NY: Barnes & Noble Books, 1997.

DOUGLAS, Mary. **Purity and Danger**. New York NY: Routledge, 2001.

ECO, Umberto. **A Estrutura Ausente**. 7ª Ed. 4ª Reimp. São Paulo: Perspectiva, 2013.

GADAMER, Hans-Georg. **Hermenêutica da Obra de Arte**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

_____, Hans-Georg. **Hermenêutica em Retrospectiva**. 2ª Ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2012.

_____, Hans-Georg. **Verdade e Método**. 15ª Ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

GENNEP, Arnold Van. **Os Ritos de Passagem**. 4ª Ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.

GOFFMAN, Ervin. **Presentation of Self in Everyday Life**. Edinburgh: University of Edinburgh Social Sciences Research Centre, 1956.

HARMAN, Graham. **Weird Realism: Lovecraft and Philosophy**. Washington DC WA: Zero Books by John Hunt Publishing, 2012.

HARMS, Daniel. **The Cthulhu Mythos Encyclopedia**. 3ª Ed. Lake Orion MI: Elder Signs Press, 2008.

HEIDEGGER, Martin. **Being and Time**. Albany. State University of New York Press, 1996.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

JOSHI, S.T. **A Vida de H.P. Lovecraft**. São Paulo: Editora Hedra, 2014.

LANKOSKI, Petri & BJÖRK, Staffan. **Game Research Methods: An Overview**. ETC. Press, 2015.

LIGIÉRO, Zeca. **Performance e Antropologia de Richard Schechner**. Rio de Janeiro: Mauad, 2012.

LIGOTTI, Thomas. **The Conspiracy against the human race – A Contrivance of Horror**. New York NY: Hippocampus Press, 2012.

LOVECRAFT, H.P. **The Complete Fiction**. 2ª Ed. New York NY: Barnes & Noble Books, 2011.

LOVECRAFT, H.P. **The New Annotated H.P. Lovecraft**. New York NY: Liverlight Publishing Corporation, 2014.

MACKAY, Daniel. **The Fantasy Role-Playing Game – A New Performing Art**. Jefferson NC: McFarland & Company Inc., 2001.

MORENO, J.L. **Fundamentos do Psicodrama**. São Paulo: Summus, 2014.

_____, J.L. **O Teatro da Espontaneidade**. São Paulo: Summus, 2012.

_____, J.L. **Psicodrama**. 1ª Ed. 13ª Reimp. São Paulo: Editora Cultrix, 2012.

ORACZ, Michal. **De Profundis – Cthulhu Gaming on the Edge of Madness**. Oxford, UK: Cubicle Seven Entertainment Ltd, 2010.

PETERSEN, Sandy & WILLIS, Lynn. **Call of Cthulhu**. 6ª Ed. Hayward CA: Chaosium Inc, 2005.

PETERSON, Jon. **Playing with the World**. San Diego, CA: Unreason Press LLC, 2014.

SCULL, Andrew. **Madness in Civilization**. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2015.

SCHECHNER, Richard. **Between Theater and Anthropology**. Philadelphia, PA: University of Philadelphia Press, 1985.

_____, Richard. **Performed Imaginaries**. London, UK: Routledge Taylor & Francis Group, 2015.

_____, Richard. **The Future of Ritual**. London, UK: Routledge Taylor & Francis Group, 1995.

STATES, Bert O. **Great Reckonings in Little Rooms**. Berkley, CA: University of California Press, 1987

SUTTON-SMITH, Brian. **The Ambiguity of Play**. First Ed. 2nd Print. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2001.

THACKER, Eugene. **In the dust of this planet [Horror of philosophy, vol 1]**. Washington DC, WA: Zero Books by John Hunt Publishing, 2015

_____, Eugene. **Starry Speculative corpse [Horror of philosophy, vol 2]**. Washington DC, WA: Zero Books by John Hunt Publishing, 2015

_____, Eugene. **Tentacles longer than night [Horror of philosophy, vol 3]**. Washington DC, WA: Zero Books by John Hunt Publishing, 2015.

TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas Narrativas**. 5^a Ed. 2^a Reimp. São Paulo: Perspectiva, 2013.

_____, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. 4^a Ed. 2^a Reimp. São Paulo: Perspectiva, 2014.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e Lugar: A Perspectiva da Experiência**. São Paulo: DIFEL, 1983.

TURNER, Victor. **From Ritual to Theatre: the human seriousness of play**. New York: Performing Arts Journal Inc., 1982.

_____, Victor. **O Processo Ritual**. 2ª Ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.

_____, Victor. **The Anthropology of Experience**. Illinois, IL: University of Illinois Press, 1986.

_____, Victor. **The Anthropology of Performance**. New York, NY: Performing Arts Journal Inc., 1988.

WALTZ, Steffen. **Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games**. ETC. Press, 2010.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O Imaginário**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. 2ª ed. rev e ampl. São Paulo: Cosac & Naif, 2007.