

ROLEPLAYING GAMES NA CONSTRUÇÃO DE RESILIÊNCIA ANTE A INTOLERÂNCIA LGBTQIA+

Jonathan Gonçalves Ricas¹

Me. Rafaella Corrêa de Oliveira²

RESUMO

O objetivo deste trabalho é debater se é viável a junção da psicoterapia com jogos de RPG para intervenção em grupos LGBTQIA+ que sofrem ou sofreram de intolerância de gênero e sexualidade. Para tal, buscou-se observar os estudos do comportamento pelas lentes do treinamento de habilidades sociais. A metodologia utilizada foi a pesquisa exploratória bibliográfica. Diante disso, concluímos que outras pesquisas demonstram a eficácia dos jogos de RPG sobre a adaptação do comportamento, sendo essa intervenção baseada na terapia cognitivo-comportamental e no psicodrama, o que impõe a constatação de que o comportamento e pensamento podem ser adequados para apresentar respostas e qualidade de vida mais saudáveis ante a intolerância.

Palavras-chave: Identidade; LGBT; Psicodrama; Relações Sociais; *Roleplaying Games*.

I - INTRODUÇÃO

A sociedade vem desde sempre se alterando e se adaptando para novas necessidades que surgem com o passar do tempo, assim suas culturas, tecnologias, expressões, e modas estão em constante ciclo de renovação (Mendonça & Feitosa, 2007).

Segundo Senem&Caramaschi (2017) as maneiras que as pessoas se identificam também fazem parte desse ciclo, onde novos termos para sexualidades e gêneros são criados para melhor incluir um grupo que não se sente pertencente aos outros já existentes. Desse modo, nos dias atuais encontramos termos que

¹ *Discente do curso de Psicologia UNVIERSO – SG*

² *Docente do curso de Psicologia UNVIERSO - SG*

descrevem indivíduos que fogem do padrão cisgênero-heteronormativo que está instituído tão visceralmente na sociedade (Santos & Figueiredo, 2021; Ferreira, 2021).

De acordo com Bonassi (2017) o termo cisgênero se refere às pessoas que se identificam com o gênero atribuído em seu nascimento, sendo sempre dicotômico; definindo a cisnormatividade como “um conceito que [...] denota a normalidade que legitima como saudáveis, naturais e verdadeiras apenas as pessoas que se identificam com o sexo que lhes foi designado ao nascimento, sempre assumindo a binariedade homem/mulher.” (p. 6)

Enquanto a heteronormatividade para Mélo (2012) é quando as diferenças de gênero em suas relações são resumidas às genitais, e isso se revela na visão onde o corpo feminino é representado como ideal para maternidade, e o corpo masculino ideal para guerras. Assim, seria natural a junção do homem e mulher como única forma de união.

Essas ideias excludentes de diversidade, como visto em Pasinato (2018), representam uma discriminação de antigamente que era diretamente ligada ao machismo estrutural, o qual categoriza os homens másculos como o sexo superior e as mulheres como inferiores. Esse pensamento se encontra enraizado até os dias modernos e podemos constatá-lo pelo grande número de países onde é crime digno de prisão ser explicitamente LGBTQIA+ (lésbica, gay, travesti, transexual, *queer*, intersexo, assexual, e outras identidades dissidentes) ou mesmo a grande escala de homicídios contra pessoas que ousam sair dos “bons costumes” (CFP, 2019).

O Brasil felizmente não faz parte dos países contra a população LGBTQIA+, há tempos diversas organizações buscam promover a segurança e direitos desse grupo, como tivemos em 2004 a criação do programa Brasil Sem Homofobia – Programa de Combate à Violência e à Discriminação contra GLTB e de Promoção da Cidadania Homossexual, que buscou a definição de política acerca da proteção e demandas dessa população, com o objetivo de diminuir a violência e preconceito vistos até então (Daniliauskas, 2011).

Alguns anos mais tarde essa população recebeu sua liberdade de se expressar e buscar abertamente sua identidade pessoal, como visto no Projeto de Lei n. 7582 de 2014. Tal projeto de lei criminaliza a homofobia e a transfobia, definindo o que são crimes de ódio e intolerância contra pessoas lésbicas, gays, bissexuais, travestis, transexuais, intersexo e demais pessoas trans, além de suas

penalidades. Isso se baseia no inciso III do Artigo 1 da Constituição Federal de 1988, o qual protege “a dignidade da pessoa humana” (Projeto de Lei n. 7582, 2014).

Entretanto, mesmo com esses fatos, ainda não podemos ignorar as pesquisas de violência e intolerância contra essa população no Brasil, isso é observado com Martins et al. em 2010 onde homossexuais mostram ser um número elevado de vítimas de violência tanto letal quanto não-letal, apenas pelo fato de serem homossexuais.

Segundo a Associação Nacional de Travestis e Transexuais - ANTRA (Benevides & Nogueira, 2020) os índices de assassinato de pessoas travestis e transexuais vêm aumentando a cada ano, com o Brasil em 2020 liderando novamente a lista de países com maior número de homicídios desse grupo.

No ano de 2000 foram relatados 130 homicídios de pessoas LGBTQIA+ no Brasil, porém observa-se um aumento considerável para 343 homicídios em 2016. Dessas 343 vítimas: 173 eram gays, 144 travestis e transexuais, 10 lésbicas, 4 bissexuais, 12 heterossexuais (como os amantes de transexuais), além de parentes/conhecidos de pessoas LGBTQIA+ que também foram vítimas por algum envolvimento com a vítima principal (Mott et al., 2016).

A incerteza de quando irá aparecer o próximo ataque psicológico, verbal ou físico pode se encontrar na rotina diária dessas pessoas e resultar em possíveis questões somáticas ou mesmo patológicas (Figueira, 2020).

Em uma pesquisa feita por Garaigordobil&Larrain (2019) foi visto que adolescentes não-hétero apresentam maiores níveis de depressão, ansiedade social, ideação suicida, obsessão-compulsiva, e outros sintomas psicopatológicos com maior frequência se comparados com adolescentes hétero-cisgêneros em relação ao bullying sofrido.

Esse período de exploração e descoberta de si próprio pode ser um momento conturbado para muitos jovens, principalmente nos questionamentos do próprio gênero e sexualidade, onde é muito comum receber pouca ou nenhuma informação fora do molde (Silva & Barbosa, 2016). Além disso, durante essa fase já é comum o surgimento de transtornos mentais, os quais costumam ocorrer devido a angústia de ainda se estar procurando seu lugar de pertencimento e a aceitação do seu círculo social (Figueira, 2020).

Alencar (2016) comenta sobre o desejo de originalidade neste período de vida, onde o jovem busca ser alguém único na sociedade, e isso se dá pela necessidade de escolhas e desenvolvimento da própria identidade.

Dessa forma, é habitual esse indivíduo buscar o suporte psicológico e emocional com sua família, tendo-se mostrado com Baptista (2005) o quão este suporte familiar é eficaz no controle de estresse e um bom aliado na recuperação de eventos estressantes.

Mas o que fazer quando não se encontra esse suporte em casa? Apesar de Barbosa (2019) considerar a família como a primeira instituição que o indivíduo faz parte desde seu nascimento, é visto que nesse período o adolescente também naturalmente redireciona sua busca de interesses e identidade de sua família para suas amizades (Erikson, 1976). Assim, a necessidade de um círculo de amigos se torna essencial para o desenvolvimento desse sujeito.

Esse pensamento é reforçado por Oliveira (1997, p. 12) quando diz ser “necessidade de esse sujeito deslocar-se do núcleo familiar, fato que o impulsiona para novo modo de vida, para a crítica acerca do que está estabelecido pelo social”.

Entretanto, esse deslocamento pode ser conturbado quando esse jovem não desenvolve suas habilidades sociais ao nível esperado (Gomes & Soares, 2013). Essas interações interpessoais são de extrema importância para o indivíduo conviver em sociedade; facilitando seu posicionamento em pedir ajuda, expressar sentimentos, lidar com críticas, defender-se, e outras aplicações (Caballo, 2003).

Apesar dessa característica ser comumente aprendida através da socialização natural da família, escola e amigos, nem sempre ela se dá de forma otimizada e podem ocorrer falhas nesse processo (Gomide, 2003). Independente do motivo, é algo possível de ser aprendido (Del Prette & Del Prette, 2000).

O Treinamento de Habilidades Sociais (THS) busca a avaliação e intervenção acerca dessas questões sociais que apresentem alteração se comparadas com os níveis “normais” que vemos em sociedade, como déficits ou excessos, respostas emocionais, e crenças (Murta, 2005). Comumente é baseado em teorias cognitivistas e comportamentais, humanistas, e sistêmicas, mas mais utilizado nas técnicas da área cognitivo-comportamental (Arón & Milicic, 1994).

Uma pesquisa feita por Löhr em 2003 reuniu responsáveis e crianças de uma escola, onde ao longo de 10 encontros grupais buscou observar questões como assertividade, solução de problemas, leitura de contexto, e empatia através do

treinamento das mesmas a partir do THS. Após o fim das intervenções, os responsáveis relataram uma melhora considerável nas habilidades sociais dessas crianças.

Atualmente as intervenções em diversas áreas têm encontrado novas formas de aplicação para acompanhar o avanço do tempo, assim sendo, hoje em dia observamos cada vez mais frequentemente a aplicação de técnicas psicoterápicas através dos jogos (Limberger & Silva, 2014).

Jogos em geral são comprovadamente um grande aliado no trabalho da psicologia, porém nesse caso realçamos especificamente o jogo de RPG, tendo-se saído do debate entre vício e benefícios dos jogos sobre a pessoa (Limberger & Silva, 2014).

O RPG, também chamado de *roleplaying game* ou jogo de interpretação de papéis, foi criado em 1979 com o intuito de ajudar no bem-estar de militares, onde estes deixariam de liderar exércitos e passariam controlar personagens fictícios em batalhas imaginárias (Bazarello & Badaró, 2021).

São jogos em grupo onde os jogadores criam seus personagens, dando-lhes características físicas, afetos, defeitos e demais atributos que são comuns para os demais personagens (como força, destreza, inteligência, etc), e os dão vida durante as partidas com outros jogadores, como dito pela franquia *Dungeons&Dragons* (2014): “Como jogos de faz de conta, [...] é conduzido pela imaginação”.

Estes jogadores são conduzidos por um narrador, ou mestre/*dungeon master*, que é o responsável por criar uma história e o mundo fictício onde os personagens dos jogadores irão interagir, tendo liberdade criativa para serem quem e como quiserem (Silva & Canteli, 2021). Entretanto Saldanha & Batista (2009) ressaltam a importância do narrador saber criar uma narrativa cativante e envolvente, considerando cada indivíduo participante.

Assim, o jogador tem a possibilidade de ser alguém além de si e dos limites físicos, com um grupo que o apoia e o respeita; isso se demonstra como um grande aliado para pessoas que buscam explorar novos aspectos de si, ou desenvolver novas habilidades (Scattone & Tucci, 2018).

Pesquisas feitas por Silva & Martins (2021) e Limberger & Silva (2014) nos mostram como a construção e narrativa dos jogos de RPG permitem abertura para colaboração da psicologia intervir nesse meio. Com isso, nos é apresentado um

leque de possibilidades onde cada indivíduo obtém uma experiência única para si por meio da atividade em grupo (Silva & Canteli, 2021).

Pelos estudos de Baranowski et al. (2008) é observado que através da junção do elemento de diversão dos jogos e o conhecimento da cognição e comportamento humano o indivíduo se mostra mais propício à mudança de comportamento sobre determinada situação.

Então nos deparamos com o questionamento: poderia o jogo de RPG ser aliado à psicoterapia de pessoas LGBTQIA+ na resistência em casos de LGBTfobia?

Para isso, o objetivo geral deste estudo é refletir a possibilidade da construção e desenvolvimento da resiliência em pessoas LGBTQIA+ ante às situações de intolerância de gênero e sexualidade, especificamente através do treinamento de habilidades sociais.

II - REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Gênero e Sexualidade

Os estudos de gênero e sexualidade, especialmente a violência dentro dessa área, é algo que vem ganhando visibilidade desde por volta dos anos 2000 no Brasil (Ramos, 2005). Alguns autores seguem a linha de pensamento em que existe a distinção entre sexo e gênero; enquanto o primeiro seria um fator biológico que não pode ser alterado, o segundo é uma construção social, onde seu desenvolvimento é dependente da cultura em que o indivíduo vive e devido à isso o entendimento de gênero pode e deve ser subjetivo (Butler, 2003).

O entendimento de como a mulher vem a ser mulher e o homem vem a ser homem é um tópico ainda muito debatido dentro do feminismo, porém, costuma ser mal visto para pessoas de fora dessa esfera (Conceição, 2009).

Beauvoir debate em seu livro *O segundo sexo, a experiência vivida* (1999) como as diferenças de criação entre meninos e meninas vem a formar comportamentos e cognições que seguem o arquétipo estrutural de macho líder e fêmea submissa:

Ninguém nasce mulher: torna-se mulher. Nenhum destino biológico, psíquico, econômico define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade; é o conjunto da civilização que elabora esse produto intermediário entre o macho e o castrado que qualificam de feminino. (p. 9)

Isso é reforçado por Mendonça & Feitosa (2007), onde refletem que todas as experiências da nossa infância, do nosso círculo social, e das nossas relações parentais se dão através de um filtro que é influenciado pelas tradições e crenças não apenas do continente, mas também do país, estado e mesmo a cidade em questão.

Juntamente desse debate acerca de gênero e cultura existe o debate sobre sexualidade, sendo igualmente uma área recente de exploração científica a sexualidade se mostra como algo que também é variante da cultura e criação do sujeito (Gross & Carlos, 2013). Bozon (2004) reforça dizendo que a sexualidade humana não é um dado da natureza, mas sim construída pelo contexto cultural de cada indivíduo.

Essas questões de diversidade, por serem relativamente novas, costumam aparecer mais frequentemente entre jovens, os quais, de forma generalizada, se mostram naturalmente mais abertos a diferenças sociais (Pacheco & Araldi, 2020).

Argumentos desse contexto parecem ser menos comuns na rotina de pessoas hétero-cisgêneros que estão “certas” de sua identidade, entretanto esse processo de formação de identidade pode se dar em qualquer idade, e um dos locais que encontraram uma abertura de discussão foi no meio *gamer* (Gobble, 2021).

2.2 Intolerância LGBTQIA+

Vemos com Oliveira & Enoque (2019) que com a sexualidade sendo ainda um grande tabu, sua discussão se torna difícil e limitada em vários âmbitos, principalmente em meios sociais mais conservadores. Os conceitos de certo e errado não são passados geneticamente nem saem do sujeito de uma hora para outra, mas são reproduzidos através do coletivo, por vezes baseados no viés científico, em outros baseados no viés religioso (Toledo & Pinafi, 2012).

Uma pesquisa feita por Facchini & França (2013) mostra que o maior índice de discriminação se apresenta por motivos religiosos, por grupos de amigos e vizinhos, e em ambiente religioso.

Essa intolerância se dá, majoritariamente, por diferenças religiosas; e isso é possível de ser observado através do alto número de relatos de pessoas que dizem não se ver no padrão de pessoa hétero-cisgênero e buscam uma “cura” na psicoterapia (CFP, 2019).

Essa rotina de discriminação não é algo reservado a esses ambientes e grupos, muitos menos é algo novo, sendo visto desde muito antes da Revolta de *Stonewall*; o principal protesto nos Estados Unidos em 1969 que foi um dos gatilhos para a luta pelos direitos LGBTQIA+ ao redor do mundo (Armstrong & Cragg, 2006).

Tendo sido a primeira maior demonstração de resistência no país, o protesto liderado pela travesti e *dragqueen* Marsha P. Johnson tornou-se um símbolo na luta pelos direitos LGBTQIA+, recebendo inclusive um documentário de sua vida intitulado *Morte e Vida de Marsha P. Johnson* (France, 2017).

Em seguida, na década de 80, surgiu a epidemia da AIDS (Síndrome da Imunodeficiência Adquirida), também chamada de Câncer Gay e Peste Gay por cunho ofensivo, o qual novamente realçou o descaso no cuidado de pessoas dissidentes (Canabarro, 2013).

Porém, no Brasil, essa luta pelo reconhecimento surgiu no fim da ditadura militar, no final da década de 70, com o nome de Movimento Homossexual Brasileiro - MHB através do grupo Somos e do Jornal Lampião da Esquina (Facchini, 2005). Esse movimento social e político no Brasil foi fortemente presente até 2005, onde foram estabelecidas algumas leis e direitos e surgiram grandes organizações que existem até hoje como: Associação Brasileira de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais (ABGLT), Associação Nacional de Travestis e Transexuais (ANTRA), Associação Brasileira de Lésbicas (ABL), Liga Brasileira de Lésbicas (LBL), Rede Afro LGBT, entre diversas outras (Pereira, 2016).

Vale ressaltar que desde antes das revoltas, tanto no Brasil quanto nos Estados Unidos, ouvia-se o termo “homofobia”; o qual foi cunhado pelo psicólogo norte-americano George Weinberg na década de 1960, buscando identificar traços da “personalidade homofóbica” sobre a homossexualidade masculina (Cazeiro & Aragusuku, 2020, cap 10). Recentemente esse termo foi alterado para “LGBTfobia”, procurando evidenciar sua origem política e cultural dos movimentos sociais (Fazzano et al., 2022).

2.3 O jogo de RPG e a Interpretação

Jogos no geral possuem uma imagem negativa em meio a sociedade, tomando a culpa de influenciarem crianças a serem violentas, diminuir sua capacidade intelectual e torná-las preguiçosas (Simón, 1987). Entretanto a ciência mostra o oposto desse rumor, pesquisas mostram que os jogos possuem a

capacidade de trazer benefícios para o bem-estar psicológico do jogador (Baranowski et al. 2008; Coser & Giacomoni, 2019; Santos, 2019; Susaeta et al., 2010; Miguel et al., 2017).

Nesta pesquisa serão focados os jogos de RPG, especificamente os TTRPG (*TableTopRolePlaying Games*, ou jogos de interpretação de papéis em tabuleiro), sendo usada a sigla RPG para abreviação.

O primeiro RPG foi nomeado *Dungeons&Dragons* (em tradução, Calabouços e Dragões) criado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974 nos Estados Unidos (Bruner, 2017). Em sua versão mais recente, o livro oficial de *Dungeons&Dragons* (2014) diz:

É sobre contar histórias em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. [...] Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta. (p. 5)

Jogos de fantasia mostram ter maior aceitação de debates de diferentes temas, isso se dá pela variedade de possibilidades de vivências além do que seria encontrado na realidade de qualquer indivíduo; com isso os jogadores encontram um espaço em que podem estimular seu instinto de descoberta de si (Loures & Quinta, 2019).

Os *roleplaying games* contam com um grupo de pessoas dispostas a explorar não apenas a si próprias, mas também seus personagens em que colocaram uma parte de si (Guimarães, 2016).

Essa descoberta do eu é comentada por Oliveira (1997) fazendo uma associação de jogadores de RPG com atores, onde ambos interpretam um personagem, com o jogador interpretando um personagem que ele próprio criou enquanto o ator segue uma personalidade e roteiro já criados por outro alguém:

“O jogo lida com essa possibilidade, a de poder ser outra pessoa. O jogador assume o personagem de forma espontânea e criativa, sem o uso de técnicas que o ajudem a preparar-se para esta troca de personalidade. As regras do jogo apresentam os limites entre as realidades que vive.” (p. 43)

Esse processo de construção e interpretação de personagem parte diretamente da subjetividade de cada sujeito e tem influência direta no resultado final desse ser fictício, e com isso o personagem final irá contar com aspectos reais desse jogador (Miguel et al., 2017).

Como exemplo, foi mostrado por Furlan & Maio (2019) que é comum que pessoas de uma classe social favorecida tenham tendências a criar um personagem que pertence a uma classe social desfavorecida, fato que possivelmente aconteça devido o local de vivência dos sujeitos. Isso mostra que o ser humano busca construir um repertório de experiências, mesmo que não sejam vividas no mundo real, onde no jogo podem ampliar essa narrativa composta de pré conceitos e intangibilidade (Martini & Viana, 2016).

Essas “novas realidades” são semelhantes ao que Moreno chamaria de “papéis”, em que ele descreve como uma forma que o indivíduo age em situações específicas com outras pessoas ou objetos, onde são assumidos por todos e afetam seu comportamento em seus locais de vivência; podendo essa pessoa ter mais de um papel como mãe, tia, médica, vizinha, etc (Gonçalves et al., 1988).

Sendo assim, Moreno (1978) nos trás seu conceito de psicodrama, dizendo “Drama é uma palavra grega que significa ‘ação’ (ou uma coisa feita). Portanto o psicodrama pode ser definido como a ciência que explora a ‘verdade’ por métodos dramáticos” (p.17).

Um dos propósitos do psicodrama de Moreno é contribuir para que o sujeito encontre o papel que este vinha buscando ou atuando de forma não espontânea, logo fazendo-o encontrar um papel em que ele se sinta confortável e tenha desejo de atuar, priorizando sua liberdade e usando seu corpo (Oliveira, 1997).

2.4 Treinamento de Habilidades Sociais (THS)

O THS surgiu na década de 1970 nos Estados Unidos a partir de estudos pela Universidade de Oxford, o qual tem o objetivo de buscar e intervir em habilidades sociais que não estejam a par do esperado de um indivíduo convivendo em sociedade (Murta, 2005).

Löhr (2003) relata a experiência de sua intervenção em crianças entre 4 e 6 anos, onde foram observadas e trabalhadas características sociais através de técnicas lúdicas. Os pais também foram participantes da pesquisa e contaram com orientações acerca de como incentivar essas áreas de desenvolvimento, juntamente dos professores de cada criança.

Entretanto, a aplicação prática do THS é melhor descrita por Falcone (1999), o qual reuniu 10 estudantes com o objetivo de desenvolver empatia. Foram usadas técnicas que incluíram instruções de como seguir o treinamento, auto observação do

comportamento e de atitudes que dificultam o uso da empatia, e ensaio e aplicação das habilidades empáticas aprendidas.

Por ser algo utilizado diariamente em nossas vidas, as habilidades sociais nos auxiliam a ter uma relação fluida com outras pessoas em meio a sociedade e mostram-se essenciais no desenvolvimento humano, e com isso novos estudos vêm sendo feitos nessa área (Murta, 2005).

III - METODOLOGIA

Pesquisa de cunho exploratório com dados coletados a partir de consultas bibliográficas nas plataformas científicas do Google Acadêmico, SciELO e BVS. Foram buscados termos como cisgeneridade, heteronormatividade, machismo, feminismo, LGBT, homofobia, adolescência, gênero e sexualidade, família, habilidades sociais, jogos, RPG, DungeonsandDragons, e cognição, em artigos científicos, dissertações de mestrado e livros, nas línguas portuguesa e inglesa abrangendo os anos de 1972 a 2022.

IV - RESULTADOS

Segundo Codinhoto et al. (2017) a formação de grupos se embasa em um objetivo em comum, conectando os membros deste grupo com um possível ponto de empatia. O primeiro desses grupos que nos inserimos é, inicialmente, a família, evoluindo para vizinhos, amigos e eventualmente as relações da vida adulta, podendo surgir ainda subgrupos dentro desses círculos sociais (Barbosa, 2019; Erikson, 1976).

Quando esses grupos são compostos por jovens é possível observar sua natureza receptiva a debates que, possivelmente, seriam controversos com indivíduos de idade mais avançada (Pacheco & Araldi, 2020).

Essas relações sociais são necessárias para o desenvolvimento da identidade própria, sendo essa troca de experiências um fator fundamental a longo prazo na vida do indivíduo; Vieira e Henriques (2014) explicam:

“A interiorização das relações interpessoais irá, portanto, constituir a base da estrutura social da personalidade. O que era relação torna-se função psicológica. Mas as funções psicológicas não apenas se constituem nas

relações interpessoais, elas também determinam o modo como as funções relacionam-se entre si dentro de uma mesma personalidade.” (p. 164-165)

Dessa forma, social e inconscientemente construímos nossa personalidade através do agregado das diversas outras personalidades que nos rodeiam.

Apesar disso, essa construção pode se encontrar em um caminho que não seria considerado o ideal; e isso pode ocorrer por diversos fatores, variando desde má relações familiares na infância até questões biológicas que alteram o lugar desse sujeito existir no mundo (Gomide, 2003).

Uma dessas variáveis é a violência contra grupos específicos, neste caso o grupo LGBTQIA+. Como visto no relatório de Mott et al. (2016) o ano de 2014 teve um dos maiores índices de violência contra essa população até seu momento (conforme Gráfico 1).

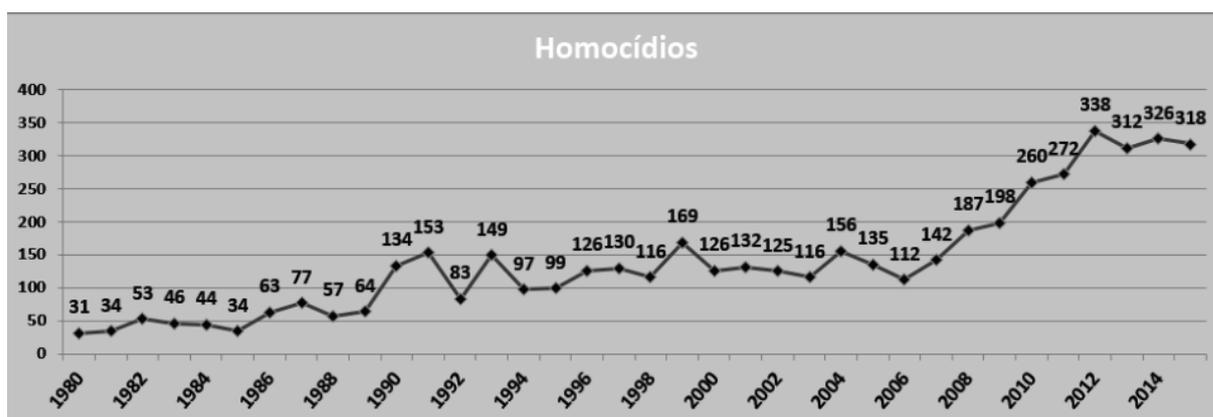


Gráfico 1. Gráfico do Homicídio de Pessoas LGBTQIA+ no Brasil entre 1980 e 2014. Retirado de 'Assassinato de LGBT no Brasil: relatório 2016' de Mott, L., Michels, E., e Paulinho, 2016, p. 21.

Essas influências à subjetividade alteram sua assimilação enquanto pessoa e moldam suas experiências e comportamentos ao redor delas, em outras palavras, afetam suas habilidades sociais; um indivíduo que não é socialmente hábil possivelmente encontrará impasses no decorrer da sua vida (Caballo, 2003).

Murta (2005) reforça tal argumento ao aferir sobre a aplicação do THS, discorrendo sua sinergia com técnicas cognitivo-comportamentais, onde ambas as partes “podem compreender o fornecimento de instruções, ensaio comportamental, modelação, modelagem, *feedback* verbal e em vídeo, tarefas de casa,

reestruturação cognitiva, solução de problemas, relaxamento [...] e, em caso de intervenções grupais, vivências” (p. 284).

Com essa ideia, apesar de sabermos que, segundo Del Prette e Del Prette (2000), o comportamento pode ser aprendido e adaptado, nos deparamos também com o pensamento de Moreno (Gonçalves et al., 1988) onde os comportamentos inesperados “não são introduzidos pela criança, mas que lhe são impostas por outras pessoas, suas relações, coisas e distâncias no espaço, e atos e distâncias no tempo.” (p. 71).

Nos baseando nesses ensinamentos morenianos, durante a intervenção no psicodrama o sujeito encontra sua identidade ao longo de três estágios: *role-taking*, *role-playing*, e *role-creating*:

1) *Role-taking* — tomada do papel ou adoção do papel, que consiste em simplesmente imitá-lo, a partir dos modelos disponíveis. 2) *Role-playing* — é o jogar o papel, explorando simbolicamente suas possibilidades de representação. 3) *Role-creating* — é o desempenho do papel de forma espontânea e criativa. (p. 73)

Assim, podemos olhar para o psicodrama como uma forma de alterar essa percepção de sujeito socialmente inábil para sujeito em construção social.

V - DISCUSSÃO

Ao longo desta pesquisa foram estudadas as áreas de gênero e sexualidade, formas de intolerâncias sobre grupos dissidentes, os mecanismos de jogos de interpretação de papéis, e a influência das habilidades sociais na vida do sujeito.

Sobre os estudos acerca de gênero e sexualidade foi possível observar uma limitação sobre a pesquisa científica na área, sendo derivada de uma intolerância baseada fortemente no viés religioso. Como resultado disso, o conhecimento predominante mostra ser o senso comum, criando desinformações que causam o alto índice de violência em pessoas LGBTQIA+ relatados há décadas (Mott et al., 2016).

É ainda correlacionado com uma grande influência de transtornos mentais e psicológicos para os jovens dessa comunidade (Figueira, 2020; Garaigordobil&Larrain, 2019). Onde também é visto que não encontram essas necessidades acolhidas em seu núcleo familiar, tendo então que buscar essa compreensão em amizades. Sendo os jogos um dos meios escolhidos como forma de escape dessa realidade, eles permitem esses sujeitos tomar certo controle de

aspectos que possivelmente não teriam a possibilidade ou capacidade de lidar em sua vida real no dia a dia.

Os jogos de RPG aqui mencionados se apresentam quase como uma terapia em grupo, possibilitando abertura para a inserção, de fato, de técnicas psicoterápicas. Esses grupos de jogadores se conectam entre si a partir de experiências iguais ou parecidas, compartilham seus sentimentos sabendo que serão acolhidos por membros da mesma comunidade, projetam suas características e desejos em seus personagens, e enfrentam suas angústias de forma controlada e supervisionada.

Assim, o Treinamento de Habilidades Sociais, como já visto sua eficácia em grupos de usuários de álcool e substâncias, encontraram um local propício para sua aplicação (Mott et al., 2016; Falcone, 1999). Ao adaptar e aplicar suas técnicas de empatia e posicionamento social aos indivíduos desse grupo de jogo, estes passam a se encontrar em um processo de autodesenvolvimento de forma informal e descontraída. Essa alteração das crenças centrais é trabalhada pelo THS ao longo de suas aplicações, e reforçada através da interpretação de cada personagem nos encontros semanais.

Como forma de garantir o conhecimento necessário para aplicação dessas técnicas é recomendado que o profissional de psicologia seja o narrador/*dungeon master* do grupo, tendo ele entrevistado cada participante de forma individual, transmitindo informações necessárias de como se dará cada encontro, temas que poderão surgir, como será o comportamento em casos de surgimento de gatilhos, etc. Devendo ainda levar em consideração as limitações, desejos e história de vida de cada participante ao planejar os encontros.

Diante da metodologia proposta de pesquisa bibliográfica, indica-se que as futuras revisões busquem a integração de entrevistas qualitativas e/ou quantitativas a fim de agregar fidedignidade aos resultados obtidos juntamente de dados contemporâneos. Em segundo aspecto, sugere-se o aprofundamento na experiência individual de cada sigla da comunidade LGBTQIA+, as quais poderão demonstrar subjetividades que, se comparadas entre si, poderão oferecer um maior entendimento de como melhor adaptar as técnicas aqui discutidas.

VI - CONCLUSÃO

Quando iniciou-se este trabalho de pesquisa foi constatado que havia uma dificuldade no debate de gênero e sexualidade, principalmente a disseminação de informações verídicas passadas entre adultos para os jovens. Por isso, é necessário o estudo da área e, sobretudo, sua chegada para esse público.

As bases de estudo utilizadas nessa pesquisa concluem que grande parte das questões emocionais, comportamentais e psicológicas dos jovens de gênero e sexualidade dissidentes surgem a partir dessas informações imprecisas. Assim, causando maiores complicações na vida dessas pessoas e sendo responsáveis pelos índices que vemos até os dias atuais.

Diante disso, a pesquisa teve como objetivo geral verificar a viabilidade da junção entre psicoterapia e jogos de RPG. Constata-se que o objetivo geral foi atendido, pois efetivamente o trabalho conseguiu demonstrar que a psicologia comportamental tem êxito na adaptação cognitiva e comportamental.

Como esperado, ao longo desse estudo nos deparamos com o debate dos malefícios e benefícios dos jogos, onde o viés popular pesa para o olhar negativo. Entretanto, a ciência nos mostra que os jogos podem oferecer diversas vantagens no desenvolvimento humano, principalmente considerando os diversos gêneros existentes dentro dos jogos, alguns dos proveitos são aumento de conhecimento, mudança de atitudes e mudança do comportamento.

O objetivo específico inicial era analisar a união das duas partes pelas lentes do treinamento de habilidades sociais, e foi atendido ao estudar seu enfoque no comportamento e mentalidade, encontrando ainda uma sinergia com o psicodrama.

Esses textos mostram que apesar desses jogos serem em grupo e este possuir um objetivo em comum, cada integrante possui sua subjetividade; a qual deve ser levada em consideração caso busque pôr em prática a finalidade deste estudo. A singularidade de cada indivíduo influencia o grupo, e o grupo influencia cada indivíduo.

A pesquisa partiu da hipótese que os jogos de RPG podem contribuir para pessoas da comunidade LGBTQIA+ a solucionar inseguranças e medos derivados da violência sofrida pela intolerância. O método utilizado para navegar esta pergunta-problema foi através da leitura de livros, artigos científicos, e da observação de gráficos e seus resultados em pesquisas paralelas.

Durante o trabalho identificou-se que esta teoria foi confirmada por fatores como o jogo de RPG ser uma atividade em grupo, no caso em questão sendo um grupo de pessoas da mesma comunidade; e também pela aplicação dos saberes cognitivo-comportamentais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alencar, A. I. (2016). Psicopatologia na adolescência. In Mota, M. T. S., & Lopes, F. A. (Org.), *Temas e práticas sobre saúde, sexualidade e interação social* (pp. 83-98). EDUFRRN.
- Armstrong, E. A., & Crago, S. M. (2006). Movements and Memory: the making of the Stonewall myth. *American Sociological Review*, 71(5), 724-751. doi:10.1177/000312240607100502
- Baptista, M. N. (2005). Desenvolvimento do Inventário de Percepção de Suporte Familiar (IPSF): Estudos psicométricos preliminares. *Psico-USF*, 10(1), 11-19. <https://doi.org/10.1590/S1413-82712005000100003>
- Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D. I., & Baranowski, J. (2008). Playing for real: video games and stories for health-related behavior change. *American Journal of Preventive Medicine*, 34(1), 74-82, e10. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2007.09.027>
- Barbosa, L. C. (2019). Avaliação da percepção de suporte familiar e da presença de sintomatologia de transtornos mentais comuns em universitários. (Monografia de Graduação). Universidade Federal Fluminense – UFF, Campos dos Goytacazes. <https://app.uff.br/riuff/handle/1/14607>
- Bazarello, R. D., & Badó, A. C. (2021). Role-Playing Game (RPG) e psicologia: desenvolvimento de habilidades e funções executivas. *Cadernos de Psicologia*, 3(5), 398-417. <https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cadernospsicologia/article/view/3154/0>
- Beauvoir, S. (1967). *O segundo sexo: a experiência vivida* (2a ed.). São Paulo: Difusão Européia do Livro.
- Benevides, B. G. & Nogueira, S. N. B. (2021). Dossiê “Assassinatos e Violência Contra Travestis e Transexuais Brasileiras em 2020”. Instituto Brasileiro Trans de Educação (IBTE). <https://antrabrazil.files.wordpress.com/2021/01/dossie-trans-2021-29jan2021.pdf>
- Bonassi, B. C. (2017). Cisnorma: acordos societários sobre o sexo binário e cisgênero. (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal de Santa

Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Florianópolis.
<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/182706>

- Bozon, M. (2004). *Sociologia da sexualidade* (5a ed.) Rio de Janeiro: FGV.
- Bruner, S. M. (2017). Constructing a canon for "Dungeons&Dragons": a generative analysis of Gary Gygax's appendix N. (Dissertação de Mestrado). San Diego State University, San Diego.
<https://www.proquest.com/openview/acc7a73c3b18935bbb524fc9d82d0c1/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>
- Butler, J. (2003). *Problemas de gênero, feminismo e subversão da identidade* (16a ed.). Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Caballo, V. E. (2003). *Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais* (1a ed.). São Paulo: Santos.
- Cazeiro, F., & Aragusuku, H. A. (2020). Psicologia e políticas públicas LGBT no Brasil: um campo de reflexão e prática profissional em construção. In M. P. Cordeiro, M. F. A. Lara, H. A. Aragusuku, & R. L. A. Maia (Orgs.), *Pesquisas em psicologia e políticas públicas II: diálogos na pós-graduação* (v.2, 1a ed., pp. 186-206). São Paulo: Universidade de São Paulo.
- Codinhoto, E., Massocatto, F. I., Cassetari, M. A., Rodrigues, R. G., & Santos, S. F. (2017). Definindo psicodrama e sua contribuição para os grupos sociais: uma revisão bibliográfica. *Revista FAROL*, 4(4), 43-54.
<https://revista.farol.edu.br/index.php/farol/article/view/55/74>
- Conceição, A. C. L. (2009). Teorias feministas: da "questão da mulher" ao enfoque de gênero. *Revista Brasileira de Sociologia da Emoção*, 8(24), 718-737.
<http://www.cchla.ufpb.br/rbse/RBSE%20v8%20n24%20dez2009.pdf>
- Conselho Federal de Psicologia. (2019). *Tentativas de aniquilamento de subjetividades LGBTQIA+* (Vol. 1). Brasília: Conselho Regional de Psicologia.
- Conselho Nacional de Combate à Discriminação. (2004). *Brasil Sem Homofobia: Programa de combate à violência e à discriminação contra GLTB e promoção da cidadania homossexual*. Brasília: Ministério da Saúde.
http://www.adolescencia.org.br/upl/ckfinder/files/pdf/Brasil_sem_homofobia.pdf
- Coser, S. S., & Giacomoni, C. H. (2019). As relações entre o uso de jogos eletrônicos, personalidade e o bem-estar de jogadores. *Avaliação Psicológica*, 18(4), 382-391. <http://dx.doi.org/10.15689/ap.2019.1804.18566.06>
- Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2000). Treinamento em habilidades sociais: Panorama geral da área. In V. G. Haase, R. Rothe-Neves, C. Käßler, M. L. M. Teodoro, & G. M. O. Wood (Orgs.), *Psicologia do desenvolvimento: Contribuições interdisciplinares*. Belo Horizonte: Health

- Dungeons&Dragons. (2014). *Livro do jogador* (5a ed). Wizardsofthe Coast.
- Erikson, E. H. (1976). *Identidade, juventude e crise* (2a ed.). Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.
- Facchini, R., & França, I. L. (2013). Convenções de gênero, sexualidade e violência: pesquisa com participantes de eventos do Orgulho LGBT de São Paulo – 2009. *Latitude*, 7(1), 13-32. <https://doi.org/10.28998/lte.2013.n.1.1062>
- Falcone, E. (1999). Avaliação de um programa de treinamento da empatia com universitários. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 1(1), 23-32. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-55451999000100003
- Fazzano, L. H., Toledo, B. F., & Gallo, A. E. (2022). Uma interpretação comportamental sobre a LGBTfobia reproduzida no contexto psicoterapêutico. *Perspectivas em Análise do Comportamento*, 13(1), 183-196. <https://doi.org/10.18761/DH10410.ago211>
- Ferreira, S. R. S. (2021). A respeito da categoria (trans/cis) gênero: a representação da identidade de gênero e a cisgeneridade compulsória. *Revista Eco-Pós*, 24(3), 355-380. <https://doi.org/10.29146/ecopos.v24i3.27576>
- Figueira, M. D. (2020). *Identidade, autoestima, saúde mental e vinculação em pessoas LGBT* (Tese de Mestrado). Universidade Beira Interior, Beira Interior. <http://hdl.handle.net/10400.6/11057>
- France, D., Teodosio, L.A., Tomchin, J. A., & Reed, K. (Produtores) & France, D. (Diretor). (2017). *A Morte e Vida de Marsha P. Johnson* [Filme]. EUA: Netflix & Public Square Films.
- Furlan, C. C., & Maio, E. R. (2019). Performances em ação: processos de subjetivação na construção de personagens para um jogo de RPG. *VI SIES - Simpósio Internacional em Educação Sexual*. <http://www.ppe.uem.br/sies/anais/PDF/GT-14/14.07.pdf>
- Garaigordobil, G., & Larrain, E. (2020). Bullying and cyberbullying in LGBT adolescents: Prevalence and effect on mental health. *Comunicar*, 62(XXVIII), 77-87. <https://doi.org/10.3916/C62-2020-07>
- Gobble, T. D. (2021). *Sexual and Gender Minority Identity Exploration, Tabletop Role Playing Games, and Clinical Implications*. (Tese de Mestrado). The University of Texas at Austin. <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/115462/GOBBLE-MASTERSREPORT-2021.pdf?sequence=1>
- Gomes, G., & Soares, A. B. (2013). Inteligência, Habilidades Sociais e Expectativas Acadêmicas no Desempenho de Estudantes Universitários. *Psicologia:*

Reflexão e Crítica, 26(4), 780-789. <https://doi.org/10.1590/S0102-79722013000400019>

- Gomide, P. I. C. (2003). Estilos parentais e comportamento anti-social. Em A. Del Prette & Z. A. P. Del Prette (Orgs.), *Habilidades sociais, desenvolvimento e aprendizagem: Questões conceituais, avaliação e intervenção* (pp. 21-60). Campinas, SP: Alínea
- Gonçalves, C. S., Wolff, J. R., & Almeida, W. C. (1988). Lições de psicodrama: Introdução ao pensamento de J. L. Moreno (2ª ed.). São Paulo: Ágora.
- Gross, J., & Carlos, P. P. (2015). Da construção da sexualidade aos direitos LGBT: uma lenta conquista. *Revista Eletrônica Direito e Política*, 10(2), 747-761. www.univali.br/direitoepolitica
- Guimarães, P. P. V. (2016). Personagens ecoadas: construção e estudo de técnica terapêutica baseada em *Role Playing Games*, à luz da Teoria Junguiana. (Tese de Doutorado). Pontifícia Universidade Católica De São Paulo, São Paulo. <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/19259>
- Klidzio, D. (2019). "Será que Realmente Existe Isso?": Reflexões acerca da bissexualidade e da pansexualidade femininas. (Trabalho de Conclusão de Curso). Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria. <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/19897>
- Limberger, L. S., & Silva, J. C. (2014). Os *Role playing games* (RPGS) como ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso. *Boletim de Psicologia*, 63(139), 193-200. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432013000200007
- Loures, J. A., & Quinta, N. C. C. (2019). Os games como linguagem artística: reflexões acerca do crime, sexualidade e psicose. *XVIII SBGames*, 776-784. <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/196503.pdf>
- Löhr, S. S. (2003). Estimulando o desenvolvimento de habilidades sociais em idade escolar. Em A. Del Prette & Z. A. P. Del Prette (Orgs.), *Habilidades sociais, desenvolvimento e aprendizagem: Questões conceituais, avaliação e intervenção* (pp. 293-310). Campinas, SP: Alínea.
- Martini, C. O. P., & Viana, J. A. (2016). "Jogando" com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 38(3), 243-250. <https://doi.org/10.1016/j.rbce.2016.01.004>
- Martins, M. A. M., Fernandez, O., & Nascimento, E. S. (2010). Acerca da Violência Contra LGBT no Brasil: entre reflexões e tendências. *Dísporas, Diversidades, Deslocamentos, Fazendo Gênero* 9. https://www.sociologiaemos.pro.br/wp-content/uploads/2018/11/VIOLENCIA_CONTRA_AS_MINORIAS-1.pdf

- Méllo, R. P. (2012). Corpos, Heteronormatividade e Performances Híbridas. *Psicologia & Sociedade*, 24(1), 197-207. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822012000100022>
- Mendonça, M. A., & Feitosa, L. T. (2007). Interação e mudanças na comunicação: o papel da internet na sociedade. *Biblionline*, 3(1), 1-11. <https://periodicos.ufpb.br/index.php/biblio/article/view/1494/0>
- Miguel, F. K., Carvalho, L. F., & Dionísio, T. E. S. (2017). Avaliação psicológica de jogadores de *videogame*, tabuleiro e *live*: personalidade, raciocínio e percepção emocional. *Revista Psicologia: Teoria e Prática*, 19(3), 192-208. <http://dx.doi.org/10.5935/1980-6906/psicologia.v19n3p192-208>
- Milanello, M. (2005). MW - Moreno e Winnicott: aproximações. (Dissertação de Mestrado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/15940>
- Moreno, J. L. (1978). *Psicodrama* (2a ed.). São Paulo: Cultrix.
- Moreno, J. L., & Moreno, Z. T. (2014). Fundamentos do Psicodrama (1a ed.). São Paulo: Editora Ágora.
- Mott, L., Michels, E., & Paulinho. (2016). Assassinato de LGBT no Brasil: relatório 2016. Grupo Gay da Bahia (GGB). <http://bancariospa.org.br/wp3/wp-content/uploads/2017/01/relatc3b3rio-20162.pdf>
- Murta, S. G. (2005). Aplicações do Treinamento em Habilidades Sociais: Análise da Produção Nacional. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 18(2), 283-291. <https://www.scielo.br/j/prc/a/Nq3zNj8Vt9qJnJLxV6dkcHh/?lang=pt>
- Oliveira, A. A. (1997). Família e Amigos: dois grupos decisivos na formação da identidade do adolescente. *UNICiências*, 1(1), 11-23. <https://uniciencias.pgsskroton.com.br/article/view/1460>
- Oliveira, A. P., & Enoque, A. G. (2019). Religião e Gênero: onde emerge o feminismo?. *Revista Novos Rumos Sociológicos*, 7(11), 396-420. <https://doi.org/10.15210/norus.v7i11.17055>
- Oliveira, P. R. M. (1997). O jogo de papéis no RPG. (Monografia de Graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- Pacheco, J. C., & Araldi, M. O. (2022). Gênero e transgeracionalidade: uma (des)construção. *Psicologia USP*, 31(e190140). 1-10. <https://doi.org/10.1590/0103-6564e190140>
- Pasinato, W. (2018). *As mulheres são vítimas de violência porque são mulheres*. Revista Galileu. [s.l.]. <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2018/02/violencia-contra-mulher-wania-pasinato.html>

- Pereira, C. F. (2016). Notas sobre a trajetória das políticas públicas de direitos humanos LGBT no Brasil. *Revista Interdisciplinar de Direitos Humanos*, 4(1), 115-137. <https://www.semanticscholar.org/paper/Notas-sobre-a-trajetória-das-políticas-públicas-de-Pereira/6d9d6a42873df68487126b7db830087b07605f1e>
- Projeto de Lei 7582/2014. Define os crimes de ódio e intolerância e cria mecanismos para coibi-los, nos termos do inciso III do art. 1o e caput do art. 5o da Constituição Federal, e dá outras providências. Câmara dos Deputados. <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=616270>
- Ramos, S. (2005). Violência e homossexualidade no Brasil: as políticas públicas e o movimento homossexual. In Grossi, M. P. et al. *Movimentos sociais, educação e sexualidades*. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.
- Santos, R. J. P. (2019). Larp: Jogo e Experiência Viva. (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal de Goiás, Goiânia. https://www.academia.edu/42881378/LARP_Jogo_e_Experiência_Vivida
- Santos, A. M., & Figueiredo, I. P. (2021). Heteronormatividade e a Posse na Subjetividade. *Atas de Ciências da Saúde*, 9(1), 12-18. <https://revistaseletronicas.fmu.br/index.php/ACIS/article/view/2249>
- Scattone, V. V.; & Tucci, A. M. (2018). Uso do *Role-Playing Game* no treinamento de habilidade de enfrentamento das situações de risco para o uso de drogas. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 18(2), 645-666. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=451859224015>
- Senem, C. J., & Caramaschi, S. (2017). Concepção de sexo e sexualidade no ocidente: origem, história e atualidade. *Barbarói*, (49), 166-189. <https://doi.org/10.17058/barbaroi.v0i49.6420>
- Silva, A. K. S., & Canteli, S. M. (2021). A Política Linguística nos Games. *Revista De Estudos Acadêmicos De Letras*, 13(2), 171–190. <https://periodicos.unemat.br/index.php/reacl/article/view/4339>
- Silva, L. V., & Barbosa, B. R. S. N. (2016). Sobrevivência no armário: dores do silêncio LGBT em uma sociedade de religiosidade heteronormativa. *Estudos de Religião*, 30(3), 129-154. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6342616>
- Simón, A. (1987), Emotional stability pertaining to the game of Dungeons & Dragons. *Psychology in the Schools*, 24: 329-332. [https://doi.org/10.1002/1520-6807\(198710\)24:4<329::AID-PITS2310240406>3.0.CO;2-9](https://doi.org/10.1002/1520-6807(198710)24:4<329::AID-PITS2310240406>3.0.CO;2-9)
- Susaeta, H., Jimenez, F., Nussbaum, M., Gajardo, I., Andreu, J. J., & Villalta, M. (2010). From MMORPG to a Classroom Multiplayer Presential Role Playing Game. *Educational Technology & Society*, 13(3), 257–269. https://www.researchgate.net/publication/220374779_From_MMORPG_to_a_Classroom_Multiplayer_Presential_Role_Playing_Game

Toledo, L. G., & Pinafi T. (2012). A clínica psicológica e o público LGBTQ. *Psicologia Clínica*, 24(1), 137-163. <https://doi.org/10.1590/S0103-56652012000100010>

Vieira, A. G., & Henriques, M. R. (2014). A construção narrativa da identidade. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 27(1), 163-170. <https://doi.org/10.1590/S0102-79722014000100018>